

La Fille du Marais

L'action se déroule à Velen deux ans après la mort des Moires par le tandem de Sorceleurs, Geralt et Ciri. Dans mon cadre de jeu, Philippe Strenger, alias le Baron Sanglant a abandonné le pouvoir pour s'occuper de sa femme malade. Son bras droit le Sergent n'a pu conserver la maîtrise de Perchefreux dès que le pouvoir est revenu dans les mains de l'aristocratie Témérienne. La mort de toute la famille de l'ancien seigneur Vserad de Gors Velen a redistribué les cartes. C'est une vieille femme, la Baronne Judith de Froy qui administre Velen. Elle est connue pour être une vive fervente de Melitèle, une bonne gestionnaire au caractère austère, autoritaire mais magnanime. Pour le nouveau pouvoir en place, il faut des aristocrates qui n'ont pas été dans la lutte armée contre les Escadrons Noirs, rappelant trop Foltest, sans passif lourd avec le Nilfgaard tout en étant loyal à la future princesse de la nouvelle Témérie, Anaïs de la Valette. Pour Adda, la fille du Roi Foltest, j'ai pris le parti que la malédiction de la Strige repiqua par un complot ésotérique ourdi et Geralt dut l'exécuter au final... Pour l'instant, Maria Louisa de la Valette gère la Témérie sous le titre ronflant de la Duchesse Douairière des Trois Lys. Jusqu'à présent, la Duchesse a eu l'appui inconditionnel de Var Attre mais celui-ci a perdu de la superbe après l'assassinat de Var Emreis.

J'ai rajouté une dose mélodramatique. Je suis parti de l'idée que Geralt avait échoué à lever la malédiction sur l'île de Fyke, libérant Annabelle, devenue une haineuse Pesta, une Vierge de la Peste. Celle-ci a ravagé Velen avant de partir vers le Royaume de Kerac. C'est une peste singulière liée à la malédiction d'Annabelle, la maladie touchait uniquement les hommes de tout âge (avec une proportion de 7 sur 10). La prophylaxie instinctive fut simple, les hommes de tout âge ont fui la zone. Déjà durement touché par la guerre, la famine, l'épisode pesteux a fini de rendre cette province totalement abandonnée. Appuyez bien sur l'absence d'hommes dans les hameaux et villages délabrés, les femmes s'occupent de tout et chérissent doublement leurs petits nouveaux nés mâles.

Synopsis: Une jeune fille prénommée Izabela est une Source, elle passe son existence dans le marais des anciennes Moires et s'éloigne de plus en plus de la vie humaine. Elle vient de découvrir de nouveaux amis, des lutins de terre, les derniers vestiges d'une antique espèce aussi ancienne que le marais lui-même. Avec cette singulière amitié, Izabela ne se rend pas compte qu'elle est en train d'y perdre son humanité et sa jeune vie... Les PJ vont avoir la lourde tâche de sauver la gamine de cette amitié sans devenir.

1. Culterrier

Le hameau de Culterrier au plus proche des marais à longtemp s été sous la domination et la protection des Moires. Des cinq familles qui vivaient là, il ne reste plus que celle de la veuve Prudencia. Les rares hommes qui ont survécu à l'embrigadement Nilfgaardien, aux exactions du Baron Sanglant, puis à la peste ont déserté la zone emportant femme et enfants. L'époux de Prudencia est mort rapidement de la peste, laissant seule sa femme et ses trois filles, Izabela, Barbara et Daria. La disparition de l'aînée Izabela a rendu la tâche de survie de Prudencia encore plus difficile et précaire. L'un des PJ peut connaître Prudencia ou son défunt mari Romaric. Un PJ mage a perçu par la divination qu'une gamine prénommée Izabela de Culterrier serait une Source ! Le collègue des mages souhaite peut-être récupérer celle-ci pour la former et en faire une mage surpuissante !

Prudencia a laissé une note sur les tableaux d'annonces des villages aux alentours:

«Venez à l'aide d'une pauvre veuve par pitié. Ma fille aînée, Izabela a disparu dans les marais. Je vous en prie, elle est ma vie, mon amour. J'offre une récompense à qui la retrouvera! Prudencia de Culterrier»

Prudencia reçoit les PJ courtoisement et leur propose son maigre pécule pour retrouver sa fille Izabela. Barbara est âgée de 9 ans et Daria de 7 ans. Prudencia craint quelque peu les nains et les elfes, elle se montrera polie mais évitera de leur adresser la parole. Par rapport à un mage ou à un sorcelleur, elle en dira le moins possible. Un test de **Charisme** ou de **Psychologie SD 18** permet de la déstressée efficacement.

Prudencia et ses filles survivent en s'occupant d'un petit potager et de quelques animaux de ferme. Pour sa défense, Prudencia compte sur deux chiens loups, Bru et Den. Elle sait manier l'arc et dispose de l'épée courte de son défunt mari.

Elle peut renseigner les PJ sur sa fille :

- Sa fille aînée est âgée de 11 ans, elle a une chevelure rousse à la frimousse constellée de tâches de rousseurs. Son trait le plus particulier est son regard aux yeux vairons, source de railleries des autres enfants et adultes.
- Sa fille était travailleuse, à la main verte, d'une santé de fer, confiante et courageuse. Néanmoins, elle se montrait introvertie, avare en paroles et secrète. Elle clamait haut et fort qu'elle voulait ni mari, ni enfant. Prudencia en était assez peinée.
- Pour Prudencia, Izabela a toujours été singulière, elle aimait être seule, se promener dans le marais proche. Elle pouvait y passer des après-midi entiers

malgré les ordres de Prudencia et les taloches de son défunt père.

En fouillant la petite chambre d'Izabela, les PJ peuvent trouver d'autres indices sur sa personnalité :

1. Un herbier soigneusement élaboré regroupant pas mal de plantes et fleurs du marais. Un test de **Survie SD 18** réussit révèle que l'herbier est constitué de plantes médicinales qui aident à l'endormissement et à la relaxation. La personne a un certain niveau de connaissances en plantes.
2. Une petite figurine en bois ciselée représentant un héron. Sous une de ses pattes, il y a marqué Jacob. Si les PJ demandent à Prudencia qui est ce Jacob. Elle leur apprendra que c'est un vieux trappeur solitaire qui vit dans le marais. Il vendait des peaux à Culterrier, cela fait bien longtemps qu'elle ne l'a pas revu... Pour elle, la peste a récolté son dû.
3. Des dessins à la craie sur les murs dépeignant des humanoïdes fait de terre et à la chevelure filasse verte, sans trait distinctif, bougeant et jouant avec Izabela. Un test de **Psychologie SD 15** réussit permet de s'apercevoir que la gamine recherche désespérément des amis et de son dessin est marqué par la tristesse et le désespoir, elle souffre de dépression.
4. Un PJ mage reconnaîtra sans difficulté des glyphes magiques dessinés maladroitement comme tracé instinctivement... La gamine a des dispositions à la magie d'une manière spontanée. Il y a des chances qu'elle soit une Source...

2. La traque dans le marais

Le marais doit demeurer un endroit sauvage et dangereux. Insister sur l'humidité qui s'infiltré dans les bottes, les miasmes et les insectes voraces dans l'air. S'orienter devient difficile, le paysage est uniforme, constellé d'étangs, de vasières et de sous-bois dense. Il difficile de faire un plan du marais, j'indique ici les lieux notoires que les PJ sont à mener à découvrir le long de leurs rencontres.

- **Les sables mouvants:** Parmi les étangs, il y a des zones de fondrières dangereuses et mortelles. Des spécialistes peuvent remarquer ses zones similaires grâce à des tests de **Survie SD 15** réussis. Il faut plusieurs rounds pour finir noyer sous la boue. Il y a plusieurs moyens d'y échapper une fois prisonnier de la gangue, une corde jetée à la personne en difficulté, un sortilège, des branches d'arbres.

- **Bertille, la rebouteuse:** La vieille Bertille a tout de la sorcière des marais. Elle traîne dans les marécages récoltant plantes et fleurs pour ses potions et décoctions qu'elle troque contre de la nourriture et du matériel. Elle est une guérisseuse chevronnée, ancienne étudiante du temple d'Ellander, elle cache son don de prêtrise. Elle est aux antipodes de la vieille mégère étrange, elle est bavarde, empathique et espiègle. Elle connaît la petite Izabela, elles se croisent de temps en temps entre les fondrières. Bertille n'a aucun doute sur le fait qu'Izabela a un réel talent magique. Bertille côtoie le vieux trappeur Jacob, elle lui a soigné quelques blessures et le trappeur lui donne des fourrures et viandes boucanées. Ils s'apprécient mutuellement et Bertille peut avouer à demi-mot qu'elle aime ce vieux trappeur. Elle connaît ou se trouve la cabane de Jacob et peut l'indiquer aux PJ. *Pour son profil, celui du Mage p.274 du livre des règles. Au lieu des sorts, elle peut utiliser les prières suivantes: Crypte de la connaissance, Eaux purificatrices / Rituels de purification et de vie / l'Envoûtement de la démangeaison éternelle.*
- **Le phacochère géant:** Cette zone du marais est le territoire d'un énorme phacochère grégaire, vindicatif et énorme. Il est âgé au-delà d'une espérance de vie normale pour son espèce. Les Moires le considéraient comme leur animal de compagnie et l'ont nourri de décoctions fortifiante et anti-âge couplé à un menu carnassier de chair humaine. Il n'hésite pas à s'attaquer à tout humain qu'il croise. C'est une créature très dangereuse et mortelle pour le groupe de PJ. S'il est grièvement blessé (1/3 des PV restants) il fuit le combat. *Pour son profil, celui du bœuf p.313 du livre de base.*
- **Ambroise, le Sylvain:** C'est un vestige des temps anciens, un sylvain âgé de plusieurs siècles, qui a toujours séjourné dans les marais. Depuis une éternité, il se tenait éloigné du territoire des Moires, il n'était pas apprécié de celles-ci et donc interdit de séjour. Suite à la mort des Dames de la Forêt, il s'est ragailardi et n'hésite plus à parcourir en long et en large le vaste marais. D'une nature irascible, il peut vite développer des accès de colère et de violence. Appuyez bien sur ces gestes brusques et ses envolées colériques. La rencontre pourrait se terminer par un combat. Il peut se calmer aussitôt, s'il blesse grièvement un PJ, il s'arrête subitement et s'excuse, souhaitant mettre un terme à l'échauffourée. Il a une compréhension étendue des marais. Jacob, Bertille, Izabela, les lutins de terre et le fortin englouti sont connus de lui. Il peut monnayer des informations contre de l'alcool, son péché mignon. *Pour le profil, approximativement celui du Troll de Pierre p.305 du livre de base.*
- **Jacob, le vieux trappeur:** Le vieux Jacob est un trappeur aguerri et le dur à cuire des marais. Il pose pas mal de pièges, passe ses journées à travailler des peaux et boucaner la viande. Il connaît le marais comme sa poche, les endroits dangereux, les monstres et ruines à éviter. Il apprécie la vieille Bertille qui la soigner un nombre incalculable de fois. En retour, il l'aide du mieux qu'il peut. Il parle

souvent à Izabela qu'il considère comme sa fille des marais. Il a été témoin des pouvoirs magiques innés de la jeune fille. Il sait que celle-ci a rencontré les lutins de terre et qu'elle les côtoie sans risque. Les lutins de terre sont hostiles, chaotiques et des vestiges des temps anciens. Il n'arrive pas à expliquer le fait que la jeune fille est attirée par eux et qu'elle souhaite vivre avec ces êtres inhumains... Pour lui, Izabela est tombée dans leurs rets ésotériques. Il connaît la zone du marais où vivent les lutins de terre. Il peut l'indiquer aux PJ si ceux-ci s'engagent auprès de lui à percer le mystère de cette étrange relation. *Pour son profil, celui de l'archer scoia'tael p.271 du livre de base.*

- **L'arbre aux épines:** C'est un arbre singulier et inquiétant qui se trouve dans le marais au milieu des étangs. Il est de belle taille, il avoisine les vingt-cinq mètres de haut. Il s'apparente à un chêne hybridé à un énorme roncier. Toutes les branches sont couvertes de longues épines dures et pointues tout autant que le tronc. Le feuillage est d'un vert sombre. Une odeur douceâtre et entêtante émane de l'arbre. En s'approchant, on peut distinguer des dizaines de petits mammifères et d'oiseaux morts empalés dans les touffes d'épines. Au pied du tronc, on peut distinguer des squelettes humains moisissés et recouverts par la mousse. C'est un arbre carnivore, les épines secrètent un poison paralysant et le parfum sécrété par l'arbre désinhibe l'instinct de préservation et démultiplie les sensations de bien-être. La zone d'effet couvre une zone de cinq mètres tout autour de l'arbre. *Pour les effets, à gérer comme le chloroforme p.87 du livre de base.*
- **Les lutins de terre:** Ces esprits ou vestiges des temps anciens sont aussi vieux que le marais, leur existence remonte à celle de la Mère et des Moires. Les Dames de la forêt avaient tissées un sort pour que les lutins de terre ne puissent s'échapper de leur antre. Depuis la disparition des Moires, les lutins de terre sont libres de vagabonder mais ils en sont devenus si grégaires qu'ils n'ont pas appréhendé le fait de leur liberté. Ils sont moins d'une dizaine. Leur «prison» dans le marais couvre une superficie de 120 mètres de long sur 90 mètres de large, bornée par de hautes termitières fuselées distantes l'une de l'autre de cinq mètres. Cette superficie est couverte d'une herbe brune et haute et de plantain. Les lutins peuvent émerger quasi instantanément de la terre et sans bruit, donnant l'impression qu'ils viennent d'apparaître. Ils vivent la plupart du temps sous terre et ils y meurent comme dans l'air. Les plus grands mesurent 1,40m et les plus petits ne dépassent guère les herbes. Leur corps humanoïde s'apparente à du terreau humide, leur chevelure d'un vert brillant ressemble à de l'herbe humide. Leurs petits yeux font penser à des pierres d'ambre brillante. Ils parlent toutes les langues connues d'une voix presque sourde et étiolée. *Pour le profil, ils sont difficilement tuables vu qu'ils peuvent fuir dans la terre quasi instantanément. Ils utilisent abondamment les sortilèges suivants avec des effets déçus : Cenlly Graig, Pic terrestre, Prison de Talfryn, Séisme de Stammelford.*

3. La rencontre avec Izabela

Les PJ vont la retrouver dans la «prison» des lutins de terre. Izabela est accroupie dans l'herbe haute, méditant profondément en compagnie de trois lutins de terre. Cette rencontre est déterminante pour la fin du scénario. Elle est axé très rôle car un combat contre les lutins de terre se révélerait mortel. Dans un premier temps, en cas de conflit, ils ne poursuivront pas les PJ au-delà des limites de leur prison pensant qu'ils vont subir les foudres des Moires.

Si les lutins apprennent que les Moires sont mortes, ils en seront dans un premier temps sidérés, éberlués comme si leur univers s'écroulait. Les PJ vont marquer des points, pour les lutins cela est une bonne nouvelle qui leur semble presque irréaliste.

Tout de suite, les lutins ont perçu la Source qu'Izabela représentait. Ils ont commencé auprès d'elle un lent apprentissage méditatif pour qu'elle rentre en communion avec la Terre Élémentaire et les lignes de force ésotérique qui traversent leur antre. Elle est en pâmoison très rapidement avec ces énergies. Elle peut mouvoir son esprit à de longues distances et percevoir l'environnement immédiat par les sens ténus des plantes et arbres. Izabela est tombée en addiction à cette perception magique élémentaire. Elle demeure humaine et son corps est soumis à la déshydratation et à la malnutrition. Elle est faible et se sent faible. Elle semble désarmer à résister à l'appel de la terre.

Avec la symbiose des lignes de force du marais, le pouvoir d'Izabela est certain. Le marais autour d'elle répond en pâmoison à ses émotions. Quand elle est furieuse, le vent se lève et les animaux sont enragés. Quand elle pleure, l'air du marais se charge d'humidité. La plupart du temps, les effets de ses pouvoirs ne devraient pas impacter négativement sur les PJ.

Les lutins de terre ne sont pas malveillants par essence, ils n'éprouvent pas de joie à tuer ou à être cruel envers les humains. En fait, ils sont juste non-humains, reclus et non aucune sociabilité que peut éprouver un humain. Depuis leur emprisonnement immémorial, les lutins de terre ont créé des rituels et un dogme pour les aider à passer le temps. Ils prennent très au sérieux leurs cérémonies contemplatives et leurs histoires. Pour eux, leur «prison» est un îlot de paix sacrée, ils haïssent toute violence tant que cela est possible.

Vous pouvez gérer la discussion avec les lutins de terre ou avec Izabela comme un combat verbal (livre de base p.176). Considérer que le groupe des lutins ou son meneur à 35 points de Détermination et qu'Izabela à 40 points de Détermination.

Dans un premier temps, grisée par ses nouvelles capacités, la petite Izabela ne veut pas revenir à la maison. A ses yeux, la vie d'avant est bien terne et sans avenir. Si les PJ

choisissent d'opter pour son retour, ils doivent la kidnapper (ils auront à faire aux lutins) ou la convaincre de venir avec eux. Pour la convaincre, il y a tout d'abord la piste de sa santé. Izabela a conscience qu'elle ne peut pas vivre ici comme les lutins, elle n'est pas immortelle... Malgré sa mélancolie, elle veut vivre donc elle est prête à accepter de partir pour reprendre des forces. Elle ne démord pas, elle reviendra voir les lutins. Un PJ magicien pourrait lui expliquer qu'avec un mentor mage, elle pourrait avoir une vie nouvelle, plus sereine qui lui permettrait même d'appréhender mieux ses pouvoirs de Source. Elle est prête à l'entendre, elle comprend inconsciemment qu'elle a peu sur la durée à partager avec les lutins.