

SCENARIO NON-OFFICEL

LA MORT
VENUE DU SUD

THE
WITCHER

Ecrit et mis en page par : LECAREUX Florian
Basé sur le jeu de rôle officiel The Witcher
Remerciements aux joueurs ayant participés à la campagne d'origine

Introduction

Le monde de The Witcher est rempli d'histoires. Des récits de bardes, pleins d'héroïsme, de glorieuses batailles et de comptes de fées. Mais la réalité est tout autre. Dans cet univers, le bien et le mal ne sont que les reflets des croyances, il n'y pas de bon ou mauvais choix. Tout cela dépend de la morale, la morale des joueurs, et de ce qu'ils décideront d'en faire...

Avant de commencer : Le scénario est de préférence réservé à un public adulte. L'univers de The Witcher est un monde sombre qui contient parfois des éléments macabres, une atmosphère rude et des propos injurieux.

Préparatifs pour la partie

Le scénario décrit ici est un scénario qui a pour objectif d'être effectué sur plusieurs sessions car il s'agit d'une histoire servant à faire vivre une aventure complète. L'histoire a été écrite pour être jouée à 5 joueurs. Cependant elle peut être jouée à 4 ou à 6. Le Maître de Jeu a besoin des règles de base du Jeu de Rôle The Witcher et des dés nécessaires. C'est lui qui fournit les fiches de personnages et accompagne les joueurs durant leur création. Une musique d'ambiance est conseillée car elle rajoute une atmosphère au jeu et permet d'appuyer les émotions que le Maître du jeu souhaite transmettre.

Ce scénario a également été écrit pour accompagner les joueurs dans leurs quêtes personnelles, quêtes qui évoluent en fil de la quête principale. 5 personnages sont décrits ici, il s'agit des 5 personnages Origine. Cela signifie qu'une partie du scénario a été écrit autour de leurs histoires. Le Maître de Jeu est libre d'introduire de nouveaux personnages et de faire évoluer leurs quêtes comme il le souhaite.

A partir de maintenant, la personne qui endosse le rôle de Maître de Jeu peut poursuivre la lecture. Les joueurs, en revanche, ne doivent pas lire les pages suivantes afin de ne pas gâcher leur plaisir.

Résumé de l'histoire

Après le mort du Roi Foltest, dirigeant de la Témérie ainsi que du Roi Demavend, dirigeant d'Aedirn, les Royaumes du Nord entrèrent dans une période sombre de l'histoire et la stabilité ne tenait plus qu'à un fil.

Le Roi Henselt profita de ce moment pour venir récupérer des terres que Demavend lui avait promis : une partie du Haut Aedirn, appelée la Basse Marchie. Cependant cette région était désormais contrôlée par le prince Stennis, fils de Demavend, qui voulait récupérer la place de son père et Saskia la Tueuse de Dragon qui prônait la liberté et le bien commun. Lors d'une discussion en haut lieu, le Roi Henselt, actuellement en position de force, provoqua malgré lui une malédiction qui l'obligea à reculer vers ses terres, laissant le temps à Saskia et Stennis d'organiser leurs forces dans la cité de Vergen.

Après de nombreux évènements et la collaboration entre Humains, Elfes et Nain, le Roi Henselt fut défait. Dès lors, l'ancien prince et nouveau Roi, Stennis, devint le dirigeant d'Aedirn et Vergen. La Basse Marchie se transforma en une région libre et indépendante, dirigée par Saskia, où chaque race pouvait vivre unis sans avoir à craindre l'autre.

Plus tard, les dirigeants des Royaumes du Nord décidèrent d'effectuer un conclave en terre neutre au cœur des Montagnes Bleues dans l'ancienne cité de Loc Muinne, afin de répartir les terres de Témérie entre les dirigeants restants.

Ce congrès se transforma en hécatombe. Un dragon vert, qui s'avérait être en réalité Saskia, contrôlée par la Loge des Magiciennes,

attaqua le conclave. Le chaos qui s'en suivit fut brutal. Finalement aucune terre ne fut répartie et Radovid déclara la guerre aux magiciens et magiciennes, qu'il considérait comme responsable de tous les ennuis que subissait le Nord. Très vite, le sang de magicien se rependit dans les rues de l'ancienne cité de Loc Muinne. Les survivants rentrèrent dans leurs régions respectives face à la menace grandissante qu'était Nilfgaard.

En effet, l'ennemi juré du Nord venait de passer la Iaruga, et pris le contrôle de Cintra à la vitesse de l'éclair. La Reine Meve, dirigeante de la Lyrie et de la Rivie, actuellement laissée seule par ses confrères du Nord, ne put faire le poids face à ce que représentait l'Empire.

Le Roi Stennis avait quant à lui reforgé l'unité d'Aedirn qui s'était livré à une guerre sans merci contre les Nilfgardiens. Mais la victoire était impossible et l'Empire purifia méthodiquement Aedirn qui devint un royaume vassal après que Stennis eut fini par céder la victoire.

Le peuple libre du Haut Aedirn et de Vergen était le dernier rempart avant le fleuve du Pontar mais en l'absence des archers Elfes de Iorveth, qui étaient parties quelques mois plus tôt et malgré les pouvoirs de dragon de Saskia, la cité tomba.

Les pertes étaient terribles, Saskia mourut sous les sortilèges dans mages de Nilfgaard et son corps fut envoyé Sud. Yarpen Zigrin, devenu malgré lui le représentant des nains dans le Haut Aedirn, était mort également, tombé au combat.

Notre histoire débuta quelques temps après. Le Pontar étant le dernier rempart entre Nilfgaard et le Royaume de Kaedwen, l'Empire décida d'en prendre le contrôle avant l'arrivée imminente de l'hiver afin de reformer ses troupes et de se préparer face à l'adversaire imposant que représentait Kaedwen.

Introduire les personnages

C'est le moment pour le Maître de jeu d'introduire les joueurs dans l'histoire. Libre à lui d'utiliser les scénarios écrits ci-dessous.

Nous sommes actuellement en l'an 1273, le 6 de Velen, dans le petit village d'Amargh, l'un des villages d'entrée vers le royaume de Kaedwen et vous vous réveillez difficilement à cause de la lumière passante à travers les barreaux de votre cellule. Chacun votre tour vous vous rappelez les événements récents qui vous conduisirent dans une telle situation.

1. Kalhi Briselame - Le premier d'entre vous à se réveiller est le Nain Kalhi Briselame. Tu te remémore la bataille sanglante de Vergen. Une défaite qui restera à jamais gravée dans ta mémoire. Tu as vue Saskia la Dragonne tomber sous les flemmes des Nilfgardiens. Et alors que tu voyais la mort arriver, Yarpen Zigrin, le chef des nains de Vergen et un excellent ami fit rempart pour te sauver la vie. Il t'ordonna de fuir, ce que tu refusas bien évidemment. Son regard se posa sur toi et, malgré les forces quittant son corps, il posa la main sur ton épaule. Ses paroles te persuadèrent et avec ton frère ainsi que quelques nains restants vous vous êtes enfuies dans les montagnes de Vergen en direction du Nord, poursuivi par une escouade Nilfgardienne. Vous avez fui pendant quelques jours mais le manque de ressource a fait que les Nilfgardiens vous ont finalement rattrapés. Ton frère s'est enfui et tout votre groupe a été décimé à l'exception de ta personne. Tu ne saurais dire pourquoi, mais les Nilfgardiens t'ont gardé en vie et capturé. Ils t'ont fait traverser le Pontar avec leur armée puis ils ont pris le village d'Amargh où ils t'ont enfermé dans l'une des cellules de la prison locale. Une fois les douleurs corporelles du réveil passées, tu observes l'Elfe situé dans la cellule voisine.

2. Vesstan Nuvelys - Vesstan Nuvelys, fils du général Miramyar Nuvelys de Dol Blathanna. A peine quelques mois après avoir fui ton pays natal afin de survivre, voilà que tu te retrouves en prison à côté d'humains, subissant les malheurs d'une guerre qui n'est pas la tienne. En effet, alors que tu te trouvais dans un navire qui remontait le Pontar en direction d'Ard Caraigh, voilà qu'une odeur du fumé te fit sortir de ton sommeil. Sur le pont, les cloches sonnaient et des hurlements retentissaient. A peine t'étais-tu rhabillé que des Nilfgardiens déboulèrent dans la cale. Ils étaient trop nombreux et tu étais pris au piège. Les Nilfgardiens t'observaient, toi, ton arc et les insignes qui ornaient ta tunique. Finalement, un autre homme, plus lourdement vêtu, entra à son tour dans la cale. Après quelques mots en Nilfgardien avec ses hommes il te demanda avec un fort accent de te rendre. Sachant que tu ne remporterais pas ce combat tu t'étais exécuté. Plus tard, tu te retrouvais ici, dans cette cellule, cherchant un moyen de la quitter coûte que coûte. Les deux mains empoignants les barreaux de ta prison, tu observes la femme assise dans la cellule voisine.

3. Savannah Vosa - Savannah Vosa, tu es assise sur les pierres dures et froides de ta prison, perdue dans tes réflexions. Tu te demandes pourquoi le destin s'acharne-t-il autant à t'empêcher de retrouver ton frère. Après toute ces années de recherche et enfin une piste possible pour le retrouver, voilà que la guerre finie par te rattraper. Alors que tu te dirigeais vers la ville de Ban Glean pour rencontrer un contact, tu avais décidé de faire halte dans le village d'Amargh. Tu savais que l'arrivée du Nilfgaard était imminente mais personne ne s'attendait à ce qu'ils traversent aussi vite le Pontar. Ils attaquèrent de nuit et en quelques heures le village leur appartenait. Tu avais tenté de fuir et de quitter la ville mais sans succès et après un combat acharné où deux Nilfgardiens tombèrent sous tes dagues, ils ont fini par être trop nombreux.

Tu avais perdu connaissance pour te réveiller entre ces quatre murs froids, collé à la cellule d'un homme étrange avec une allure de prêtre.

4. Vregor - Vregor, tu te réveils difficilement et prends conscience de l'espace qui t'entoure. Très vite, une panique fit battre ton cœur à un rythme bien trop élevé : tu n'as aucune idée de comment tu es arrivé ici, dans cette prison, avec un Nilfgardien en guise de geôlier. Tout ce dont tu te souviens c'est de partir pour un contrat, une mission, ordonnée par ta religion. Quand tu fermes les yeux, tu te vois encore quitter la ville de Ban Ard, par la grande porte puis, plus rien... Où es-tu ? En quelle date sommes-nous ? Dans quelle région ? Toute ces questions te taraudent et tu n'arrêtes pas de te demander qui peut bien être l'homme aux mains attachés, que tu peux observer difficilement dans la cellule en face de la tienne.

5. Gustarff de Novigrad - Des menottes faites de dimeritium. La plupart des gens ne le savent pas mais c'est un poison pour toute personne possédant le don de contrôler le chaos. Cela fait maintenant plus d'une journée que ces menottes sont attachées à tes poignées Gustarff de Novigrad, mais tu as l'impression que cela fait une éternité. Des nausées et des crampes arrivent de manière fréquente. Alors que tu lutte contre elles, allongé sur ton lit de fortune, tu t'imagines le soir du 4 de Velen, alors que tu étais assis bien au chaud dans la taverne d'Amargh, concentré sur ta partie de Gwynt. Tu étais en train de gagner, bientôt ton repas et ton séjour allaient être remboursés. Mais lorsqu'un homme, vêtu de guenille, enfonça la porte de l'auberge et complètement essoufflé, exprima difficilement le mot « Nilfgaard », tu compris que les ennuis allaient commencer. Toi qui avais fait ce voyage pour fuir Radovid et ses chasseurs, voilà que Nilfgaard a déjà passé le Pontar. Dans les secondes qui suivirent, des hurlements retentirent dans tout le village.

Alors que tu commençais à fuir tu aperçus une femme avec ses deux enfants, apeurés, laissés seuls, à la merci des Nilfgaardiens. Tu te promis de les défendre mais qu'est-ce qu'un homme, même un mage, face à une garnison complète de soldat ? Rien. Et les Nilfgaardiens savent se battre contre les mages. A peine avais-tu lancé un deuxième sortilège que l'un d'eux attrapa ta main libre pendant qu'un autre empoigna ton bâton. Très vite tu perdis connaissance pour te réveiller dans cette prison les mains menottées au dimeritium. Tu sentais le regard inquisiteur du soldat qui faisait sa ronde poser lourdement sur toi. Mais tu sentais aussi que quelque chose se tramait, bientôt un changement aller opérer.

Pour tout les personnages introduits précédemment, tous possèdent leurs fiches de personnages, trouvables à la page suivante.

Ces fiches peuvent être utilisées en l'état, mais le Maître de Jeu est libre de modifier certains points s'il le souhaite.

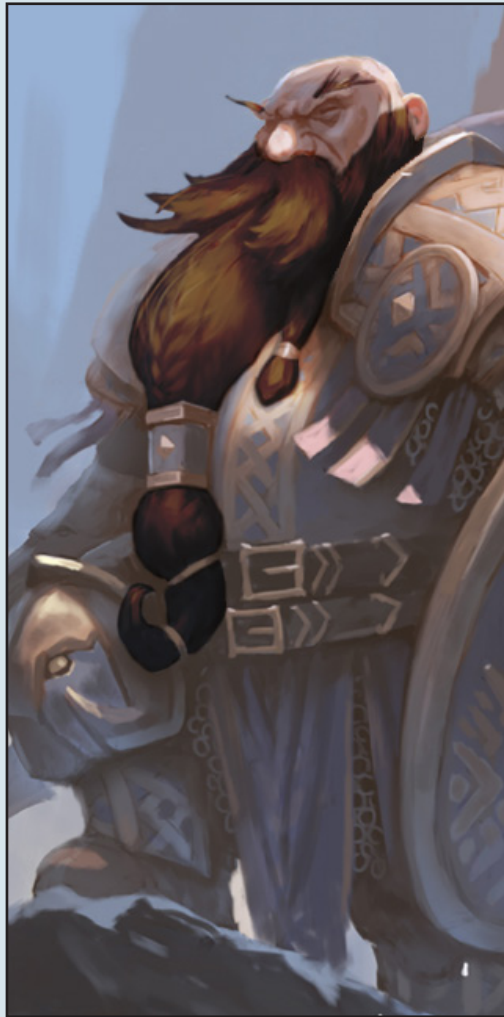
Une fois les présentations terminées, la partie commence. La suite de l'histoire commence au Chapitre 1.



Kalhi Briselame

INT	7	ETOU	7
RÉF	9	COU	21
DEX	9	SAUT	4
COR	8	END	35
VIT	7	ENC	105
EMP	3	REC	7
TECH	5	PS	40
VOL	7	VIG	0
CHA	5		

COMPÉTENCES	
Connaissance des monstres (Int)	1
Langue ancienne (Int)	3
Négoce (Int)	2
Survie (Int)	5
Vigilance (Int)	3
Bagarre (Réf)	4
Équitation (Réf)	3
Esquive/Évasion (Réf)	5
Mêlée (Réf)	6
Arbalète (Dex)	3
Athlétisme (Dex)	5
Physique (Cor)	6
Résilience (Cor)	3
Charisme (Emp)	2
Séduction (Emp)	1
Artisanat (Tech)	1
Courage (Vol)	4
Intimidation (Vol)	3



MAGIE
Aucune

Briselame... Briselame... J'ai déjà entendu ce nom la quelque part. Ah oui ! C'est une maison de noble à Mahakam non ? Principalement de grands guerriers ? Je suis sûr que c'est ça. A ce qu'il parait, les deux derniers de la famille ont rejoins la petite bande de Yarpén Zigrin (paix à son âme) pendant le soulèvement de Vergen. Aucune idée de ce qu'il est advenu des deux frères. Cependant, cela m'étonnerait qu'ils soient morts, on ne tue pas un Briselame comme ça. Les nains de Mahakam sont aussi têtus qu'une pioche plantée dans du granite. J'ai cru comprendre qu'on avait aperçu un nain en armure lourde voyager en direction du nord de Kaedwen alors qui sais, c'est peut être ce cher Kalhi Briselame ? Il est très probablement parti à la recherche de son frère. Je vous ai parlé de son frère ? Il y en a pas deux des comme lui, un sacré bricolo pour un nain. A ce qu'il parait, il est capable de vous rafistoler la roue d'un moulin en quelques minutes ! Je vous jure, ces nains ne sont pas comme les autres. Et c'est un sacré compliment venant de moi !

- Rodolf Kazmer

COMPÉTENCES SPÉCIALES	
Dur à cuire (Cor)	5
Limier (Int)	4
Fureur (Vol)	4
-	
-	

ÉQUIPEMENT			
Armoirie personnel	Anneau à barbe	Armure de plate	Pipe
Torche	Sac	Gourde	Bandoulière (x2)
G. tente	Outil de marchand	Pierre à briquet	Viande sèche (x2)
Pantalon renforcé	Arbalète	Hache de bataille	-
-	-	-	-

Vesstan Nuvelys

Nuvelys est un nom connu pour ceux qui s'intéresse un minimum à l'histoire et aux guerres. Niramyar Nuvelys est un elfe dévoué corps et âme à Dol Blathanna et sa reine. Il était un grand général lors de la guerre contre les royaumes du nord. Il pense que personne ne le sait, mais il continu de fournir des ressources aux Scoia'Tael, surtout au groupe de Iorveth.

Cependant le bruit court qu'on a attenté à sa famille et qu'il aurait dû aider son fils à quitter la vallée des fleurs. Le jeune homme, enfin par jeune j'entends jeune pour un elfe, à perdu son meilleur ami et sa fiancée. Aucune idée de où est-ce qu'il est maintenant. Ce qui est sûr c'est qu'avec l'arrivée de Nilfgaard, il n'a pas dû aller bien loin. Mais les elfes sont pleins de ressource croyez-moi, surtout le fils d'un grand général. Vous avez déjà vue les armes elfiques ? Certes elles ne valent pas un Gwyhyr, mais elles n'en reste pas moins mortelle. En tout cas si j'étais vous, je ne me mettrais pas en travers de la route de Vesstan si vous le croisez, cet homme à tout perdu et n'a plus rien à perdre...

- Rodolf Kazmer



MAGIE

Aucune

INT	8	ETOU	6
RÉF	7	COU	27
DEX	9	SAUT	5
COR	7	END	30
VIT	9	ENC	70
EMP	4	REC	6
TECH	1	PS	30
VOL	6	VIG	0
CHA	4		

COMPÉTENCES

Éducation (Int)	5
Étiquette (Int)	1
Négoce (Int)	2
Tactique (Int)	2
Vigilance (3)	3
Bagarre (Réf)	2
Équitation (Réf)	4
Escrime (Réf)	3
Esquive/Évasion (Réf)	6
Archerie (Dex)	8
Athlétisme (Dex)	6
Furtivité (Dex)	5
Physique (Corps)	6
Beaux-arts (Emp)	1
Commandement (Emp)	3
Courage (Vol)	6
Intimidation (Vol)	3
Résistance à la magie (Vol)	3

ÉQUIPEMENT

Zefhar elfe	Kord	Sac à dos	Corde
Gourde	Laterne	Sac de couchage	Tente
Poche secrète	Sacoche	Pantalon renforcé	Brigandine
Camail	Bourse	Miroir	Savon
Couteaux de lancé (x5)	Flèche standards (x30)	Chevalière de famille	Rations de voyage (x5)

COMPÉTENCES SPÉCIALES

Dur à cuire (Cor)	5
Portée extrême (Dex)	5
Double tir (Dex)	2
-	
-	

Gustarff de Novigrad

INT	9	ETOU	6
RÉF	7	COU	24
DEX	3	SAUT	4
COR	4	END	30
VIT	8	ENC	40
EMP	8	REC	6
TECH	4	PS	25
VOL	9	VIG	10
CHA	8		



Les mages n'aiment pas en parler mais parmi eux aussi se trouve des renégats. Il y a notamment le groupe des Hav'Caaren's wedd. En langue commune cela signifie les enfants du Rapace. Ce Rapace dont il est fait référence est le surnom donné à Jothar, un magicien mort pendant la première guerre contre Nilfgaard. Ce magicien était un pratiquant de la magie du feu, une magie dangereuse, voir interdite. Il a inculqué son savoir à de nombreux enfants capables de contrôler le Chaos. Gustarff est l'un d'entre eux. C'est lui qui m'a raconté cette histoire pendant que j'étais de passage à Tretogor. Avec les événements récents, le bougre est contraint de se cacher de tout le monde et même des mages. Il vit aujourd'hui dans l'errance en espérant croiser d'autres Hav'Caaren. Il essaye de survivre tant bien que mal dans un monde en proie à la folie. Il avait prévu de rejoindre la rébellion de Saskia mais je doute qu'il y soit arrivé à temps. Avec Nilfgaard à nos portes et Radovid qui a lancé sa chasse aux mages, il ne fait pas bon être pratiquant de la magie par les temps qui court, je vous le dit...

- Rodolf Kazmer

COMPÉTENCES	
Connaissance des monstres (Int)	1
Déduction (Int)	1
Éducation (Int)	6
Étiquette (Int)	1
Survie (Int)	2
Vigilance (Int)	1
Bâton/lance (Réf)	2
Lames courtes (Réf)	3
Résilience (Cor)	3
Charisme (Emp)	1
Psychologie (Emp)	4
Séduction (Emp)	1
Stylisme (Emp)	1
Premiers soins (Tech)	1
Courage (Vol)	1
Envoûtement (Vol)	3
Incantation (Vol)	5
Intimidation (Vol)	1
Résistance à la contrainte (Vol)	2
Résistance à la magie (Vol)	5
Rituels (Vol)	1

MAGIE
Manipulation d'esprit (Sort)
Télépathie (Sort)
Aenye (Sort)
Prison de Talfryn (Sort)
Tanio Ilchar (Sort)
Démangeaison éternelle (Env)
Rituel de magie (Rit)

COMPÉTENCES SPÉCIALES	
Exercice de la magie (Int)	5
Contact magique	3
Immuable (Vol)	2
-	
-	

ÉQUIPEMENT			
Chronique	Outils d'écriture	Journal	Carte du continent
Jeu de Gwynt	Savon	Sac à dos	Tente
Amulette	Dague	Fourreau	Bâton de fer
Sablier (Minutes)	Parfum	Capuche renforcée	Veste en cuire
Jambières	Robe rouge	Fluide stérilisant	Sac de couchage

Vregor

Vous voulez vraiment que je vous parle du culte de Coram Agh Tera, l'araignée à tête de lion ? Je vais faire mieux que ça. Je vais vous parler d'un de ses initiés le plus puissant et réputé : Vregor, le Messager de la Mort. On raconte qu'il était autrefois un prêtre de l'église de Krev, mais que son attirance pour la mort l'a converti au culte du dieu de la mort. Courant 1273 il aurait été envoyé en mission au travers de Kaedwen pour soit disant répandre la parole de son dieu. Mais je vous le dit, cela cache forcément quelque chose de bien pire. Ne me demandez pas comment je peut être au courant de ça mais, il paraît que ce Vregor serait porteur d'une sorte de bénédiction. D'après son culte, il serait capable de voir le visage des personnes à qui il a donné la mort. C'est plus une malédiction si vous voulez mon avis.

Aux dernières nouvelles il aurait disparu de la circulation mais des rumeurs court qu'un prêtre amnésique à récemment été aperçu au sud de Kaewen, peut être est-ce ce Vregor ? Si tel est le cas, puisse Melitele nous protéger.

- Rodolf Kazmer



MAGIE

Crypte de la connaissance (Inv)
Toile de mensonges (Inv)
Envoûtement des ombres (Env)
Démangeaison éternelle (Env)
Rituel de spiritisme (Rit)
Rituel de purification (Rit)

ÉQUIPEMENT

Poudre de coagulation (x4)	Sac à dos	Toile de Coram Agh Tera	Sacoche à ingrédients
Sac de couchage	Craie (x10)	Corde	Liqueur
Carte du continent	Parchemin de sang	Fiole de sang	Gourde
Sablier	Torche	Dague	Bourse

INT	9	ETOU	7
RÉF	6	COU	18
DEX	4	SAUT	3
COR	6	END	35
VIT	6	ENC	60
EMP	8	REC	7
TECH	7	PS	35
VOL	9	VIG	2
CHA	5		

COMPÉTENCES

Déduction (Int)	1
Éducation (Int)	1
Enseignement (Int)	2
Survie (Int)	2
Équitation (Réf)	3
Esquive/Évasion (Réf)	4
Lames courtes (Réf)	2
Résilience (Cor)	1
Charisme (Emp)	3
Commandement (Emp)	2
Psychologie (Emp)	2
Premiers soins (Tech)	4
Courage (Vol)	3
Envoûtement (Vol)	4
Incantation (Vol)	5
Résistance à la contrainte (Vol)	2
Intimidation (Vol)	2
Résistance à la magie (Vol)	2
Rituels (Vol)	4

COMPÉTENCES SPÉCIALES

Initié des dieux (Emp)	5
Rituels sanglants (Vol)	5
Ferveur (Emp)	2
-	
-	

Savannah Vosa

INT	8	ETOU	5
RÉF	9	COU	21
DEX	9	SAUT	4
COR	4	END	25
VIT	7	ENC	40
EMP	7	REC	5
TECH	8	PS	25
VOL	7	VIG	0
CHA	5		

COMPÉTENCES	
Connaissance de la rue (Int)	3
Déduction (Int)	3
Éducation (int)	2
Survie (Int)	2
Vigilance (Int)	5
Bagarre (Réf)	3
Esquive/Évasion (Réf)	6
Lames courtes (Réf)	5
Adresse (Dex)	4
Athlétisme (Dex)	3
Furtivité (Dex)	4
Duperie (Emp)	6
Contrefaçon (Tech)	4
Crochetage (Tech)	6
Déguisement (Tech)	2
Intimidation (Vol)	1



MAGIE
Aucune

Dans ma vie, j'ai eu l'honneur de côtoyer beaucoup de personnes. Parfois certaines de ces personnes sont assez peu recommandables. Savannah Vosa était l'une d'entre elle. A vrai dire je ne peux pas prétendre la connaître, nous n'avons fait que partager un verre lors d'un de mes séjours à Novigrad.

Vers ses 10 ans, la pauvre enfant avait perdu son frère après que sa mère l'est emmené on ne sais où. Cette même mère est décédé peu de temps après, laissant Savannah seule. D'après son histoire, elle aurait été recueillie par un soldat qui se serait occupé d'elle comme sa propre fille pendant quelques temps avant de périr pendant la guerre. De nouveau seule la jeune femme n'avait d'autre choix que de vivre du banditisme. Devenue une voleuse de talent et douée avec ses dagues, elle est capable de délester un mendiant de son dernier sous.

Ce qui me fascine chez cette femme, c'est sa persévérance. Après 20 années, elle continuait malgré tout à chercher son frère. Et elle n'était pas prête de s'arrêter. Je me demande où se trouve aujourd'hui et si elle a retrouvé son frère...

- Rodolf Kazmer

COMPÉTENCES SPÉCIALES	
Paranoïa exercée (Int)	5
Plan mental (Int)	5
Clé mentale (Int)	4
-	
-	

ÉQUIPEMENT			
Dague elfique	Couteau de lancer	Masque	Dés pipés
Torche	Sac	Gourde	Outil de contrefaçon
Pantalon cavalier	Outil de voleur	Capuche renforcée	Gambison
Bandoulière	Sac de couchage	Savon	Grappin
Dague simple	Fourreau de manche	Armonica	Poche secrète

Carte de la région du Haut Aedirn



Acte I : L'évasion

Il devrait maintenant être évident pour les joueurs d'essayer de se libérer de leur cellule. La présence d'un garde devrait quand même rendre la tâche plus complexe mais pas impossible car la présence d'un pilier au milieu de la pièce cache une partie de la visibilité. Une porte, fermée est également visible, impossible de dire ce qu'il se cache derrière. Les cellules sont quasi identiques, la prison se trouve enfoncé à mi-surface, ce qui signifie que chaque cellule possède une grille donnant sur l'extérieur. Les cellules côte à côte sont séparées par une grille. Les joueurs seront potentiellement intrigués par l'homme se trouvant dans l'une de leur cellule. Si des joueurs étaient à Vergen lors des événements récents ils peuvent effectuer un jet de Déduction avec un SD de 10. Si le jet est réussi le joueur se souvient de lui comme étant un des nobles qui avait soutenu Saskia et prônait la liberté.

Des cartes ont été conçu pour jouer ce scénario. Elles sont toujours placées après la dernière page de chaque acte.

Développement

Le joueur étant dans la cellule du **noble*** peut essayer de parler avec lui. S'il ne le fait pas, ce dernier le fera de lui-même.

« Tout ça pour quoi hein ? La liberté ? Le bien commun ? Regardez où la liberté m'a mené, n'est-ce pas paradoxale que de finir enfermer ? Nous pensions que le Pontar nous protégerais encore quelque temps, quelle idée ! Rien n'arrête la machine de guerre qu'est Nilfgaard. »

Le ou les joueurs peuvent choisir d'ignorer l'homme, peut être penseront-ils qu'il est fou. Cependant s'ils essayent de communiquer avec lui il leur coupera la parole.

« Regardez-nous. Melitele seule sais pourquoi les Nilfgardiens ne nous ont pas encore tranché la gorge. Peut-être veulent-ils des informations ou peut être veulent-ils tout simplement nous faire souffrir comme ils ont fait souffrir Nathanael. »

** Ce noble, appelé Sorvod Limollac, est le première élément de la quête principale. Il est fortement préférable qu'il ne meurt pas car il possède des informations confidentiels qui conduisent à l'acte suivant. Dans le cas contraire, les joueurs devront fouiller son cadavre et récupérer les infirmations.*

Au même moment le soldat de garde crie quelque chose en Nilfgardien, si l'un des joueurs est Nilfgardien il comprend parfaitement ce qui dit l'homme, même s'il est inutile de parler une langue pour comprendre un « Fermez-la ! ».

Si les joueurs veulent en savoir plus sur ce fameux Nathanael l'un d'eux devra faire un jet de **Charisme** avec un SD de 12. S'il réussit il apprendra qu'il s'agit d'un des confrères du noble, anciennement enfermé avec lui, qui à été emmené durant la nuit et qui n'ai jamais revenu. S'ils échouent le gardien criera de nouveau et le noble restera définitivement muet. Si les joueurs veulent poser d'autre questions au noble ils devront à chaque fois effectuer un nouveau jet de **Charisme**.

En dehors du noble, les joueurs peuvent faire aller leur imagination pour se sortir de leur cellule. Ne possédant aucun de leur équipement ils devront s'adapter aux choses, pas forcément évidente, se trouvant dans leur cellule.

Peu importe ce que les joueurs essayent de faire, il est dans leur intérêt de faire le moins de bruit possible. Si aucun joueur n'a obtenu d'information sur la pièce du fond auprès du noble, alors aucun ne sait qu'un autre soldat, plus haut gradé, s'y trouve.

Tension

Un bruit moyen-fort alertera le garde dans l'autre pièce. A l'extérieur, un brouhaha assez intense fait que les joueurs ne peuvent pas y être entendu.

Il y a donc deux scénarios possibles. Le premier est celui où les joueurs arrivent à se débarrasser (De manière létale ou non) du garde sans alerter celui dans l'autre pièce.

Dans une telle situation, le noble avec eux garde son sang-froid et leur dit ce qui se cache derrière la porte, si ce n'est pas déjà fait. Logiquement, les joueurs devraient avoir envie de récupérer leur équipement caché à l'intérieur et élaborerons un plan pour aller le chercher. Dans tous les cas le garde assis à l'intérieur les verra rentrer et sera **Stupéfait** tout en subissant un **malus** de -2 sur son jet **d'initiative**.

Dans l'autre situation, si les joueurs font trop de bruit le garde sera alerté et entrera dans la prison. Si les joueurs sont suffisamment nombreux à s'être libéré de leur cellule ils peuvent tenter un combat. Ce scénario étant censé être le premier d'une campagne, les soldats utilisent la fiche de personnage du Bandit du livre de règle du Jeu de Rôle The Witcher. Si le combat ne tourne pas en la faveur des joueurs ou s'il est tout simplement perdu d'avance, le MJ doit intervenir pour éviter aux joueurs une mort prématurée. Libre au MJ de choisir comment intervenir, il peut, par exemple, faire en sorte que les soldats assomment les joueurs ou les maîtrises pour les ramener dans leurs cellules tout en ayant attaché leurs mains.

Dans le cas où de tels circonstances arrivent un évènement se produira pour éviter aux joueurs de devoir recommencer de nouveau. Amargh n'étant pas loin de Ban Glean, l'on peut imaginer que la garnison de cette dernière s'est regroupée pour lancer une attaque afin de reprendre le contrôle d'Amargh et de cette partie du Pontar.

L'alarme Nilfgardienne sonnera alors, obligeant les deux soldats présents à quitter leur poste pour aller se défendre, laissant aux joueurs le temps nécessaire pour se libérer.

Dans tous les cas, une fois les soldats absents ou mis hors d'état de nuire, les joueurs peuvent aller récupérer leurs affaires et les clés pour défaire les menottes ou libérer d'autre joueurs. L'or restant suite à la création de leur personnage deviens disponible. D'un point de vue RP cet or est en fait une partie de la caisse du village que le soldat était en train de compter.

A ce stade le noble enfermé avec eux décide de les suivre car il voit la une porte de sortie et demande aux joueurs d'essayer de retrouver son confrère, Nathanaël, se trouvant peut-être à l'étage. Pour sortir de la prison il existe deux possibilités, soit les joueurs décident de ne pas écouter le noble, de forcer les barreaux déjà partiellement cassés de la cellule ouverte soit ils décident d'aller à l'étage.

Développement

A l'étage ils assistent à la scène d'un combat passé. Les tables sont déplacées voir cassées, du sang est rependu partout. En fonction des évènements, ils peuvent soit voir des soldats garder l'entrée, soit une bataille entre des Soldats Kaedweniens et des Nilfgardiens les empêchant de sortir par la porte de la maison. Avec un jet de **Déduction** les joueurs peuvent essayer de comprendre ce qu'il s'est passé, le SD est de 13. Si l'un d'eux réussit il comprend que lors de l'attaque de Nilfgaard, des personnes étaient ici, probablement en train de manger et que l'attaque surprise des Nilfgardiens à eu raison d'eux. Les traces de pas indiquent qu'une forte quantité d'homme ont pénétrés dans la maison mettant tout en dessus dessous. Le joueur distingue également des traces de sang partant vers une pièce fermée.

Le noble leur demande d'ouvrir la porte car c'est derrière celle-ci que les Nilfgardiens

ont emmené son confrère. Peu importe ce que décide les joueurs, le SD **Physique** de la porte est 14.

Attention toutefois ! Si les joueurs sont restés discret jusque-là, trop de bruit risquerait d'alerter les deux gardes protégeant l'entrée de la maison.

A l'intérieur ils trouvent le corps d'un homme, le confrère du noble qui est avec les joueurs, complètement défiguré et torturé, sans vie. Après avoir compris que son confrère est bel et bien mort, il se tourne vers les joueurs, la visage à la fois attristé et apeuré.

« Je... Je dois me rendre à Ban Glean de toute urgence. Aidez-moi à m'y rendre et je récompenserais vos efforts. »

Chaque joueur du groupe ayant des affaires à régler dans le nord de Kaedwen et la situation se présentant compliquer pour eux ils devraient accepter. S'ils ne le font pas c'est le noble qui se chargera de les convaincre en vue de leur actuel situation.

Sortir par l'avant de la maison s'avère risqué peu importe les circonstances. Si les joueurs veulent quand même y passer utilisez de nouveau le PNJ. Ce dernier refusant de prendre le risque de passer par là.

Rappelez l'existence de fenêtre si nécessaire et laissez les joueurs sortir de la maison par l'arrière ou par les cellules.

Tension

Une fois dehors, une vision d'horreur se présente à eux. Les Nilfgardiens utilisèrent cette partie du village pour creuser les charniers des habitants et soldats morts durant l'attaque. Un peu plus loin ils voient deux hommes. Ces hommes effectuent une action différente en fonction des actions des joueurs. Si les Nilfgardiens sont attaqués, les deux hommes essayent de briser la clôture de piquet que

les Nilfgardiens ont construits pour fermer le village.

Le MJ effectuera un test de **Vigilance**, si le test est supérieur à 12 les deux hommes voient les joueurs arriver et leur demande de les aider.

Si l'alerte n'est pas sonnée, alors les deux hommes sont actuellement en train de creuser un nouveau fossé, surveillés par un soldat Nilfgardien. Le MJ effectue un test de vigilance à la fois pour les deux hommes et pour le soldat. Si le soldat les voit il les attaquera au même moment que l'attaque des Kaedweniens sur le village. Un deuxième soldat rejoindra son confrère pour l'aider. Une fois vaincus les deux hommes demandent aux PJ de les aider à détruire la clôture construite par les Nilfgardiens.

Développement

Quoiqu'il en soit, les joueurs sont à deux doigts de pouvoir s'évader. S'ils sont toujours en vie, les deux paysans utiliseront leurs outils pour casser la clôture et s'enfuir par la forêt. Sinon, les joueurs peuvent utiliser leurs outils où y allait à la main, chaque action consommant des points d'endurance. Casser la clôture à la main nécessite un jet de SD **Physique** de 14.

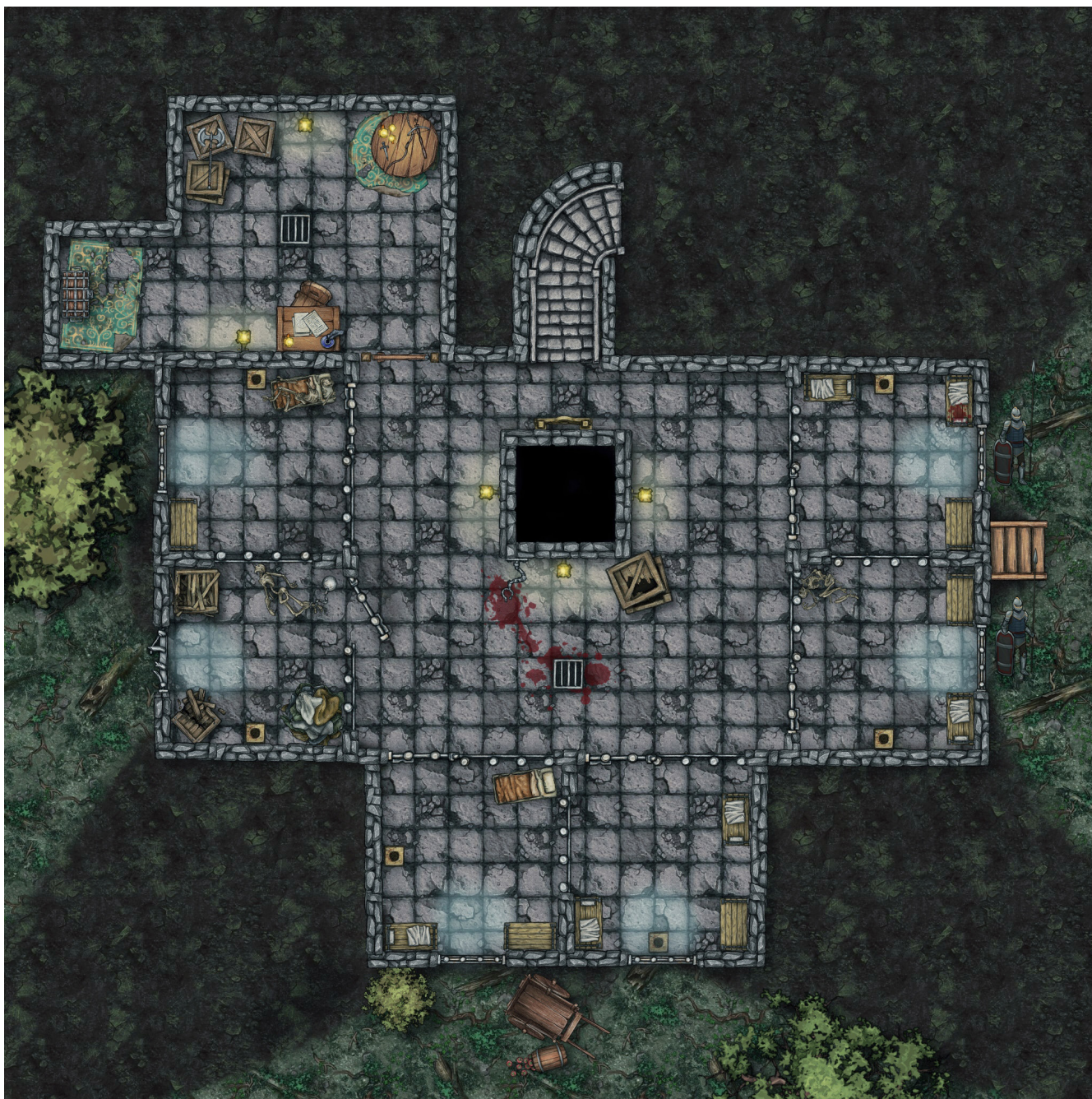
Fin

Il est à espérer que tout les joueurs ont survécu et qu'ils ont réussi à s'enfuir par la forêt, en direction du nord.

Le reste de l'histoire

Ce que les joueurs ne savent pas, c'est que le noble qui les accompagne possède des informations confidentielles qu'il doit amener à la capitale de Kaedwen. Ces informations portent sur Nilfgaard et Radovid et c'est pour cela qu'il était enfermé.

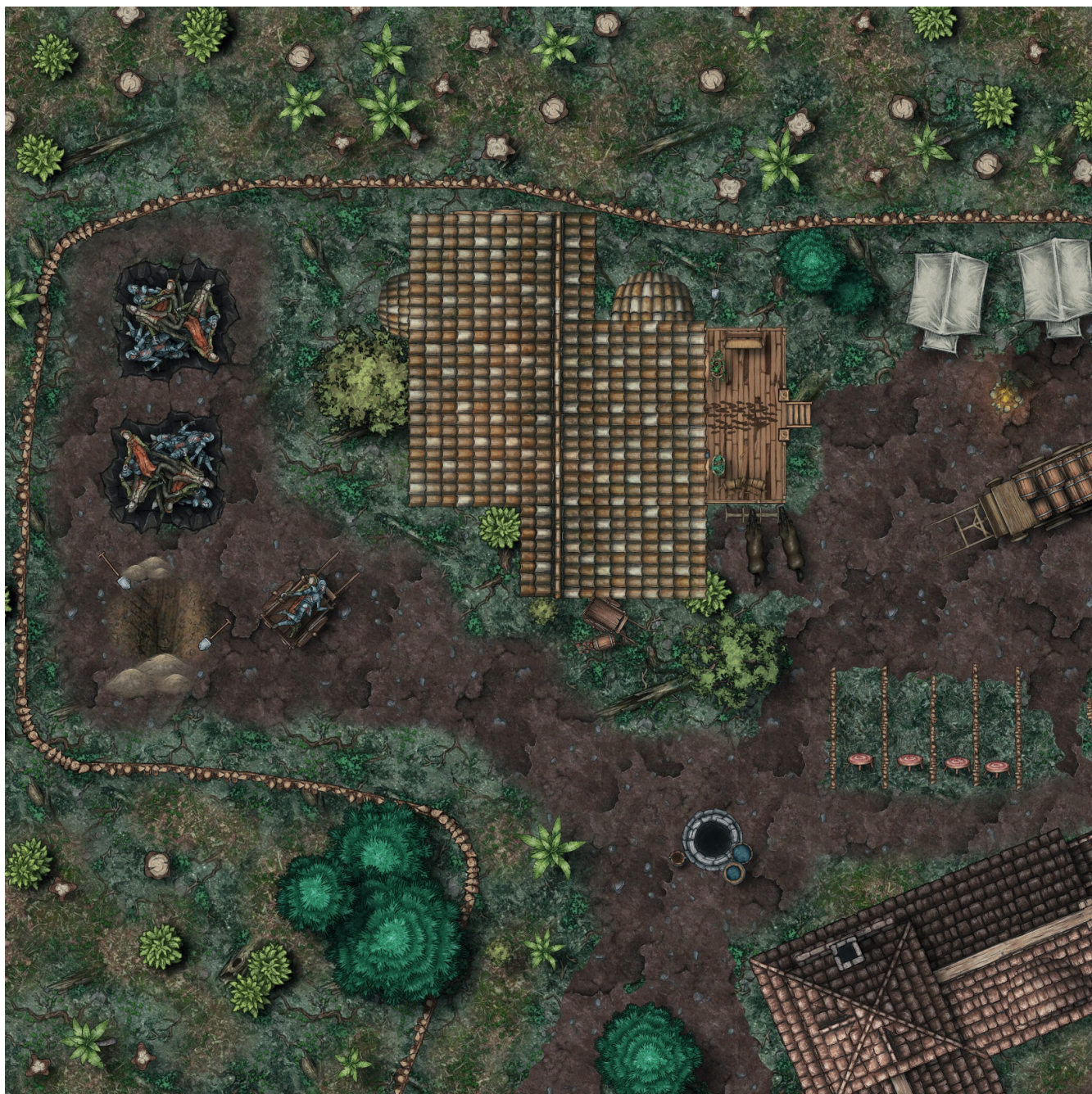
-1 : INT. Cellules



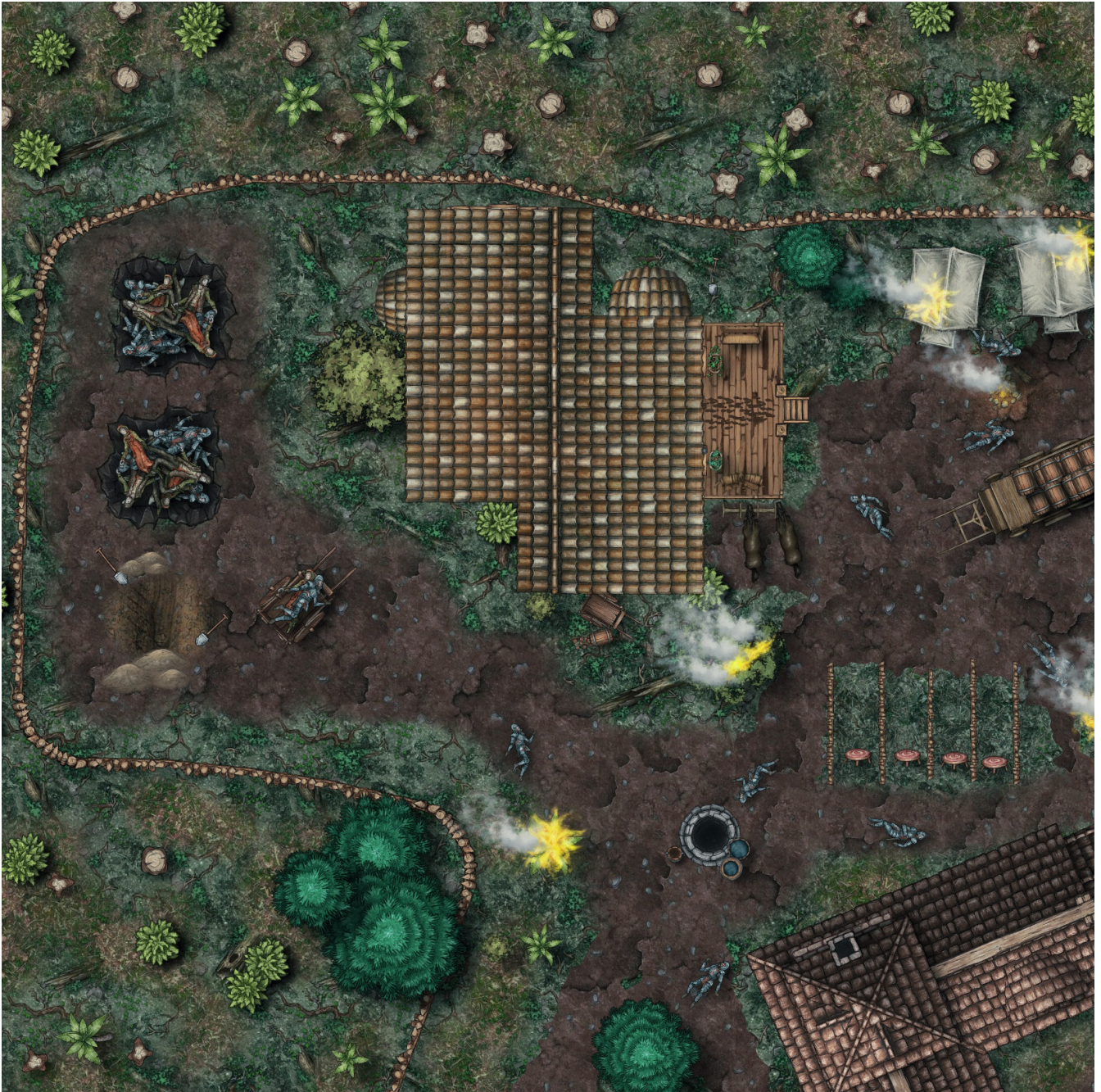
RDC : INT. Maison



RDC - Calme : EXT. Village



RDC - Alerte : EXT. Village



Acte II : Ban Glean

Les joueurs avancent donc maintenant en direction du Nord pour s'éloigner de la guerre et surtout, de Nilfgaard. En chemin, si les deux paysans de la fin de l'acte I sont parties avec les joueurs, ils les ont quitté pour se diriger vers une autre direction. Le noble qui les accompagne est quant à lui toujours là.

Introduction

Pour introduire, commencez par dire aux joueurs ces mots :

Finalemnt libéré de votre prison, vous avez fui au travers d'une forêt dont vous ignorez le nom, en direction du nord, vers la ville de Ban Glean.

Sur la route vous avez pu échanger quelques mots. Sans forcément rentrer dans les détails bien sûr, vous avez chacun une idée plus précise des personnes avec qui vous voyagez.

Laissez aux joueurs la possibilité de se présenter, libre à eux de rentrer dans les détails ou non.

Vous avez, pour la plupart d'entre vous, fait plus ample connaissance avec le Noble qui vous suit. Il s'est présenté sous le nom de Sorvod Limollac, un noble du Bas-Kaedwen qui avez rejoint l'insurrection du prince Stennis et Saskia. Malgré son appartenance au Kaedwen, lui aussi avait lutté contre l'insurrection d'Henselt.

Les joueurs peuvent essayer d'en apprendre plus sur cet homme en effectuant un jet de Persuasion avec un SD de 14. Si le joueur qui essaye de le persuader a été violent à un moment ou un autre avec le noble ce SD sera de 18. S'ils y parviennent ils apprennent que l'homme est tout de même très fidèle à son pays et qu'il ferait tout pour éviter de voir tomber. Il n'est juste pas entièrement d'accord avec l'idéologie de son roi, le Roi Henselt.

En outre les joueurs peuvent également faire un jet de **Survie** pour trouver de la nourriture avec un SD de 11. Si ce jet est réussi le groupe mangent à leur faim et récupèrent tous 1 PS et END. S'il y a un Elfe il peut également rechercher **gratuitement** des plantes de qualité Commune ou moins. Voici un rappel des plantes trouvables dans la région :

- 1D10 de Chélidoine.
- 1D6 de pétales d'ellébore.
- 1D6 de Cortinaire.
- 1D6 de Gui.
- 1D6 d'Aconit.
- 1D6/2 de Mandragore.

Développement

Finalemnt, après un peu plus d'une journée de marche vous apercevez enfin les murs de la ville de Ban Glean avec une immense forteresse en son centre. En vous approchant vous comprenez qu'une avant-garde est construite autour de la cité. Cette avant-garde est extrêmement bien gardée et bruyante, des hommes cours de partout, certains s'entraînent tandis que d'autres construisent. A peine avez-vous fait vos premiers pas en passant entre les deux grandes tours de guet qui servent d'entrée qu'un soldat, avec un chapeau en peau de castor et deux autres hommes, vêtues aux couleurs de Kaedwen, s'approchent de vous.

L'homme se présente sous le nom de Zivyk. D'apparence vous comprenez qu'il s'agit d'un vétéran et malgré son âge qui semble avancé il semble toujours en forme.

Les soldats ne sont pas dans une posture agressive mais vous sentez leur méfiance poser sur vous.

L'homme du nom de Zivyk décide donc de continuer, « Maintenant c'est à votre tour de vous identifier, nom, faction, profession. »

Si les joueurs se montrent trop agressifs, le MJ devra les convaincre que ce n'est pas la solution, en utilisant les deux sentinelles postées en haut des tours par exemple. Quoiqu'il en soit si les joueurs n'arrivent pas à le convaincre de les laisser rentrer le MJ utilisera Sorvod Limollac pour les faire entrer.

Avant de les laisser rentrer, Zyvik peut intervenir en fonction des biens et des races des membres du groupe.

S'il y a un Elfe : « Si j'étais vous je ne montrerais pas à tout le monde ces oreilles. Je n'ai rien contre vous mais le peuple de Kaedwen c'est une autre histoire, d'autant plus qu'un tueur d'elfe rode dans ces rues. »

Si l'un des membres à ouvertement dit être un mage : *« Quant à vous j'évitais de crier que vous êtes mage sur tous les toits. On n'est peut-être pas en Rédanie, mais avec les événements récents, on ne sait jamais. »*

Si l'un des membres du groupe possède un bâton de mage : *« Et à votre place, je vendrais ce bâton, on ne sait jamais. »*

Quoiqu'il en soit, laissez les joueurs décider de cela plus tard. Ils pénètrent donc dans la ville de Ban Glean par la porte sud. Après quelques pas, Sorvod Limollac se place devant eux.

Ce qu'il dit ici est laissé à la discrétion du MJ. Dans le cadre de la campagne d'origine l'un des membres du groupe était gravement blessé. Cependant si tout les membres du groupe sont en formes il effectue un simple au revoir.

*« C'est ici que nos chemins se séparent. Je vous conseille d'emmener cette *personne* chez un docteur. Cherchez auprès du docteur Emarl Finril dans la haute ville et dites-lui que vous venez de ma pars. »*

A peine avait-il terminé sa phrase que vous le voyez déjà partir et disparaître derrière les innombrables établis de marchands installés là.

Dans le cas où un membre du groupe est mal en point, les joueurs devraient directement chercher auprès de ce fameux médecin. Dans cette campagne, l'un des membres du groupe est un prêtre souffrant d'amnésie (Vregor) tandis qu'un autre membre (Savannah) censée rencontrer un contact ici à Ban Glean, le MJ peut se servir de cela pour continuer l'intrigue de ses personnages.

En chemin, s'il y a un prêtre dans le groupe, il effectuera un jet de **Vigilance** avec un SD de 14. S'il réussit il liera sur le panneau d'affichage qu'une famille d'elfe entière a été assassinée il y a de cela quelques jours dans une maison des quartiers pauvres. S'il échoue ce test alors il n'apprendra rien.

S'il y a un criminel dans le groupe, il devra effectuer un jet de **Paranoïa** exercé face à un jet de **Furtivité** basé sur la fiche de personnage du bandit. Si il réussit le jet, le joueur observe une personne de taille humaine, une langue cape cachant son corps et une capuche cachant son visage. Cette personne se rend compte qu'elle est découverte et s'enfuit parmi les étals.



Situation : Chez le médecin

Une fois chez le médecin les joueurs peuvent dire qu'ils viennent de la part de Sorvod Limollac. En le faisant ils obtiennent une réduction de 10 Ducats par patients. En effectuant un jet **d'Éducation** à 13 ils comprennent qu'il s'agit d'un Demi-Elfe.

Si les joueurs lui demandent comment est-ce possible qu'un Demi-Elfe puisse être docteur dans une ville humaine ce dernier leur dira :

*« Sorvod m'a trouvé alors que je mendiais dans la rue. Il prit connaissance de mes talents et fit tout pour m'obtenir un toit, c'est grâce à lui que j'en suis la aujourd'hui. Maintenant partez et revenez demain, je dois m'occuper de *Nom du patient*. »*

Le MJ peut maintenant laisser le temps au reste du groupe de se reposer. Libre à eux d'aller vendre des armes ou de l'équipement qu'ils auraient subtilisé dans la prison, d'aller se reposer à l'auberge ou au bordel.

Intrigue Savannah Vosa - Dans le cadre de la campagne origine, Savannah Vosa a été grièvement blessé et était donc le seul membre du groupe chez le docteur, son intrigue continue donc là-bas, cependant cela peut se passer ailleurs, comme dans une auberge par exemple, il suffit au MJ de légèrement réadapter le premier dialogue.

Alors que Savannah se remet de l'opération qu'elle vient de subir, le docteur/aubergiste arrive vers elle :

« Il y'a un homme qui souhaite vous voir, ce n'est pas une personne faisant partie du groupe qui vous amené ici. Je lui ai dit que vous aviez besoin de vous reposer mais il a... Insisté. »

Si elle refuse alors le docteur lui dira que l'homme lui a demandé de lui dire qu'ils avaient rendez-vous il y a de cela deux jours. Si elle refuse toujours alors l'homme entrera par la fenêtre de sa chambre. Si elle accepte alors l'homme rentrera tout simplement par la porte de sa chambre, accompagné du docteur qui repartira aussitôt.

L'homme prend une chaise et vient s'asseoir à côté de ton lit, les bras posés sur le dossier de ta chaise. D'un geste il retire la capuche qui orne son visage. Se découvre alors le visage d'un homme chauve et imberbe. Il porte des cicatrices lui donnant un air sévère et un visage mauvais. Tu le reconnais, il s'agit de ton contact, l'homme que tu devais rencontrer, celui qui possède normalement des informations sur ton frère, un collègue portant le nom de Haren Brogg. Tu avais travaillé malgré toi avec lui sur un contrat à Wyzima il y a de cela deux ans. Il s'agit d'un homme uniquement dirigé par l'or. Il était à l'époque spécialisé dans le trafic d'arme et d'ingrédients alchimiques. D'un ton sarcastique il te dit :

« He bien, c'est bien le dernier endroit où je m'attendais à te trouver. Ce n'est pas ton genre de te retrouver blessé à ce point, Savannah Vosa. »

La suite de la discussion se fait entre le MJ et Savannah. Haren est un contrebandier, il n'est pas méchant mais n'aime pas qu'on se fiche de lui. Il peut également être sur la défensive très rapidement.

Quoiqu'il en soit Haren ne donnera pas d'information tout de suite car il a une mission d'ordre personnel à confier à Savannah.

« Un type, un gars qui ne vit pas loin d'ici a récupéré des... Papiers, contenant des infos qui pourraient fortement m'aider avec ce que j'entreprends ici... »

Je veux pas qu'il meurt, c'est mauvais pour les affaires, mais faudrait vraiment récupérer ces infos. Fait ça pour moi et je te dirais ce que j'ai découvert sur ton frère. »

L'assassin peut essayer de négocier et avoir les infos tout de suite, mais le SD sera de 30.

« Ce gars s'appelle Nuram, Nuram Robak, c'est un Nobliu qui vit pas loin. Je me suis renseigné sur ce type, il passe ses soirées au bordel de la Soie Rouge. Toute la ville est au courant, même sa femme, mais il a trop d'influence pour que quiconque ne fasse quoique ce soit. En dehors ce type est un courtier, un acheteur et revendeur de chevaux, c'est lui qui s'occupe du marcher de chevaux ici à Ban Glean. Le papier qu'il me faut est apposé d'un cache avec une couronne. Cependant je ne sais pas où il planque ses papiers. »

Si l'assassin n'a pas demandé où retrouver Haren une fois la mission accompli, ce dernier le lui dira avant de quitter la pièce par là où il est entré.

« Dans la basse ville, situé derrière la forteresse, cherche un de mes hommes devant la poissonnerie, dit lui que L'or coule, là où le sang brille. »

Tension brève

Le MJ fera intervenir, lors d'un moment de blanc, une escorte de soldat. Ces derniers venant informer le groupe qu'ils ne peuvent plus quitter la ville jusqu'à nouvel ordre. Cet ordre provient du régent actuel, un vétéran de la Bannière Brune appelé Zendal. L'un des membres du groupe peut effectuer un **Jet d'Éducation** à 14.

Si le test est réussi le MJ pourra lire les lignes suivantes :

« La Bannière Brune est un groupe militaire issu de Ban Glean, qui avait montré une grande force durant la Bataille de Brenna, bataille qui avait permis de renverser le cours de la dernière guerre contre Nilfgaard.

Ce même bataillon avait ensuite été décimé lors d'une tentative du Roi Henselt d'envahir Aedirn. La Bannière Brune ne fut jamais reconstruite même si son étendard flotte encore au-dessus de la forteresse de Ban Glean. Le seul résidu de l'armée de la Bannière Brune est le Gonfalon de Bronze. »

Le soldat rajoute également :

« Le régent Zendal vous demande de vous rendre demain, le 8 de Velen à l'aube, dans sa forteresse. », avant de repartir en direction de la forteresse.

Situation : A l'auberge

Les joueurs sont installés à une table dans l'auberge du Foie de Loup situé dans la partie modeste de la ville. L'ambiance est étonnement festive et il y a du monde partout. Sur certaines tables des personnes se racontent les derniers ragots, sur d'autres, des citoyens jouent au poker au dés et au Gwynt. Le MJ peut laisser les joueurs jouer ou parler entre eux.

Si l'un ou les joueurs décident d'écouter les ragots ils devront lancer deux D6 :

1-2 : *De simples racontars inintéressant entre des paysans pauvres qui racontent les malheurs de la guerre.*

3-4 : *Un homme et une femme parlant d'un assassinat ayant eu lieu récemment dans une maison de la Basse Ville. A ce qu'il paraît toute la famille, des Elfes, enfants compris, ont été tué de manière sanglante. Les corps auraient été envoyé à la morgue.*

5-6 : *Un groupe de soldat, en perm visiblement, parlent d'une forte activité des Scoia'Tael plus loin au nord en direction d'Ard Caraigh et de Ban Ard, ils auraient un campement mais personne ne sait où ils se trouvent. Ils pensent qu'ils ne tiendront pas l'hiver.*

Si les joueurs s'essayent au jeu, la manière dont les jeux se déroulent est laissé à la discrétion du MJ.

Développement

Le lendemain, les joueurs devraient normalement se rendre à la forteresse. S'ils ne le font pas, une escorte armée viendra à un moment donné les chercher pour les y conduire.

Vous commencez à monter vers la forteresse. En chemin vous voyez une multitude de soldats et camps d'entraînements. Visiblement, Kaedwen se remet rapidement de sa défaite face à Aedirn, et ils se préparent à la guerre. Quoiqu'il en soit la colline est surplombé par une immense forteresse que l'on aperçoit de partout en ville.

Un jet **d'Éducation** 16 permet d'obtenir plus d'informations :

La forteresse de Ban Glean est en effet un mélange d'architecture elfique et humaine, comme de nombreuses structures utilisées par les Hommes après avoir bouté les Elfes de leurs terres. Celle-ci est connue pour son aspect militaire. Beaucoup de jeunes hommes venaient à l'époque ici afin d'espérer devenir un membre de la Bannière Brune après que leurs actes durant la dernière guerre avait fait le tour des Royaumes du Nord. Le Régent Zendal semble visiblement dans l'optique de réitérer cet exploit.

Les soldats conduisent les joueurs dans le grand hall de la forteresse où le régent se trouve.

Il a les deux mains posées à l'extrémité d'une gigantesque table. Cartes et pions sont disposés de partout, d'un bref coup d'œil les joueurs peuvent apercevoir un poignard planté sur le village d'Amargh. Le Régent lui est un homme imposant, portant une grande armure de plaque ornée d'une licorne. Sur sa tête se trouve un casque entouré de peau de castor. Son visage est défiguré. Défiguré par le temps et la guerre à n'en point douter. A ses côtés se trouve une personne que les joueurs connaissent déjà : Sorvod Limollac.

« *Alors c'est eux Sorvod ?* »

Sorvod hoche la tête en guise d'approbation.

« *Vous devez vous demander pourquoi je vous ai convié ici ?* »

Les joueurs peuvent répondre mais brièvement.

« *J'ai bien l'impression que vous êtes maintenant lié à une affaire quelque peu délicate.* »

Le MJ marque une pause pour observer la réaction des joueurs.

« *Cet homme, que vous avez sauvé en vous évadant de cette prison dans laquelle ces chiens de Nilfgardiens vous ont enfermé, est porteur d'informations et d'un message de la plus haute importance. Cependant je ne peux lui offrir une escorte armée. La Flamme Blanche est arrivée aux portes de Kaedwen et nous avons besoin de toute nos forces pour les empêcher de prendre le contrôle du Pontar avant l'hiver.* »

Sorvod observe les joueurs, calme.

« *Il m'a... Parlé de vos actions pour vous libérer de cette prison. Je me fiche que vous soyez un Elfe, un Nain, un Mage ou une criminelle, tant que vous savez vous défendre.* »

Sur ces mots il marque de nouveau une pause.

« Je sais que vous ne ferez pas ça par bonté d'âme et je vous éviterai le discours barbant concernant la patrie et tout le toutim, c'est pourquoi j'ai une offre à vous faire. »

Ici le MJ laisse la possibilité aux joueurs de répondre, pour offrir de l'interaction au dialogue.

« Cinq cents Ducats, pour chaque personne de suite. Ni plus, ni moins. Une fois Messire Sorvod conduit à Ard Caraigh vous en recevrez le double. »

Dès lors les joueurs sont libres d'essayer de négocier, voir de refuser, cependant si l'un d'entre eux refuse le MJ peut utiliser des soldats et simuler une arrestation. Libre au MJ d'en choisir les motifs.

« Bien, maintenant que nous sommes d'accord, prenez votre journée. Messire Sorvod et moi-même avons encore à parler. Allez au bordel ou vous saouler dans une taverne peu m'importe tant que vous n'importunez pas la loi. Vous partirez demain à l'aube. »

Sur ces mots il effectue un signe de la main et une escorte de soldat reconduit les joueurs dans la ville.

Situation : Enquêter sur les assassinats

Si Vregor est dans le groupe ou que les joueurs décident d'enquêter par eux même sur les assassinats, plusieurs pistes s'offrent à eux. Dans le cas où ils n'en ont pas pris connaissance le MJ peut faire intervenir un crieur publique par exemple, qui met en garde le peuple face aux vagues d'assassinats.

L'une des pistes possible est de se rendre sur le lieu du dernier crime.

Lieu du crime - Ce lieu est une maison dans les quartiers pauvres. L'entrée est gardée par deux soldats. Les joueurs peuvent essayer de les convaincre de les laisser passer en réussissant un jet de **Persuasion** à SD 12.

A l'intérieur les joueurs sont libres de poser des questions au MJ. Cependant pour apprendre plus ils devront effectuer un jet de **Déduction**. En fonction de la valeur total obtenu ils peuvent obtenir une ou deux informations :

SD inférieur ou égal à 13 : Traces de luttes dans la cuisine et dans la salle principale.

SD supérieur à 13 : Les traces sanglantes indiquent des meurtres au couteau ou à la dague, et surtout que peu de coups ont été portés.

Dans la maison les joueurs peuvent trouver 1D10 d'objets étranges.

En quittant la maison un groupe de trois elfes attendent devant, ces elfes sont agressifs et pensent que Vregor et/ou l'un des membre du groupe est le meurtrier. Ils sont armés de fourches et d'une hache. Les soldats sont peut être toujours postés là. Si c'est le cas, et que ces derniers ne sont pas hostiles envers les joueurs alors ils menacent les elfes et aideront les joueurs si ces derniers essaient d'attaquer.

Se rendre à la morgue - Les joueurs peuvent également se rendre à la morgue. Si tel est le cas le médecin légiste n'accepte pas de les laisser aller voir les corps. Un SD supérieur ou égal à 15 en **Persuasion** ou **Intimidation** permet de résoudre le conflit pacifiquement.

Pour toute autre situation le MJ est libre de désamorcer la situation comme il le souhaite ou de laisser faire les joueurs.

Une fois que les joueurs accèdent aux cadavres, libre à eux de les inspecter. Si le médecin légiste est toujours là et qu'il n'est pas hostile il aidera les joueurs.

L'étude des corps dépend de deux facteurs. Si un des joueurs est un docteur et qu'il possède les outils adéquate alors il bénéficiera d'un bonus de +2 à un lancé de **Déduction**. Si ce n'est pas le cas, alors les joueurs se contenteront de leurs connaissances.

Un jet de **Premier Soin** à un SD de 14 permet aux joueurs d'apprendre que les cadavres ont été tué méthodiquement et rapidement malgré des traces de lutte sur leur corps. Tous possèdent quelques entailles mais la cause de la mort est à chaque fois dû à un égorgement.

Un jet de **Déduction** supérieur à 15 permet d'apprendre aux joueurs que les victimes ont été certes tué par dague mais leur corps semble comme asséché, comme si quelque chose avait fait vieillir les victimes.

Si le médecin légiste est avec les joueurs, ce dernier fera remarqué qu'il manque un corps et que ce dernier n'a pas été retrouvé. De plus il expliquera aux joueurs qu'il à retrouvé un fil de soie blanche posé dans la main de chaque victime.

Rebondissement - Les joueurs possèdent maintenant des informations, mais pas suffisamment pour savoir où se rendre. Le MJ profitera de ce moment pour faire intervenir un PNJ. Ce PNJ arrive devant le groupe et observe Vregor si il est la, sinon il regarde les joueurs et leur dit ces mots :

« Nous vous avons vu enquêter sur les meurtres. Notre groupe n'aime pas ce que vous faites. Si vous arrêtez maintenant il ne vous arrivera rien. »

L'homme, après avoir fini sa menace se retourne et commence à disparaître dans une ruelle. Les joueurs sont libres de le suivre discrètement ou de lui courir après. Si les joueurs le tue, ils pourront trouver un papier ainsi qu'une fiole de

sang sur le cadavre. Seul un jet de **Déduction** à 15 permettra aux joueurs de comprendre le code du message et de savoir où chercher ensuite.

« Quartier pauvre - Égouts - Porte Ancienne »

Si Vregor est dans le groupe, l'homme le prend pour une sorte d'élus/messager et pense que les membres du groupe sont des nouveaux initiés. Il lui dit qu'il a accompli le sacrement comme il lui avait demandé.

Ce PNJ veut emmener Vregor dans leur cachette située dans des anciens égouts elfiques.

Si Vregor refuse, le PNJ insistera et il évoquera le Grand Maître, celui qui a envoyé Vregor ici à Ban Glean.

Tension

Les joueurs arrivent donc devant une grille conduisant aux égouts. Après plusieurs minutes ils arrivent devant une porte visiblement ancienne, d'origine elfique. La porte est fermée et possède une inscription en Elfique. Si un elfe ou une personne maîtrisant la langue ancienne est présente, alors les joueurs comprennent qu'il est nécessaire d'utiliser du sang pour l'ouvrir. Si le PNJ est avec les joueurs alors il sortira une fiole de sang et l'utilisera pour ouvrir la porte.

A l'intérieur une lueur verte remplit les lieux. Au fond se trouve un autel ainsi que 4 cultistes positionnés autour d'une elfe ligotée au sol. En fonction des choix des joueurs tout ne se déroule pas de la même manière. Si les cultistes sont hostiles alors un combat s'enclenche. Les cultistes utilisent les mêmes statistiques que la fiche du **Bandit** mais n'utilisent qu'une simple dague.

Dans le cas où les cultistes ne sont pas hostiles, cela signifie que l'un des joueurs incarne Vregor. Le cultiste qui accompagnait les joueurs rejoint le groupe et se positionne avec eux.

Les hommes portent tous la même robe et restent passif. Ils semblent attendre les directives de Vregor. Sur l'autel se trouve un parchemin avec de nombreux noms écrits dessus signé Grand Maître de la Toile. Il y a également un livre orné d'une araignée. Ce livre contient une liste de sermon. L'un des cultistes s'approche de Vregor et lui tant une pierre rouge sang. Etant amnésique, Vregor n'a aucune idée de ce qu'il se passe. Il doit donc effectuer un jet de **Déduction** avec un SD de 14 pour savoir quoi faire.

En y arrivant il comprend qu'il doit utiliser un sermon du livre avec la pierre sur l'elfe placée au milieu de la pièce.

S'il met du temps à réagir, le MJ peut utiliser l'un des cultistes et demander à Vregor si tout se passe bien.

Quoiqu'il en soit, Vregor doit utiliser la pierre. S'il le fait, la pierre se met à absorber toute l'essence vitale de l'elfe. Vregor doit également effectuer un test de **Rituel** à 15. Si le test est un succès alors il maîtrise le rituel à la perfection et vide l'elfe de toute vie. Dans l'autre cas le rituel s'arrête et les cultistes l'observe avec étonnement.

Il est important de noter que toute autre action déclenchera l'hostilité des cultistes, notamment si le joueur incarnant Vregor refuse de faire le rituel ou si un autre joueur s'interpose.

Si le rituel est accompli l'un des cultistes s'approche de Vregor et lui dit ces mots :

« Le cycle est amorcée. Apportez votre fardeau au Grand Maître. Il se trouve maintenant à Ban Ard et vous attend dans notre saint temple. »

Fin de l'enquête

Il y a donc plusieurs conclusions possibles à cette quête :

Enquête résolue, cultistes toujours en vie - Dans ce cas la Vregor à accompli le rituel et repars avec la Pierre de Mort. Les joueurs ne peuvent pas aller demander de prime pour avoir résolue l'affaire.

Enquête résolue, cultistes morts - Dans ce cas la, les cultistes sont morts. Si Vregor est dans le groupe, il aura récupéré la Pierre de Mort. Sinon c'est un joueur qui l'a. Les joueurs peuvent aller chercher une prime de 200 ducats pour avoir résolu l'affaire.

Enquête non résolue - Les joueurs ne se sont pas penchés sur l'enquête ou n'ont pas réussi à aller au bout.



Situation : La requête d'Haren

Dans le cas où Savannah Vosa ne fait pas partie du groupe ces derniers n'auront pas rencontré Haren Brogg. Si tel est le cas ce dernier sera entrain de suivre le groupe. Le MJ devra faire effectuer un test de **Vigilance** avec un SD de 14. Si le groupe n'y arrive pas l'un des membres se fera bousculer. Pendant la bousculade l'homme aura glissé un message aux joueurs pour les rencontrer dans un lieu bien précis. Si les joueurs repèrent Haren, ce dernier le remarquera et se dirigera vers le lieu de rencontre.

Sur place il fera la même demande que pour Savannah Vosa, en ajoutant qu'il a remarqué l'arrivée des joueurs récente dans la ville et qu'il a besoin d'une aide extérieur.

A partir de là les joueurs ont donc le choix d'aller dans plusieurs endroits :

Se renseigner sur Nuram Robak à la maison close - Les joueurs peuvent se rendre à la maison close pour se renseigner sur Nuram. D'après Haren il est au bordel tout les soirs.

Les joueurs peuvent essayer une multitude de chose, comme se renseigner sur les horaires de Nuram, avec qui il passe la soirée. Ils peuvent même essayer de rester pour le ralentir. C'est pourquoi le déroulement est ici laisser asous un contrôle total du MJ, libre à lui de créer toute les situations qu'il veut.

Parmi les informations que peuvent glaner les joueurs il y a la durée. En général, Nuram reste entre 2 et 3 heures et arrive peu après la nuit tombée.

Si les joueurs prennent contact avec Nuram il est envisageable qu'ils essayent de le faire parler voir même de l'utiliser pour qu'il les conduisent directement jusqu'aux papiers. S'ils ne souhaitent que le faire parler le MJ fera effectuer les tests nécessaire en fonction des méthodes. Sous la contrainte, Nuram pourrait révéler l'existence d'une pièce secrète dans sa

chambre à coucher, c'est dans cette pièce qu'il stock tout ce qui a de la valeur. Pour atteindre cette pièce il faut pousser son armoire et ouvrir une porte dérobée.

Se rendre à la maison de Nuram Robak

- Les joueurs peuvent décider de se rendre chez Nuram. Sa maison se trouve dans les quartiers riches et son entrée est surveillée par deux gardes. Il est possible de rentrer dans la maison de différentes manière. Cette dernière possède un balcon et une cour extérieure. Les joueurs sont libres de choisir la méthode qui leur conviens le mieux.

La maison est vide au RDC. Cependant une trappe conduit dans la cave où deux servantes discutent dans leur chambre.

L'étage correspond à un couloir qui conduit directement à la chambre. L'entrée de la chambre est gardée par une grande brute. Le MJ utilisera le fiche du Bandit si nécessaire, en prenant soin de doubler les PS de ce dernier.

Dans la chambre se trouva la femme de Nuram Robak. Elle est peu dangereuse et déteste par dessus tout son marri. Elle aidera volontiers les joueurs à accéder à la pièce secrète si ces derniers lui permettent de partir avec les richesse de son marri.

La résolution de cette quête dépend donc de beaucoup de facteurs. Quoiqu'il en soit, dans la salle secrète de Nuram se trouve l'équivalent d'1D10 pierre précieuse et 300 ducats. Il y a également des pedigrees pour chevaux ainsi que la lettre portant une couronne en guise de symbole sur le cache.

Situation : La requête d'Haren

Les joueurs devraient maintenant vouloir rapporter le papier à Haren Brogg. Pour le retrouver les joueurs doivent retrouver l'homme d'Haren devant la poissonnerie. Il est à espérer que les joueurs ou Savannah Vosa, aient retenus le mot de passe.

Faute de quoi ils devront convaincre le voyou avec un test de Persuasion ou d'Intimidation d'un SD de 15.

L'homme conduit les joueurs plus loin dans la basse ville à l'intérieur d'un bâtiment abandonné. Le bandit déplace une armoire à l'intérieur laissant apparaître une cavité menant à une grotte. A l'intérieur les joueurs passent brièvement devant des bandits entrain d'affûter des armes autour d'une grande table sur laquelle une grande quantité d'équipement est posée.

Très vite les joueurs arrivent devant Haren, qui se lève de sa chaise et se place devant son bureau.

Si Savannah est dans le groupe alors Haren dira :

« Savannah ! Toujours aussi douée pour délaisser les riches de leurs biens à ce que je vois ! »

Si Savannah n'est pas la :

« Je vois que les braves aventuriers reviennent victorieux ! »

Quoiqu'il en soit il tant la main vers le ou les joueurs en attendant qu'ils leur donne le papier demander.

Fin de la quête

Il y a donc plusieurs conclusions possibles à cette quête :

Les joueurs ont dérobé le papier demandé, Nuram Robak toujours en vie - Dans ce cas la, les joueurs donne le papier à Haren. En récompense les joueurs peuvent choisir entre de l'argent (100 Ducats par joueurs) ou chacun un objet de contrebande (les objets sont laissés à la discrétion du MJ). Si Savannah est présente, elle obtient des informations sur son frère :

« Le nom de Vosa est apparu il y a presque 10 ans sur un papier confidentiel que mes contacts ont réussi à trouver. »

Haren donne également le papier à Savannah. Ce document est un document certifiant un changement de nom. Il s'agit bien du frère de Savannah et porte maintenant le nom de Erfeus de Tredel. Le document proviens de la ville de Ban Ard.

Les joueurs ont dérobé le papier demandé, Nuram Robak décédé - Dans ce cas la, Haren divise par deux la récompense des joueurs. Si Savannah est présente elle obtient quand même ses informations.

Les joueurs essayent de duper Haren - A moins d'avoir un criminel ou un barde dans l'équipe pour essayer de duper Haren avec un SD de Duperie à 16, ce dernier comprend l'entourloupe et donne une chance aux joueurs de se rattraper. Si ces derniers persistent un combat s'enclenche. Il y a en tout, 6 bandits dans la grotte en content Haren. Cependant Haren possède des PS doublé et se bat avec deux dagues.

Ce que les joueurs ne savent pas, c'est que le papier demandé par Haren est un droit de propriété sur les chevaux et écuries de Ban Glean et le cache est celui d'Henselt. Les choix que font les joueurs quand à ce papier et aux pedigrees trouvés dans la cachette de Nuram influencent la suite de l'histoire.



Développement

Le temps que les joueurs effectuent tout ce qu'ils ont à faire fait que la nuit est déjà entamée. Cependant ils ont rendez-vous le lendemain à l'aube. Le lendemain matin le MJ pourra faire intervenir des soldats pour escorter les joueurs jusqu'au point de rendez-vous.

Ici, la suite des événements dépend de ce que les joueurs ont fait la veille, surtout avec la requête d'Haren Brogg.

Requête d'Haren Brogg effectuée, pedigrees non dérobés / Requête d'Haren Brogg effectuée, pedigrees dérobés donnés à Haren

- Dans cette situation les joueurs ne sont donc pas porteurs des pedigrees. Lorsqu'ils arriveront à la porte nord, le régent Zendal les attends, accompagné de Sorvod Limollac. Le régent Zendal s'approche des joueurs :

« Vous voilà enfin. J'ai une mauvaise nouvelle, j'avais pour objectif de vous offrir des chevaux pour faciliter et accélérer votre voyage. Malheureusement le propriétaire s'est fait cambrioler hier soir. Vous devrez donc... »

Au même moment, Haren Brogg arrive, accompagné de ses hommes de main ainsi que (autant de chevaux que de joueurs), Zendal exige de savoir ce qu'il se passe et Haren Brogg prend la parole :

« Ce papier est la preuve que je suis le nouveau propriétaire de chevaux de Ban Glean. Voici les chevaux que vous aviez commandé régent ! »

Haren étant dans les règles le régent ne peut rien faire. Les joueurs récupèrent donc des chevaux, chacun ayant le siens. L'un d'eux doit choisir qui prend Sorvod Limollac sur le siens.

Requête d'Haren Brogg effectuée, pedigrees dérobés non donnés à Haren - C'est la pire situation possible. Ici Zendal annonce la mauvaise nouvelle aux joueurs. Haren Brogg n'arrive pas car il ne possède pas les pedigrees. Les joueurs doivent donc continuer leur voyage à pied.

Requête d'Haren Brogg non effectuée - Dans ce cas la Zendal n'a pas de mauvaise nouvelle. Nuram ayant gardé le titre de propriété et les pedigrees.

Dans cette situation les chevaux attendent les joueurs derrière Zendal, scellés et prêts à partir. Dans cette situation le noble possède lui aussi son cheval et ne doit donc par conséquent, pas monter avec un autre joueur..

Fin

Les joueurs se retrouvent maintenant à devoir escorter Sorvod Limollac.

Le régent Zendal explique la nouvelle quête des joueurs :

« Votre mission est d'ordre confidentiel. Personne ne doit savoir qui vous escortez. Vous devez escorter Messire Limollac jusqu'à Ban Ard. Sur place votre mission touchera à sa fin. Messire Limollac connaît ses instructions, vous les votre. Pour réclamer votre paiement rendez-vous à la garnison royale de Ban Ard. Ils seront au courant de votre venue. »

Quoiqu'il en soit les joueurs arrivent à terme de leur séjour à Ban Glean. Le MJ peut autoriser les joueurs à effectuer des achats de dernière minute s'il le souhaite, mais l'acte touche à sa fin.

Plan de Ban Glean



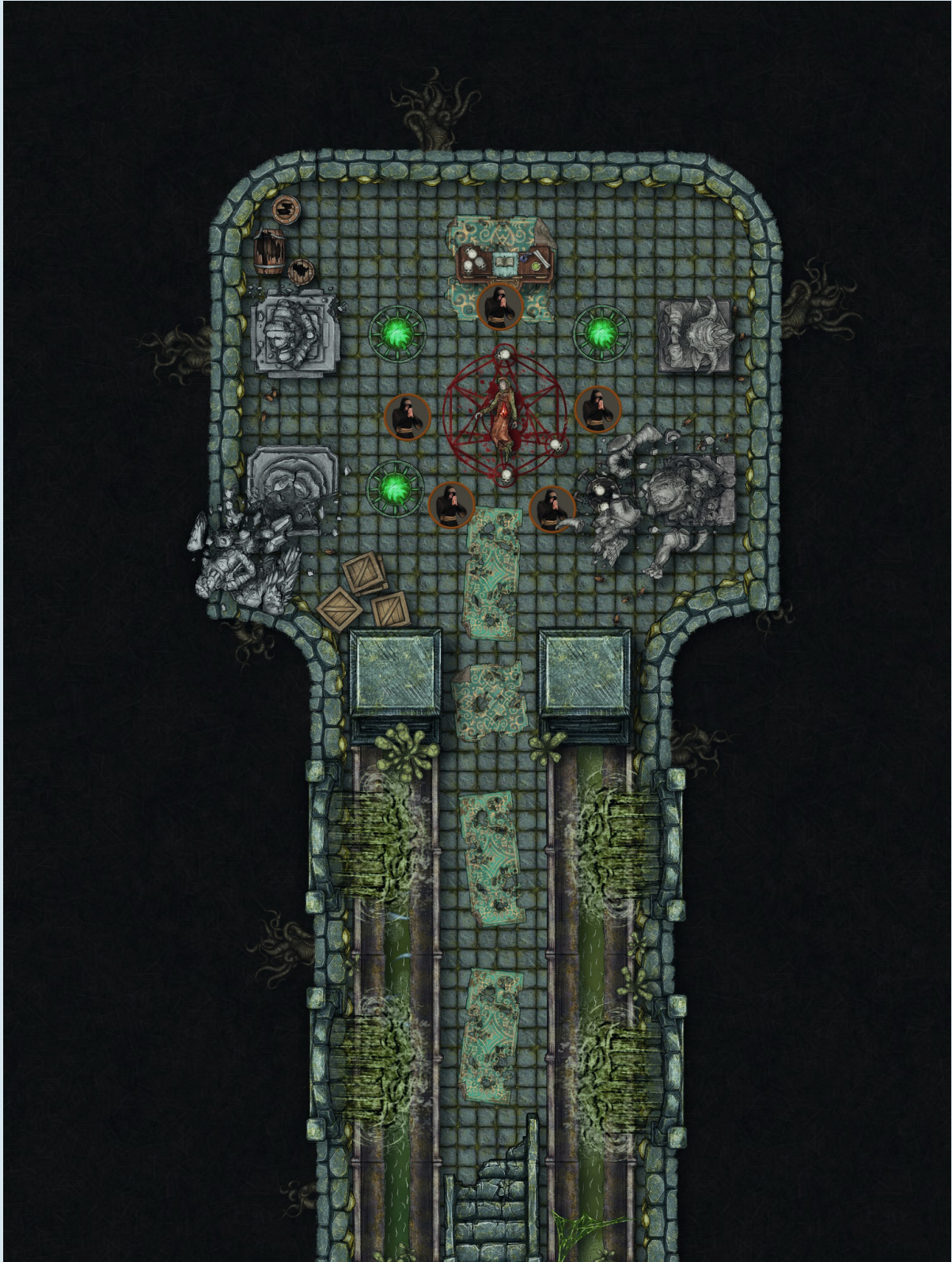
Ban Glean - Porte Sud



Maison - Lieu d'assassinat



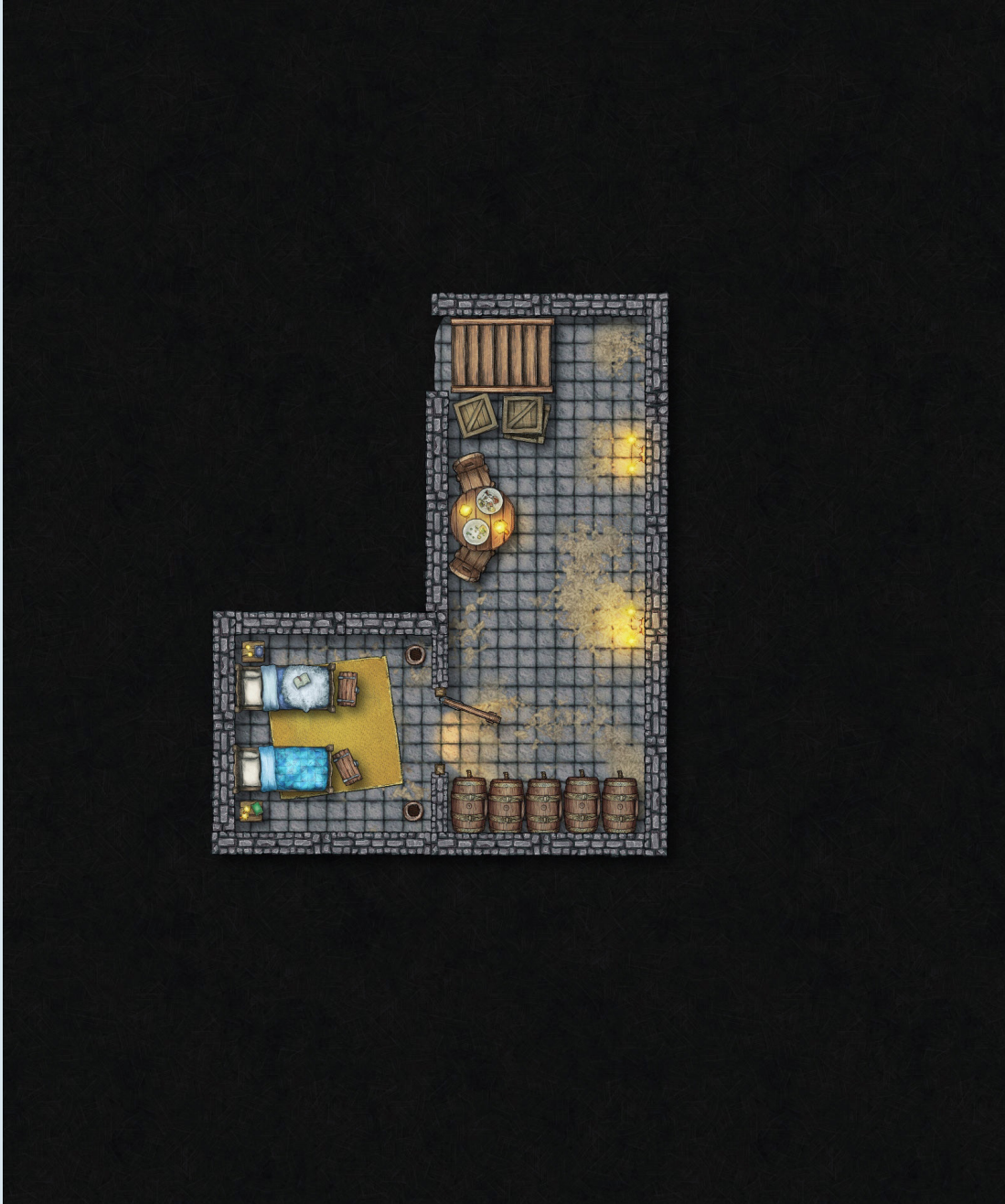
Temple des égouts



RDC - Maison de Nuram Robak



Cave - Maison de Nuram Robak



Étage - Maison de Nuram Robak



Repaire d'Haren Brogg



Acte III : Un cauchemar sans fin

Les joueurs continuent donc leur route en direction du nord, avec cette fois un objectif précis en tête : Ban Ard. Que ce soit personnel ou non, le groupe doit escorter Sorvod Limollac jusque dans la ville des mages de Kaedwen. Si les joueurs n'ont pas de chevaux le MJ demandera à chacun des joueurs de retirer 5 END car le voyage à pied les épuise.

Introduction

*Voilà maintenant presque une semaine que vous voyagez en direction du nord, cap sur la Cité/Académie de Ban Ard. A l'ouest s'élève toujours la gigantesque chaîne de montagne des Crecerelles qui compose la frontière entre la Rédanie et Kaedwen. Le paysage qui vous entoure est très boisé, typique de la région de Kaedwen. De temps en temps, vous croisez un cours d'eau venant des montagnes vous permettant de remplir vos gourdes. *Vous êtes toujours sur vos fidèles destriers récupérés à la fin de votre bref séjour à Ban Glean pour accomplir la mission qui vous a été donnée*. Vous n'avez pour l'instant pas rencontré de problèmes insurmontables sur votre route, vous avez traversé quelques villages les premiers jours mais depuis quelque temps, aucune construction humaine ne s'est présentée. Sorvod Limollac est quant à lui toujours avec vous. Maintenant habillé tel un aventurier, cachant partiellement son visage à l'aide d'une capuche et vêtu d'un gambison aux couleurs brunes. Il n'avait que très peu parlé depuis votre départ et semble toujours sur la défensive.*

Un jet de **Déduction** avec un SD de 12 permet à l'un des joueurs de comprendre pourquoi. Si le jet est réussi, le MJ lira ces mots :

Ce n'est pas de la méfiance mais de la crainte. Sorvod Limollac n'est après tout qu'un noble à l'origine. Il est habitué au confort de la ville et ses attraits. Il n'a sûrement eu que très peu l'occasion de voyager, d'autant plus pour une mission d'une aussi grande importance.

Si les joueurs décident de parler avec lui et d'en savoir plus, le MJ s'occupera de la discussion. Des questions sur la mission actuelle l'irriteront. Mais si les joueurs persistent et qu'ils réussissent les tests imposés par le MJ, Sorvod leur expliquera que sa méfiance est dû au fait que les joueurs ne font pas partie d'une armée et qu'ils sont des cibles potentielles à la corruption s'ils étaient capturés. Cependant les joueurs peuvent réussir à le faire parler avec un jet réussi de **Duperie**, **Persuasion** ou **Intimation** d'un SD de 20. Si tel est le cas, les joueurs apprennent que le message que Sorvod doit transmettre concerne Kaedwen et la Rédanie, et que le message qu'il doit transmettre pourrait bien sauver la Kaedwen.

En outre, midi approchant, les joueurs peuvent également faire un jet de **Survie** pour trouver de la nourriture avec un SD de 11. Si ce jet est réussi le groupe mange à sa faim et ils récupèrent tous 1 PS et 2 END. S'il y a un Elfe, il peut également rechercher **gratuitement** des plantes de qualité Commune ou moins :

- 1D10 de Chélidoine.
- 1D6 de pétales d'hellébore.
- 1D6 de Cortinaire.
- 1D6 de Gui.
- 1D6 d'Aconit.
- 1D6/2 de Mandragore.

Tension

Une fois que les joueurs ont terminé le MJ pourra de nouveau faire avancer l'histoire.

Et alors que vous avancez le long d'un sentier poussiéreux bordé d'arbres et de buissons vous entendez des cris. Il s'agit des cris d'un homme à tout point de vue et semble provenir d'un peu plus loin dans les fourrés sur votre gauche.

Si les joueurs décident d'enquêter, alors l'un d'eux devra effectuer un jet de **Vigilance** avec un SD de 16. Si c'est réussi il voit par-delà des feuilles un homme courir plus loin, il semble fuir quelque chose, il ne vient pas dans leur direction mais semble se diriger vers la route. Si c'est un échec alors les joueurs ne voient pas l'homme et peuvent décider d'aller enquêter par eux même.

Les joueurs décident d'enquêter - Vous avancez difficilement entre les arbres mais vous entendez toujours les cris et vous vous en servez comme d'un repère.

Si un criminel est présent ce dernier devra effectuer un jet de **Paranoïa exercée** avec un SD de 18. Si le jet est réussi alors le criminel se rend compte qu'ils sont observés et que des personnes les attendent en embuscade quelques mètres plus loin. Sinon il comprend que quelque chose cloche mais ne sais pas quoi.

Il s'agit en réalité d'un groupe d'elfe, un jet **d'Éducation** à 12 permettra de comprendre qu'il s'agit de Scoia'Tael.

Le MJ adapte donc la scène en fonction des jets et des choix des joueurs. Dans tous les cas un Elfe devra sortir de l'ombre et s'avancera vers les joueurs.

Un elfe sort alors de derrière un arbre plus loin devant vous. Il est vêtu de cuire elfique, un baudrier large orné de fleur lui enroule la taille. De longs gantelets lui protège l'entièreté des avant-bras. Un long sabre pend à son baudrier, ce dernier est toujours rangé mais une de ses mains est posée sur la garde. Son*

visage ressemble à celui d'un adolescent mais vous comprenez qu'il ne s'en agit pas d'un. La peau de son visage est couverte de petites cicatrices et de larges cernes habilles ses yeux. Des cheveux mi-long et noirs de jais tombent légèrement devant ses yeux et une tresse viens se poser sur sa nuque, ornée de tatouage floral. Il reste à une certaine portée et vous observe avant de décider de parler :

« Ces affaires ne sont pas les votre vagabonds, faites machine arrière. »

La suite est laissée aux mains des joueurs. S'ils décident cependant de se montrer agressif une pluie de flèche passera devant chacun de leurs visages pour se planter dans des arbres plus loin. S'il y a un Elfe de Dol Blathanna dans le groupe et que ce dernier décide d'intervenir l'Elfe lui répondra :

« Je ne sais pas ce que fait un noble ici mais Dol Blathanna est bien loin, et de toute évidence tu n'es pas l'un d'entre nous. »

Dans le cadre de l'aventure Origine, l'un des joueurs est un noble de Dol Blathanna mais sa quête personnelle est liée à ces elfes, le discours est donc adapté en conséquence :

L'elfe te regarde de la tête aux pieds, il semble hésitant. Il te fixe maintenant dans les yeux :

« Vesstan ?! Alors tu es toujours en vie... Voila qui change la donne. »

Quoiqu'il en soit, après quelques instants, deux autres elfes, un homme et une femme, arrivent sur les lieux.

Entre les deux se trouvent un homme, un humain, bâillonné et ligoté. Il regarde les joueurs avec des yeux apeurés.

* Le nom de l'elfe est Ciaran Aep Easnillen.

La suite est de nouveau laissée aux mains des joueurs qui peuvent choisir d'intervenir ou de ne rien faire.

S'ils décident d'intervenir ils peuvent effectuer un jet de **Persuasion/Intimidation**. Le SD est laissé au regard du MJ, mais il est important de rappeler qu'il s'agit d'un test assez compliqué.

Si le test est échoué : les elfes qui transporte l'homme n'écoute pas la parole des joueurs et disparaissent dans les bois. L'Elfe qui semble être leur chef, dit ces mots avant de les suivre :

« Vous ne connaissez pas toute l'histoire, c'est pourquoi nous vous laissons la vie sauve pour cette fois, Va Fail. »

Si Vesstan Nuvelis est présent dans le groupe, l'elfe rajoute :

« Je te recontacterais bientôt Vesstan. »

Si le test est réussi : l'elfe regarde les joueurs et leur dit :

« Vous ne connaissez pas toute l'histoire mais soit, prenez donc cet homme sous votre aile si cela vous chante, son destin est déjà scellé. »

Les elfes escorte l'homme jusqu'à vous puis disparaissent de nouveau dans les broussailles.

L'homme, qui se présente sous le nom de Bremek, semble se calmer puis se tourne vers vous après avoir vérifié que plus aucun elfe n'était dans son champ de vision. Il vous remercie et vous demande de le conduire en lieu sûr le plus vite possible au village non loin d'ici.

Les joueurs décident de ne pas enquêter - Si les joueurs décident de rester sur la route et de ne pas se diriger vers les crier alors ces derniers finissent par disparaître pour laisser place au bruissement des feuilles et au calme de la forêt.

Développement

Les joueurs devraient en toute logique continuer leur route et commencer à apercevoir un village. Ce village porte le nom de Cenell et semble être un simple village forestier. Le village possède principalement des champs à l'ouest, tous les commerces et lieux de vie se trouvent autour de l'église de Krev, situé au centre.

Laissez les joueurs faire ce qu'ils veulent, comme aller voir le forgeron, acheter des provisions s'ils le souhaitent...Etc.

Si les joueurs ont sauvés l'homme dans la forêt ce dernier leur demande d'aller voir le chef du village plus tard pour récupérer leur récompense. Au bout d'un moment les joueurs devraient, et ils le font toujours, se rendre à l'auberge la plus proche, laissez les faire. Une fois installés et attablés dites leur ceci.

Alors que vous mangez votre repas un groupe de soldat pénètre dans la taverne, la plupart n'ont de soldat que les couleurs qu'ils portent. Une famille qui était installé se leva rapidement pour laisser la place au groupe armée qui s'installe tout aussi rapidement. Quelques instants après, la tavernière leur apportent la bière.

Laissez maintenant le choix aux joueurs, laissez-les écouter ce que disent les soldats ou laissez-les vaquer à leurs occupations. Il sera tout de même important de laisser les joueurs entendre certaines discussions, même auprès de villageois.

Exemples rapide de discussion :

« La nuit dernière à encore été insupportable, et toi ? »

« Moi ça va, mais ma femme et mes gosses... ça va faire deux semaines qu'ils n'ont pas fait une nuit complète. »

L'important est de faire comprendre aux joueurs que beaucoup de villageois sont pris de mots de têtes et ont des difficultés à dormir.

Peu après un groupe de villageois parlera directement des joueurs :

« Le bruit cours que des étrangers bien équipés sont arrivé dans l'village. On aurait bien b'soin d'aide avec cette malédiction qui nous tourmente depuis longtemps. »

Dès lors laissez les joueurs mener l'enquête, interroger des villageois, peut être parler avec, ils ont droit à 3D6, le résultat obtenu leur donnera l'une des réponses ci-dessous :

1- *« Les gens font des mauvais rêves, et la plupart des gens sont de plus en plus faibles par manque de sommeil, mais comment qu'on fait pour travailler la terre si on peut même plus se reposer ? »*

2- *« Ce mal c'est cause d'Henselt c'est sûr ! Ce fou a encore réveillé une malédiction ! »*

3- *« Ça remonte à quelques mois maintenant, ce mal est arrivé sans prévenir. Moi j'veus l'dis, c'est nos ancêtres qui viennent nous tourmenter parce qu'on pas gagné la guerre contre le Haut-Aedirn ! »*

4- *« Allez voir le Bourgmestre, c'est lui qui vous donnera le plus d'information ! »*

5- *« Tout ça c'est la faute des Elfes. On sait qu'ils sont partout à se terrer dans nos bois et nos vallées, ils nous tourmentent pour nous attaquer quand nous serons tous morts de fatigue ! »*

6- *« Moi je sais rien de tout ça, mais peut être que les têtes pensantes du village pourront vous aider ! Moi je ne suis qu'un simple cordonnier.»*

Si les joueurs sont perdus ou ne savent pas où aller le MJ pourra utiliser Sorvod Limollac :

« Et le bourgmestre, peut être pourra-t-il vous fournir des informations plus concrètes ? Puisque visiblement vous avez l'intention de résoudre cette affaire... »

Situation : Chez le bourgmestre

Une fois chez le chef du village le MJ lira ceci :

Il s'agit d'une grande bâtisse, faite intégralement de bois. L'intérieur est chaleureux et fait penser à l'intérieur d'un chalet de montagne : des trophées d'animaux, un âtre, une grande table sur laquelle sont posés de nombreuses bougies. Des tapis grossièrement brodés possédant le symbole de Kaedwen sont accrochés sur les murs. Plus loin vous apercevez la personne qui se trouve être le bourgmestre. Il semble assez âgé. Une barbe courte mais épaisse, oscillant entre le blanc et le noir orne son imposant menton. De longs cheveux de la même couleur sont attachés en un chignon grotesque. Des rides bien creusées marquent son visage. Il est vêtu d'un long manteau de cuir épais.

Si les joueurs ont sauvé Bremek - Bremek se trouve aux côtés du bourgmestre.

Si un elfe est dans le groupe et qu'il ne cache pas ses oreilles, le bourgmestre le dévisage.

Finalement, le bourgmestre décide de parler en premier :

« Zervic Gogral, bourgmestre de Cenell, que me vauz l'honneur de votre visite ? »

Si les joueurs ont sauvé Bremek dans la forêt :

« Ce sont eux ! Ceux qui m'ont sauvé des griffes des Scoia'Tael ! »

Si Zervic semblait être hésitant par rapport à certains membres du groupe, ses doutes se sont envolés en un instant.

« C'est donc vous dont m'a parlé Bremek ? Je me dois de vous remercier, tenez prenez ça. »

Le grand homme se lève alors de la chaise sur laquelle il était assis pour se diriger vers un meuble non loin. D'un bref coup d'œil, les joueurs le voient remplir une petite bourse de cuire.

« Tenez, pour votre aide ! », dit-il en lançant la bourse à l'un d'entre vous, « Pour vous remercier. »

Si les joueurs n'ont pas sauvé Bremek dans la forêt - Les joueurs décident de ce qu'ils ont l'intention de dire au bourgmestre, peut être lui parleront-ils des cris entendus plus tôt dans la journée. Si une telle chose devait se produire, le bourgmestre se met à se plaindre des Scoia'Tael.

Dans tous les cas si les joueurs ne finissent pas par aborder le sujet de la malédiction le bourgmestre s'en chargera.

« Cette malédiction... Voilà de nombreuses lunes qu'elle nous tourmente. Elle est apparue comme ça, du jour au lendemain. On a bien essayé de faire appel à un Sorceleur mais c'est comme s'ils avaient tous disparu... Tous ce qu'on sait, c'est que tout a commencé au cimetière, le gardien ce pauvre bougre en est mort de fatigue. Du coup, on a essayé de résoudre l'affaire par nous-même vous savez. »

Il prend une brève pause. Si les joueurs ont quelque chose à dire c'est le moment, sinon, il reprend.

« On a envoyé des gars, des gens du village, tout plein de motivation qu'ils étaient. »

S'ils ont sauvé Bremek le bourgmestre rajoute :

« Bremek faisait partie de ce groupe et visiblement la Scoia'Tael est concerné ! »,

Sinon il dira :

« Mais aucun d'entre eux n'est revenu, ils ont juste disparu sans laisser de trace. »

Les joueurs peuvent décider d'en savoir plus, voici quelques exemples de phrases que le bourgmestre pourrait dire :

« Il n'empêche qu'on a toujours aucune idée réelle de ce qui provoque tous ces cauchemars. »

« Tout a commencé au cimetière, ce pauvre gardien en est devenu fou tant la fatigue l'avait gagné. Il est mort de sa folie il y a de cela deux lunes. »

Les joueurs peuvent demander à voir le corps, si tel est le cas le bourgmestre leur explique que le corps est actuellement chez l'herboriste du village à quelques pas d'ici :

« L'herboriste est arrivée depuis peu mais ses breuvages sont incroyables ! J'ai très vite compris qu'une herboriste tellement talentueuse nous serais utile. On lui a refourgué le pauvre bougre de gardien quand il a commencé à délirer. Elle vit dans une ancienne bâtisse à l'est du village. »

Sinon il continue de leur parler.

« C'est pour ça qu'on pense que la source de la malédiction vient du cimetière, les gens y allait, rendre visite à leurs familles, et quand ils revenaient leur sommeil se dégradait. On a donc interdit l'accès au cimetière mais c'est déjà trop tard, la malédiction s'était répandue partout dans le bourg. »

Les joueurs peuvent aussi se renseigner sur l'expédition au cimetière :

« *Les gaillards qu'on a envoyés là-bas, plus aucune trace d'eux, ils ont tout simplement disparu, et personne n'ose se rendre au cimetière et encore moins dans la crypte.* »

Si les joueurs veulent des informations sur le cimetière, Zervic leur répondra ça :

« *La crypte ? C'est une vieille crypte, tout le cimetière a été construit autour d'elle mais à ma connaissance c'est pas une crypte humaine. Un gars, un savant qu'était passé dans notre village il y a fort longtemps l'avait visité. D'origine elfique qu'il disait. Ça m'étonnerait pas que la malédiction vienne de la dedans tiens.* »

Si les joueurs ont sauvé l'homme plus tôt dans la forêt le bourgmestre rajoutera :

« *Sinon y'a le pauvre gars que vous avez sauvé* », il le pointe du doigt, *ce dernier est attablé plus loin, visiblement en train de rattraper plusieurs jours de jeûnes, « Peut-être qu'il pourra vous donner plus d'informations.* »

Voilà à peu près toutes les informations que le bourgmestre peut donner aux joueurs.

Evidemment, ce dernier omet de leur parler d'une expédition que le village a effectuée il y a quelque temps. Le cimetière commençant à manquer de taille, le bourgmestre avait décidé de vider la crypte pour y installer ceux des défunts du village. Cependant ils y ont trouvé quelque chose de vivant dedans et ont essayé de la tuer. Depuis cet événement tout le village en souffre.

Le village s'offre maintenant aux joueurs. Ils sont libres de suivre les pistes que le bourgmestre leur a fournies, dans l'ordre qui leur convient.

Piste du survivant

Les joueurs s'approchent du survivant. Ce dernier est tellement occupé à manger qu'il ne les voit même pas approcher.

Les joueurs choisissent d'entamer la discussion comme ils le souhaitent.

Le MJ est libre de faire parler Bremek comme il le souhaite.

Ce qui suit est une liste de réponses possible, le MJ doit juste garder à l'esprit qu'il s'agit-là d'un simple fermier qui s'était porté volontaire :

« *Désolé ! Voilà trois lunes que j'n'ai rien mangé, ces maudits elfes m'auraient laissé mourir de faim s'ils avaient pu !* »

« *On est allé au cimetière de nuit, on s'était dit que c'était le plus logique vu que la malédiction frappe la nuit.* »

« *On avait à peine franchi le portail du cimetière qu'on s'est fait attaquer. J'étais derrière à ce moment-là, j'ai vu la torche de Bjor tomber et à partir de là tout est flou.* »

Ici les joueurs devront effectuer un jet de **Psychologie**. S'il l'un d'eux effectue un SD de 13, il comprend que l'homme ne leur dit pas tout.

« *Ouais bon, ne le dite pas au Bourgmestre hein ? Quand la torche de Bjor est tombée il a crié et... Je dois admettre que j'ai eu peur, j'ai lâché ma torche et je suis parti en courant. Je courais comme un fou pour essayer de rejoindre le village mais quelque chose m'a frappé la tête. Je me suis réveillé plus tard dans un petit campement en plein cœur de la forêt, ces foutus Elfes m'avaient capturé !* »

« *Franchement, je sais pas si c'est les Ecureuils qui ont fait le coup au cimetière, on y voyait rien. Peut-être m'ont-ils simplement trouvé quand ils venaient espionner notre village ?* »

Piste du corps du gardien

Lorsque les joueurs arrivent devant la maison de l'herboriste, le MJ leur lira ces mots :

Vous arrivez devant la maison de l'herboriste. Il s'agit d'une bâtisse de pierre, légèrement mise à l'écart du reste des habitations. A vrai dire, à par un vieux panneau rien n'indique que vous êtes au bon endroit.

Une fois à l'intérieur, le MJ pourra continuer à décrire ce que les joueurs peuvent observer :

En entrant à l'intérieur une odeur forte vous prend au nez, un mélange d'une multitude d'herbes et d'ingrédients en tout genre. Tout est accroché de ci de la partout, sur les poutres, sur les tables... Un gigantesque alambique est posé sur une table plus loin à droite en entrant et visiblement actif. Sur la gauche vous voyez une petite ouverture, donnant sur une petite pièce, probablement la chambre de l'herboriste.

Si un mage est présent dans le groupe il peut détecter la présence de magie, à l'œuvre actuellement dans la maison. Un jet faible lui fera croire que c'est le concentré d'ingrédient qui fausse sa perception, un jet moyen lui permettra d'être sûr que quelque chose de magique se trouve ici, un jet élevé lui permettra d'en déterminer la source qui viens de la pièce sur la gauche.

Si les joueurs s'approchent de cette voûte, un chat noir se place devant eux et les regarde en se lavant la tête. Le chat fixe les joueurs de son regard doré. De temps en temps, il se lèche une patte pour se frotter la tête. En s'approchant encore plus le chat hérisse ses poils et crache. Un joueur peu essayer d'apaiser le chat avec un jet de **Charisme** d'un SD de 15. Un elfe peu même essayer de communiquer.

* Le vrai nom de l'herboriste est Assire Var Anahid. C'est une magicienne Nilfgardienne présumée morte pendant les événements de Loc Muinne. Elle a vraisemblablement survécu et se fait maintenant passer pour une simple herboriste pour ne pas trop attirer l'attention.

Quoiqu'il en soit si les joueurs n'arrivent pas à persuader le chat de les laisser passer une femme apparaît derrière lui.

« *Vous faites peur à Merlin.* »

Le MJ peut alors décrire la femme aux joueurs :

La femme semble jeune. Elle possède un visage pâle, ordinaire. Ses yeux semblent fatigués, las et elle possède un nez légèrement crochu. Ses cheveux, bruns clair, longs et frisés lui tombe jusqu'aux épaules. Elle est vêtue d'une longue tunique verte, une chaîne en or que vous ne pouvais pas voir dans son intégralité entour son cou.*

Si un mage fait partie du groupe elle l'observe brièvement.

« *Que puis-je faire pour vous, voyageurs ?* »

L'herboriste possède une voix étonnement agréable et mélodieuse, assez atypique en Kaedwen.

Elle passe devant les joueurs pour se diriger jusqu'à son alambic au fond de la pièce principale. En passant, une odeur de menthe et d'arbre à thé prend brièvement le dessus sur l'odeur ambiante. En l'observant marcher, les joueurs peuvent remarquer avec un jet de **Vigilance** d'un SD de 12 que malgré la posture droite de la jeune femme, elle boite légèrement.

Si les joueurs lui demande comment s'appelle-t-elle elle leur répondra

« *On m'appelle Adelaïde.* »

Les joueurs peuvent, s'ils y pensent, essayer de déceler le mensonge, mais la convaincre de leur dire son vrai nom aura un SD de 24. Sinon elle leur demande pourquoi les joueurs sont là.

« Ah, vous voulez voir le corps du gardien ? Ainsi vous enquêtez sur la "Malédiction" qui frappe ce bourg ? »

Elle observe brièvement les joueurs avec intérêt.

« Vous semblez plus malin que les sombres idiots qu'ils ont envoyé l'autre jour. Vous y arriverez peut-être oui. »

L'herboriste s'approche de son alambic et tourne quelques valves pour réduire légèrement le feu de son appareil puis se dirige vers une trappe placée plus loin, elle l'ouvre et demande aux joueurs de la suivre. Une fois dans la cave, le MJ pourra décrire les lieux.

La cave est fraîche et une odeur caustique vous prend au nez. La pièce est carrée, petite et en son centre se trouve une table, aménagé en lit, sur laquelle se trouve le cadavre d'un homme. La femme se place derrière.

« Voilà, le corps du gardien. Je vais vous faciliter la tâche car j'ai déjà pratiqué quelques observations. Regardez son visage, ces rides et ces cernes. Sur les quatre derniers jours avant son décès le bougre a dormi seulement trois heures. Ses yeux, même mort depuis deux lunes, sont encore gorgé de sang dû au manque de fatigue. Comme vous le voyez, aucune marque n'orne son corps. Aucune trace d'empoisonnement, pas de sous ou malnutrition. Ses cheveux peuvent vous paraître étrange et à raison. »

En regardant ses cheveux les joueurs peuvent voir qu'il en manque mais par endroit seulement, de manière totalement aléatoire.

« Le manque de sommeil le rendait tellement fou qu'il s'arrachait littéralement les cheveux. Enfin voilà un résumé de mon expertise.

Vous pouvez examiner le corps si vous voulez. Peut être aurais-je raté quelque chose mais j'en doute. »

Ici, libre aux joueurs d'agir celons leur convenance. L'herboriste restera là, à les observer, voir peut être commenter. La seule chose que les joueurs peuvent trouver sur le corps sont les traces de sang coaguler à l'intérieur des narines et des oreilles du gardien

« Tiens, je n'avais pas vue ça c'est... Etrange...»

Un mage dans le groupe, comprendra avec un **Exercice de la magie** d'un SD de 16 qu'il ne s'agit pas d'une malédiction mais de l'œuvre de magie.

Quoiqu'il en soit il s'agit-là de tout ce que les joueurs peuvent trouver et ils sont libres de partir enquêter ailleurs.

Piste du cimetière

La dernière piste possible est d'aller enquêter directement au cimetière. Une fois là-bas le MJ pourra lire ces mots :

Vous arrivez enfin devant le cimetière. Une petite maison se trouve juste devant l'entrée, probablement l'habitat du gardien du cimetière. Les lieux sont vraisemblablement abandonnés et personne n'est venu depuis quelques temps. Le cimetière lui est protégé d'un grand mur et le seul moyen visible d'y pénétrer est le grand portail ouvert.

Libre au joueur de choisir ou aller. La maison du gardien est de toute façon ouverte et inhabitée. Si les joueurs décident d'y pénétrer dite leur ceci :

L'intérieur de la maison est sens dessus dessous. L'homme qui vivait ici semblait visiblement désordonné ou perturbé.

La maison est petite, le lit est totalement défait, la cuisine sale et pleine a ras bord, des mouches volants au-dessous des aliments moisis. Les meubles sont tous ouverts et vides. Une table, proche du lit est recouverte de papier compacté, déchiré et gribouillé. Sur le mur derrière, divers choses sont écrites.

Les joueurs devraient se diriger vers la table, parmi les papiers en bonne états ils trouverons des écritures, certaines fois des phrases bien écrites expliquent les difficultés à dormir depuis quelques temps. D'autres documents parlent des problèmes concernant la taille du cimetière et des tentatives des villageois dont l'objectif était de réhabiliter l'ancienne crypte afin de pouvoir s'en servir. Sur des papiers, qui semblent plus récents, les joueurs ne distinguent plus que des gribouillis, sur certains le mot "Dormir" ou "Sommeil" est écrit de bas en haut.

Sur les mur des phrases sont écrites au fusain, parmi les phrases lisibles il est possible de lire :

« *Les yeux m'observent* »
 « *... vivre un cauchemar* »
 « *... Protège... Crypte* »
 « *DORMIR* »

Sur le lit défait se trouve du sang, principalement sur l'oreiller.

C'est à peu près tout ce que les joueurs peuvent trouver dans la maison du gardien.

L'autre option est donc de pénétrer dans le cimetière.

En passant outre l'absence d'entretien, il s'agit d'un cimetière tout ce qu'il y a des plus normal. La seule chose qui sort du lot est la grande structure se trouvant au milieu du cimetière. Si un Elfe, un Mage ou quelqu'un ayant un minimum de connaissance se trouve dans le groupe il comprend qu'il s'agit de la crypte elfique dont le bourgmestre leur a parlé plus tôt.

Les joueurs peuvent explorer le cimetière à leur guise. Sur l'une des tombes ils pourront trouver une vieille épée, sur une autre, un collier en métal orné d'une dent de loup. S'ils s'approchent de la crypte et que la nuit n'est pas encore tombée dite leur ceci :

Alors que vous vous rapprochez de la crypte vous entendez des rires, des rires d'enfant. Ces rires proviennent du fond de la crypte. En regardant à l'intérieur vous ne percevez aucune lumière.

Si la nuit est tombée :

« Alors que vous avancez, le portail métallique du cimetière se referme brutalement et des ombres semblent bouger, mais toujours à une certaine distance. Soudainement des rires semblent provenir de la crypte. En y regardant de plus près vous distinguer comme deux petits yeux jaunes, brillants dans les ombres. »

Rebondissement bref

Pendant l'enquête des joueurs et si Vesstan est dans le groupe, le MJ devra faire en sorte qu'une situation telle que celle ci-dessous arrive.

Alors que les joueurs se déplacent dans le village, une personne encapuchonnée viens bousculer Vesstan. Alors qu'elle le bouscule, le joueur sens quelque chose dans sa main qui n'était pas là auparavant. En y regardant de plus près il s'aperçoit qu'il s'agit d'un parchemin.

Le contenu est écrit en Elfique, ce qui n'est pas un obstacle pour le joueur. Il y est inscrit ces mots :

« *Ami. Rendez-vous ce soir dans la forêt. Du village, suis le chemin qui pars en direction du Nord tu trouveras la voie, viens seul de préférence.* »

Le joueur qui incarne Vesstan décide de quoi faire de cette information.

Situation : Crypte

Ici, laissez les joueurs explorer la crypte mais faite leur peur de temps à autre avec par exemple des ombres mouvantes, des petits cris ou pire, une torche qui s'éteint. Utilisez le plan créé à l'occasion afin de permettre aux joueurs de se repérer plus facilement à l'intérieur de la crypte.

Le MJ devra également penser à faire effectuer un jet **d'Histoire** à, s'il y en a un, l'elfe du groupe. Un jet supérieur à 14 lui permettra de comprendre qu'il s'agit d'une crypte qui a servi à accueillir quelqu'un de très spéciale, probablement même un ancien Elfe magicien.

Lorsque les joueurs s'approche de la dernière salle dite leur ceci :

Lorsque vous vous approcher de la porte en pierre aux ornements elfiques vous entendez comme une discussion.

Laissez-les ensuite décider de leur approche. Le fait qu'il s'agisse d'une porte en pierre rend quasi impossible la compréhension de ce qu'il se dit derrière.

D'autre part, pour comprendre comment ouvrir la porte il est nécessaire d'avoir traduit les ornements :

*Aen'Drean, Zvaere Aine
Pour entrer, jurez par la Lumière.*

L'énigme est qu'il faut allumer différents braseros éteints, qui sont tous éparpillés dans le donjon. Allumer un brasero n'a pas d'effet à proprement parler. Cependant, si les joueurs ouvre un sarcophage le MJ est libre de faire apparaître un Spectre, voir deux.

Lorsque les joueurs ont allumé tout les braseros, dite leur ceci :

« Alors que vous allumez le dernier brasero, vous entendez comme un vrombissement provenir du fond de la crypte. »

Lorsque les joueurs pénètrent dans le couloir, le MJ pourra leur dire ces mots :

Vous pénétrez dans un long couloir. Directement sur la droite vous distinguez une sorte de pierre brillante plantée dans le mur.

Il s'agit d'un levier magique. Si l'un des joueurs le touche la porte se fermera. A l'inverse, elle s'ouvrira. Quoiqu'il en soit le MJ continue :

Vous continuez votre avancée dans le couloir. Au bout de quelques instants vous pénétrez alors dans une grande salle, vide, avec en son centre un grand dolmen troué, illuminé d'une couleur rouge.

Un mage comprendra qu'il s'agit d'un site d'énergie étonnement puissant.

A son pied se trouve l'elfe rencontré (ou pas), plus tôt dans le chapitre. Cf. Description de l'elfe plus haut. Il vous observe de loin puis vous fait un signe d'approcher, à première vue, il est seul.

Les dialogues ci-dessous sont des exemples de réponses possibles.

« Les Dh'oin vous ont envoyé stopper la "Malédiction", j'imagine ? Et vous ont-ils dit qu'il ne s'agissait pas d'une malédiction ? Ce sont eux et leur soif d'expansion qui est la source de leurs propres tourments. »



« Les Dh'oin, ont pénétré ce lieu et l'ont violé, sans se douter que les lieux étaient habités. Lorsqu'ils ont vu la monstruosité qui s'y cachait ils sont revenus pour y mettre fin mais celle-ci s'était caché, ici, dans cette salle. C'est d'ailleurs d'ici qu'elle tire son pouvoir et qu'elle les punies. »

« A chaque tentative par ces humains de venir ici, la créature accentue leur pénitence. Le gardien de ce lieu de repos en à d'ailleurs fait les frais. »

« Nous nous sommes fait, moi et mes frères et sœurs d'arme, gardiens de ces lieux le temps de trouver une solution et de la protéger. C'est nous, qui avons tué les hommes venus en quête de sang il y a de cela quatre lunes. »

Au bout d'un moment et si les joueurs ne se montrent pas trop agressifs, il demandera à l'habitant des lieux de se montrer.

« Contemplez là la monstruosité à l'origine du tourment des villageois. »

De derrière le Dolmen apparait la chose, une petite créature, de la taille d'un enfant et, de ce que vos yeux en voient, de l'apparence d'un enfant. Ses yeux brillent fortement d'un éclat orangé. Elle est habillée de petite peau. De petits ossements ornent ses épaules et ses genoux.

« Voici Hula, c'est une... »

Au même moment une voix féminine, qui sort de nulle part, retenti derrière les joueurs.

« Une célicole. »

Il s'agit de l'herboriste du village Adélaïde.

« Et une célicole très puissante semblerait-il. »

Les joueurs peuvent lui poser des questions mais très vite le MJ devra les interrompres.

« Je suis venu vous prévenir. Le bruit a couru à travers le village que vous vous êtes dirigé vers le cimetière et le bourgmestre a envoyé des hommes. »

Si les joueurs demandent pourquoi elle leur répondra ceci :

« Il les a envoyés pour s'assurer que vous terminiez bien le travail. Je les ai devancés mais ils ne devraient plus tarder. »

Ciaran finit par perdre patience et interrompt les joueurs.

« Je ne laisserais pas les Dh'oin tuer Hula, il nous faut trouver une solution ou cela finira dans un nouveau bain de sang. »

Tension

Dès lors, les joueurs doivent faire un choix. La célicole semble apeurée et inoffensive. Adélaïde elle ignore maintenant ce qu'il se passe. Elle est obnubilé par le site d'énergie qu'elle a devant elle et les pierres d'énergie tout autour.

Si les joueurs décident de rester fidèle à leur quête et veulent arrêter le malheur des villageois Ciaran lancera une bombe fumigène pour s'enfuir avec la célicole. Si Vesstan est dans le groupe et qu'il n'a pas parlé du message reçu précédemment il est le seul à savoir où trouver l'elfe.

Si les joueurs prennent partie de Ciaran et de la célicole alors il faudra trouver un terrain d'entente.

Ciaran est ouvert aux suggestions que pourrait faire les joueurs.

La proposition que fait l'elfe est de conduire la célicole plus loin au nord, dans des ruines abandonnées où elle pourrait vivre sans craindre la violence des Hommes.

Les joueurs peuvent choisir cette option. S'ils ne veulent pas se retrouver à devoir escorter une personne supplémentaire c'est à eux de donner une autre solution.

Peu importe ce que les joueurs décident Ciaran fini toujours par partir par une porte dérobée au fond de la pièce. Adélaïde reste forcément et demande aux joueurs de fermer la porte menant à la pièce où ils se trouvent actuellement.

Quoiqu'il en soit, les joueurs finissent forcément par décider de sortir des catacombes. Lorsqu'ils arrivent à la surface, les villageois les attendent, intrigués et penchés en direction des catacombes.

Les villageois ne sont presque pas armés, ils sont surtout nombreux.

Le bourgmestre décide de s'approcher des joueurs en premier. (La discussion qui s'en suit peut-être laisser à la discrétion du MJ, comme toujours, il est important de laisser faire les joueurs.) Voici quelques exemples de phrases :

« Alors, vous avez réglé le problème voyageurs ? »

« L'important c'est que l'on vous paye pour régler le problème, pas pour poser des questions. »

« Quelle preuve avez-vous qu'il n'y aura plus de cauchemar ? Que se cache-t-il au fond ? »

Un jet de **Persuasion** ou **d'Intimidation** réussi à 15 débloquent certaines informations.

« Oui nous savions que quelque chose vivait dans les catacombes. Mais personne ne savait quoi, je vous le jure. »

« On ne vous a pas prévenu par peur de votre réaction ! Comment être sûr que vous nous auriez aidé si l'on vous avait parlé de cette chose vivant ici ? »

Quoiqu'il en soit, si les joueurs n'ont pas décidé de provoquer un carnage, le chef du village leur demande de passer le lendemain matin. Il veut s'assurer que les joueurs disent la vérité et qu'il n'y a plus de cauchemar. Bien sûr, ils peuvent également essayer de se faire payer maintenant mais cela nécessite un nouveau test identique au précédent mais cette fois au SD de 18.

Laissez les joueurs ensuite faire ce qu'ils veulent. S'ils sont allés assez vite, la nuit n'est très probablement pas encore tombée.

Développement

Tout ce passage est à faire uniquement si Vesstan Nuvelys fait parti du groupe et qu'il a l'intention de se rendre dans la forêt à la nuit tombée. Le joueur qui l'incarne peut choisir, ou non, d'en informer le groupe.

Le ou les joueurs suivent donc le chemin qui part du nord du village en direction d'une zone fortement boisée. La nuit est tombée depuis près d'une heure les obligeants à allumer leurs torches ou leurs lanternes.

Ici, le joueur concerné par la lettre doit effectuer un jet de Perception à SD 13. Une réussite lui permettra de voir un mot elfique gravé dans l'écorce d'un arbre « Stràede ». La traduction de ce mot est : « Chemin/voie ».

Dans le cas où aucun joueur ne repère pas ce mot il sera nécessaire de faire intervenir quelqu'un ou quelque chose, un combat qui les mène sur le bon chemin. Dans le cas de l'histoire Origine j'ai choisi de faire intervenir l'herboriste en cas de besoin, car elle a elle aussi un rendez-vous secret avec Ciaran.

Les joueurs suivent donc le chemin, en prenant bien le temps de suivre les marques gravées sur les arbres. Au bout d'un moment ils arrivent devant un mur rocailleux et peuvent observer un petit chemin descendant, semblant passer sous la surface en pierre.

En avançant dans ce bref couloir il devient évident qu'il a été creusé par quelqu'un. Au bout de quelques mètres, un léger courant d'air frais conduit dans une petite pièce éclairée.

En entrant, deux elfes se positionnent devant les joueurs, les épées pointées vers leurs visages. Entre les deux s'avance un autre Elfe. Celui-ci est plus vieux que les autres et n'a pas d'arme dégainée. Il s'avance vers les joueurs les bras croisés sur son torse, une queue d'écureuil pendant à sa ceinture.

« *Qui êtes-vous ?* »

Ici les joueurs peuvent essayer de jouer la carte de l'honnêteté ou alors montrer la lettre qui leur a été donnée, ce qui aura pour effet de fonctionner.

Si Vesstan est venu avec le groupe, l'elfe dit qu'ils vont devoir attendre la. Un jet de Persuasion à 15 désamorce la situation.

Il observe les elfes à ses côtés puis d'un signe de tête leur demande de rengainer leurs armes.

« *Suivez-moi* ».

Le MJ peut expliquer ce que les joueurs voient pendant qu'ils sont escortés.

L'homme vous conduit au travers d'un autre petit couloir taillé dans la pierre. Après quelques instants vous arrivez dans une grande cavité, dont le plafond est ouvert, vous offrant une vue béante sur le ciel étoilé de la nuit et sur la lune qui la domine. Le sol lui est jonché de nombreux petits courts d'eau et de nombreuses

petites parcelles de bois permettent de passer au-dessus. Plus au centre se distingue un campement où de nombreuses personnes sont rassemblées, une fumée légère s'en échappe pour se diriger vers l'extérieur. Ce n'est seulement que maintenant que vous vous rendez compte que l'homme qui vous guidez a disparu vous laissant seul.

En arrivant dans le campement vous sentez le regard des elfes et leur méfiance. Cependant, aucun d'entre eux ne se montre agressif. Parmi les elfes vous distinguez aussi des nains qui eux n'ont que faire de votre présence. En avançant encore plus au centre du campement vous voyez enfin un visage familier. Il s'agit de l'elfe que vous avez rencontré à deux reprises, dont le nom est Ciaran.

En vous voyant arriver il se lève du banc sur lequel il était assis, à ses côtés, vous distinguez un autre visage familier, Adélaïde l'herboriste.

« *Vous voilà, bien, j'espère qu'arriver jusqu'ici n'a pas été trop compliqué.* »

Si Vesstan est venu avec le groupe, Ciaran semble ennuyé mais ne fait pas de remarque.

Si l'herboriste était avec les joueurs alors cette dernière et Ciaran partent quelques instants parler seuls dans une tante à proximité avant de revenir.

« *Venez, asseyez-vous, vous avez faim ?* »

Il prononce quelques mots en elfique et des jeunes elfes arrivent avec des bolets de nourriture pour en offrir à tout le monde.

Il s'agit ici d'un moment où les joueurs peuvent poser des questions à Ciaran, les niveaux de réponses dépendent du MJ. Dans le cas du scénario Origine Vesstan est considéré comme un ami par Ciaran, ce dernier était donc assez ouvert sur la discussion.

Ainsi le joueur incarnant Vesstan possède normalement aussi des questions à poser à Ciaran qui semble connaître son père. Voici différents exemples de réponse que Ciaran peut donner.

« Ton père, le général Mirayar Nuvelys est un membre de la Scoia'Tael de longue date. Il a fait partie de ceux qui ont été dépêché lors du traité entre les elfes et Nilfgaard pour affaiblir les royaumes du nord. »

« Cette alliance entre les Elfes et Nilfgaard devait permettre aux Elfes de retrouver leur terre d'origine, la vallée des fleurs, ravagé par les Hommes. »

« Nous avez récupéré nos terres mais le prix à payer était exorbitant. Puis l'empire nous a trahis, les elfes n'étaient que des pions sur l'échiquier de l'Empereur. La Socia'tael est restée mais elle avait encore plus d'ennemis. A ce moment-là, beaucoup d'elfes sont retournés à Dol Blathanna, mais la rébellion était trop avancée et la Scoia'Tael s'est détachée de ses origines. »

« J'étais l'adjudant de Iorveth. Nous étions un groupe de Socia'tael qui ne cherchions pas la même chose que les autres. Et ton père, de Dol Blathanna, nous fournissait des ressources pour accomplir notre mission : trouver une nouvelle terre accueil pour les elfes. »

« Ce rêve s'est presque réalisé à Vergen à la suite de notre alliance avec Saskia la Tueuse de Dragon. Pendant un temps, nous avons vécu en harmonie, Nains, Elfes et Humains. Mais Nilfgaard est arrivé. »

Si le nain Kalhi est présent, Ciaran l'observe en parlant.

« A ce qu'il paraît, le siège a duré trois jours. Saskia a été vaincu par les mages de

l'Empereur puis se fut au tour des soldats. Yarpen Zigrin, le commandant des Nains est tombé. Heureusement, Iorveth et ses elfes n'étaient pas à Vergen lors de l'attaque, s'ils avaient été là, ils auraient été exterminés. »

« Pendant notre séjour à Vergen, ton père nous envoyait des nouvelles, il sentait que quelque chose n'allait pas. Puis... Nilfgaard est arrivé. Dans ses lettres il expliquait que des Elfes, des traîtres, vivant à Dol Blathanna, cherchent à faire tomber les familles qui soutiennent la Scoia'Tael. Ton père en faisait parti mais visiblement c'est toi qu'ils ont visés. »

« Le plan de ton père était de t'envoyer sur un bateau pour rejoindre le Pontar. De là, nous devions te retrouver au niveau de Vergen mais Nilfgaard à attaqué et nous avons dû fuir. Iorveth m'a laissé ce détachement avec pour ordre de te retrouver. A vrai dire, nous pensions que c'était peine perdue puis tu as surgi de nul part dans cette forêt. »

« Dans ses lettres, ton père nous a demandé de te conduire à Ban Ard pour y retrouver un contact mais nous ne pouvons tenir cette promesse. »

Au bout d'un moment il sera tout de même nécessaire d'arriver aux choses sérieuses.

« C'est pourquoi je t'ai fait venir ici. Moi et cette Daerienn avons passé un accord. »

L'herboriste se lève-t-alors.

Si les joueurs ont accepté la proposition de Ciaran concernant la célicole, Adélaïde commencera par en parler.

« Je vais vous aider à mettre la Célicole en sécurité », elle marque une pause puis observe l'elfe, « Puis vous, l'elfe, je vous conduirai à Ban Ard. »

Ici, l'objectif est de faire réagir les joueurs s'ils sont là. Ils devraient ne pas être d'accord avec cette proposition et vouloir eux aussi être conduit à Ban Ard, d'autant plus que la quête principale est censée les y conduire.

« L'accord ne concernait qu'une personne Ciaran. Si je dois conduire tout ce groupe jusqu'à Ban Ard, mon prix augmente. »

Ici, l'idée est de laisser le joueur de Vesstan décider, mais avant ça, une brève dispute éclate entre Ciaran et Adélaïde :

« Le choix te reviens Vesstan. Le prix que demande cette Daerienn est de pouvoir piller encore plus le site d'énergie de nos ancêtres. »

« Ce site d'énergie n'appartient pas à vos ancêtres, il n'appartient à personne Ciaran, vous avez déjà de la chance que j'ose vous demander votre accord. »

« Bref. Si tu veux qu'elle conduise tout ce groupe qui t'accompagne doit-on la laisser se servir encore plus ? »

Si le joueur décide que non, alors il devra jouer un autre personnage en attendant que tout le groupe arrive à Ban Ard. Sinon, Ciaran accepte l'accord avec Adélaïde.

« Alors marché conclu. Rendez-vous demain matin à l'aube à la sortie nord-est du village. »

Sur ces mots, l'herboriste se retourne puis effectue un geste de la main. Suite de quoi une grande sphère orangée apparaît, accompagnée d'un bruit lourd. La femme pénètre à l'intérieur avant de disparaître elle et la sphère.

Au cas où les joueurs ne l'aurait toujours pas compris, Adélaïde est bel est bien une magicienne.

« Bloede Daerienn. »

« Ces ruines que vous devez chercher sont d'anciennes ruines elfiques. Là-bas vous devrez trouver trois de mes éclaireurs, vous n'aurez pas leur confier Hula, la célicole. Ensuite la Daerienn se chargera du reste. Si vous avez des questions, vous n'aurez pas lui demander. »

Ainsi conclu ce passage, les joueurs devraient instinctivement retourner au village et dormir.

Fin

Le lendemain matin le bourgmestre a rassemblé une grande partie du village pour savoir si les cauchemars se sont bien arrêtés.

Si les joueurs ont accepté la proposition de Ciaran ou trouvé une autre solution, alors les villageois ont tous bien dormi.

Le village s'est cotisé et offre 500 ducats pour tout le groupe. En plus, le bourgmestre leur offre un long manteau de cuire et de fourrure Kaedwenien pour supporter l'hiver.

Les joueurs devraient ensuite quitter le village et par conséquent rejoindre Adélaïde s'ils ont un accord. Cette dernière est sur une magnifique jument noire de jais.

Si Vregor est dans le groupe elle s'approche de lui et lui dit ces quelques mots :

« Vous n'êtes pas un mage. Pourtant, je perçois sur vous l'emprunte de la magie, une magie étrange. Vous cachez quelque chose c'est évident. Mais... Nous cachons tous quelque chose, n'est-ce pas ? Ne vous en faites pas, je ne dirais rien, vous avez ma parole. »

Après plusieurs minutes à avancer, un groupe d'elfe sort des bois, accompagné de Hula la célicole, agrandissant encore le groupe et concluant ainsi cet acte.

Plan de Cenell



Plan du cimetière



Plan de la crypte



SUITE DU SCENARIO EN COURS D'ECRITURE