

Une bien longue nuit...

C'est un scénario pour le jeu de rôle, The Witcher édité par Arkhane Asylum Publishing. Il s'adresse à un maximum de quatre personnages débutants. Il peut être mené en une seule séance et convient parfaitement à une démo de trois à quatre heures de jeu. Il est axé action (enchaînement de combats) et ambiance toutefois un choix moral est à faire à la fin.

Le cadre

The Witcher est un jeu de rôle basé sur les jeux vidéo du studio CD Projekt RED qui a lui-même repris et étendu l'univers des romans de l'auteur, Andrzej Sapkowski. Les romans et les jeux narrent les aventures d'un célèbre Sorcelleur, Geralt de Riv dans un univers de *Low Fantasy*, fortement inspiré par le Haut Moyen-âge slave et les chasses aux sorcières. Ce cadre collabore à dépeindre les tribulations de personnages marginaux, rebelles face à une morale ou un ordre établi. La part belle du récit décrit les travers de l'âme humaine, les préjugés, les peurs irrationnelles, l'animosité et la haine entre les communautés au sein de nations querelleuses qui n'ont aucune considération pour les plus humbles et les plus vulnérables.

Les romans et jeux vidéo narrent principalement la guerre et ses ravages. Point de héros, juste des survivants, des opportunistes qui tentent de vivre dans un monde qui subit de profonds bouleversements ... L'empire du Nilfgaard écrase peu à peu tous les royaumes sous sa botte mettant à terre de nombreuses têtes couronnées tout autant qu'une population déracinée et abandonnée par leurs protecteurs d'antan...

Le début de l'aventure

Wyzima, la capitale de la Témérie est tombée aux mains du Nilfgaard, un empire conquérant en passe de contrôler l'ensemble des terres connues du Continent. De longues files de fuyards s'égrènent dans les marais aux alentours de la cité. Les vaincus tentent d'éviter de mourir par le glaive ou le fouet des Escadrons Noirs mais finissent sous les griffes des monstres tapis dans les ombres... Le crépuscule tombe dans un sous bois détrempe, des cris humains résonnent de loin en loin, on entend les hurlements des loups toujours de plus en plus insistant... Quatre fugitifs se regroupent et essaient de survivre à cette longue nuit qui commence...

La nuit aux loups

- Musique d'ambiance: The Vagabond (Witcher 3).

Les PJ se connaissent et ont sympathisé durant leur fuite éperdue espérant avoir fait le bon choix en matière de compagnons d'infortune. Un seul PJ dispose encore d'une lanterne en état de marche ou avec du combustible. La lumière tremblotante dévoile un sous bois dense et détrempe [Les PJ subissent une pénalité de -3 à tous les tests liés à l'athlétisme et à l'esquive/évasion].

Les PJ n'ont aucun mal à comprendre que des loups approchent et les prennent en chasse ... Dans la pénombre, des yeux brillent fugacement... Les PJ ont juste le temps de brandir leurs armes, les loups les attaquent [nombre de PJ +2]. L'alpha de cette petite meute est un Warg, un gros loup aux yeux rouges et à la fourrure ocre et noire [p.287 du livre des règles]. Les loups évitent tout elfe en combat à part si les bêtes sont elles-mêmes agressées par un elfe. Les loups se jettent en surnombre sur un ou deux PJ, quittent à ignorer des proies potentielles. Un loup décampe dès qu'il a perdu la moitié de ses points de santé. La meute détaille dans les bois quand la moitié de celle-ci a fui ou est mortellement blessé.

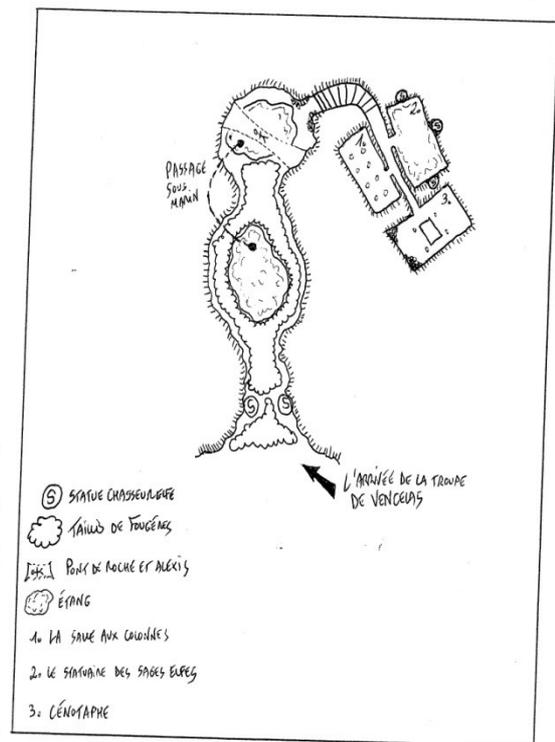
Les PJ vont vite comprendre que la petite meute a été rejointe par une plus importante, une bonne quinzaine de loups... La fuite est la seule option. Vous pouvez développer cette partie avec quelques péripéties supplémentaires : sables mouvants, un arbre qui s'effondre, un brouillard dense, un départ de feu de forêt... Insistez inlassablement sur la présence des loups, flairant la piste des PJ et attendant le bon moment pour les attaquer.

Peu à peu, les PJ atteignent un sol à faible pente, plus sec et plus ferme [plus de pénalité aux tests liée à l'environnement]. Les PJ s'enfoncent dans une étroite combe rocheuse toujours talonné par une grosse meute de loups. La ravine aux pentes de plus en plus escarpées s'achève sur l'entrée d'une caverne. Celle-ci fait facilement une dizaine de mètres de large. Les PJ perçoivent dans l'obscurité deux silhouettes immobiles qui les menacent de leurs arcs.

La grotte aux Noyeurs

- Musique d'ambiance : The Hunter Path's (Witcher 3).

En fait, les deux silhouettes sont des statues de chasseurs elfes magnifiquement sculptées. Elles sont placées de part et d'autre de l'entrée. Aucun loup ne les suivra dans la caverne. Néanmoins, les loups sont décidés à camper l'accès. Pour les petits malins équipés d'armes à distance qui auraient dans l'idée de faire du tir facile sur les loups craintifs... Les tirs écopent de plusieurs pénalités : -5 de malus lié à l'obscurité et au couvert, -1 de malus lié au gabarit des loups. Les PJ n'auront d'autre choix que d'explorer la caverne. La galerie naturelle est très large, une dizaine de mètres, le sol est couvert de grosses fougères, de mousses et de filets d'eau glougloutant entre les pierres. Le plafond de la caverne est troué et laisse filtrer la lumière des étoiles. Dès l'entrée de la caverne franchie, les PJ entendent un râle et un appel à l'aide provenant des profondeurs.



En avançant vers la voix, les PJ dessinent un passage au milieu d'un tapis de fougères épaisses. Les fougères cachent les rives d'un profond étang. Test de Vigilance [pénalité -3 du fait de la faible lumière sauf pour le porteur de la lanterne ou un Sorceleur] pour repérer le trou d'eau avant de tomber ou de glisser dedans. [Test d'Athlétisme DC 15] pour éviter de tomber dans l'eau. L'étang peut-être contourné sans difficulté en longeant les parois de la caverne. Les berges de l'étang sont parsemées d'ossements blanchis pour la plupart des animaux sauvages dont des loups. Néanmoins, un crâne humain brisé est visible parmi les carcasses. Des Noyeurs [nombre de PJ+2] vivent au fond de l'étang (8 mètres de profondeur). Dès qu'un PJ tombe dans l'eau, les Noyeurs attaquent toute cible proche du bord [Profil du Noyeur p.281]. Favorisez le « Hit and Run », le Noyeur tente une attaque de griffes et pour la réaction défensive, une roulade [Athlétisme] pour disparaître dans l'eau. Autre technique du monstre, test de [Bagarre] puis de [Physique] en opposition pour entraîner le PJ sous l'eau et tenter de le noyer.

Située à quelques mètres du premier étang, une seconde mare toute aussi profonde se cache derrière un épais taillis de fougères. Un goulet immergé permet aux Noyeurs de passer facilement de l'une à l'autre sans sortir de l'eau. Un puits de lumière se trouve à une vingtaine de mètres de hauteur au-dessus de la mare. Un pont naturel en roche recouvert d'une épaisse mousse humide se trouve à mi-hauteur entre la surface de l'étang et la trouée au plafond. Sur cette passerelle repose un homme qui se tient les cotes de douleur, son visage est marqué de petites blessures encroutées de sang séché. Pour atteindre la corniche [*test d'Athlétisme : DC 18*], si le test est raté 2d6 points de dommages de chute, l'armure peut absorber les dégâts. Pour stabiliser les blessures du jeune homme [*test de Premiers Soins ou de Mains Guérisseuses : DC 15*], le médecin ne remarquera que des cotes fêlées. Les blessures à la tête ont abondamment saigné mais elles paraissent sans gravité. Le jeune homme a de nombreux hématomes sur la jambe droite qui a touché la roche en premier toutefois l'épaisseur de mousse à éviter le pire. Il s'est foulé quelque peu la cheville droite mais rien de grave. Il devra être aidé pour descendre de ce promontoire [*test d'Athlétisme DC 18*], l'utilisation d'une corde pourrait faciliter la descente. Le jeune homme est déshydraté et demande à boire.

Le jeune homme se nomme Alexis Dragan. Il a été victime d'un complot et poussé dans le vide. Par chance, la passerelle lui a évité de se briser les os, de tomber directement dans l'eau et de finir dévoré par les Noyeurs. Alexis prendra un moment pour conter aux PJ sa dernière mésaventure.

Alexis et son cousin Venceslas Hermann ont quitté précipitamment Wyzima à bord d'un sloop appartenant à la famille Hermann. Dans l'après-midi, les deux compères ont décidé d'aller chasser pour remplir la cambuse du sloop en gibier. Le petit navire mouille dans une étroite crique donnant sur le marais. Alors que les deux compagnons gravissent une pente abrupte, Venceslas appelle Alexis pour lui indiquer qu'il a découvert un trou singulier dans le sol. Quand Alexis s'en approche, Venceslas l'agrippe et le pousse prestement dans le vide. Plus bas, Alexis chute lourdement sur le promontoire et perd connaissance. Venceslas est convaincu que son cousin est mort. De sa position en hauteur, il ne peut pas voir la passerelle de roche. Au crépuscule, Alexis s'éveille brutalement en entendant le hurlement des loups.

Un test de [*duperie*] ou de [*psychologie*] à [*DC 18*] réussi permet de s'assurer qu'Alexis est sincère. Le jeune homme pense que Venceslas veut hériter de la fortune des Dragan. Le père d'Alexis est mort, sa mère est introuvable, elle devait se réfugier chez une tante à Hagge. Alexis est le seul héritier mâle de la famille, son père disposait d'une vaste somme d'argent à la banque Vivaldi à Novigrad. Alexis n'est pas rentré dans les détails mais il a raconté à son cousin qu'il devait se rendre à la banque de Novigrad. La famille

d'Hermann est désargentée, Venceslas a perdu tous ses bateaux, il n'a plus que ce sloop au demeurant providentiel pour amener Alexis à Novigrad. A bien y réfléchir, la richesse des Dragan irait aux Hermann si toute la lignée s'éteignait...

Tout en aidant Alexis sur le promontoire, les PJ devraient apercevoir le mur écroulé au fond de la caverne. Il y a une écriture elfe ciselée sur la roche au-dessus du mur troué : « *Ici repose le prince-guerrier, Dagnir Felagund, aimé et adoré pour la guerre qu'il mena contre les Dh'oine**. » (* ce terme péjoratif désigne l'homme comme un animal idiot et pullulant)
Un PJ elfe ou un [test de Langue Ancienne DC 12] permet de déchiffrer cette vieille épitaphe. Si un PJ non elfe s'approche de la cloison écroulée, il entend des murmures vindicatifs et ressent un souffle d'air froid intense et bref émané de la crypte.

La crypte du prince elfe

- Musique d'ambiance : Aen Seidhe (Witcher 3).

Le mur écroulé dévoile l'existence d'un escalier de belle facture. Celui-ci s'enfonce vers un sous sol de trois pièces maçonnées. Les salles de la crypte sont plongées dans le noir total. La température ne dépasse guère les 10°C. L'air ambiant empeste le moisi.

C'est la dernière demeure d'un prince elfe, Dagnir Felagund. Il fut abattu par les humains d'antan et inhumé ici pour le repos de son âme. Malheureusement, l'âme du prince elfe n'a pu reposer en paix. Peu de temps après son inhumation, des pilliers de tombes n'ont pas hésité à vandaliser la tombe sans aucune retenue. L'âme de Dagnir s'est matérialisée en fantôme et erre désormais dans le sous-sol, ivre de vengeance [*profil du spectre p.281 du livre des règles*].

Crypte n°1 – Il y a de cela plusieurs siècles un incendie a ravagé cette pièce. L'humidité ambiante a délavé peu à peu la suie de la fournaise. On peut voir des voûtes d'arêtes qui retombent sur huit colonnes. Ces colonnes monolithes portent des chapiteaux d'un stylé élégant de fleurs et de feuilles de chêne. La salle a subi de nombreux dégâts des eaux, la maçonnerie est très friable. Le plafond peut facilement s'effondrer par endroit. Il ne demeure rien d'intéressant dans la salle. De vieilles peintures murales ont survécu sur le haut des murs, dépeignant une ligne de guerriers elfes qui tournent leurs regards implorants vers une zone de peinture malheureusement effritée.

Crypte n°2 – Cinq centimètres d'eau croupie stagne sur toute la surface de cette salle. Une alcôve se trouve au milieu de trois des murs, chacune d'elle renferme une statue de taille humaine. Celles-ci ont été partiellement saccagées. Chaque statue représente un elfe penché sur un livre ou en pleine méditation. On peut trouver de vieilles

ferronneries rouillées ayant appartenues à des coffres depuis longtemps disparus. Il n'y a rien de valeur dans la salle.

Crypte n°3 – Cette salle à ogives a essuyé par mal de dégâts des eaux, la maçonnerie par endroit s'est écroulée dans la pièce. Au centre de la salle demeure un cénotaphe dont le gisant est rabattu et brisé. On peut voir plusieurs squelettes humains aux os blanchis sur le sol. Ceux sont les restes des victimes du fantôme. Dès qu'un être vivant pose le pied dans la salle, le fantôme de Dagnir apparaît et attaque l'intrus. Les restes mortels de Dagnir sont encore dans le sarcophage. Un test de [*Connaissance des Monstres ou Entraînement du Sorcier DC 20*] réussi indique la marche à suivre pour se débarrasser définitivement du fantôme, il faut brûler ses ossements.

L'arrivée de la troupe de Venceslas

- Musique d'ambiance : Steel for Humans (Witcher 3).

Dès que les PJ ont discuté avec Alexis et découvert l'entrée de la crypte du prince elfe, les hommes d'armes [*nombre de PJ +4*] plus Venceslas s'aventurent dans la grotte [*Profil de bandits p.273 et profil de chef bandit pour Venceslas*]. Les PJ peuvent entendre les jappements des loups fuyant l'assaut ordonné de ces combattants aguerris.

La moitié des hommes d'armes sont loyaux à Venceslas et le reste est loyal à Alexis.

La soldatesque d'Alexis porte un tabard représentant une tour noire avec un écu d'or sur fond bleu. Les soldats de Venceslas portent un tabard représentant un goéland stylisé au-dessus d'un tonneau noir sur fond bleu. L'idée de Venceslas est que les troupiers loyaux

à Alexis soit les premiers à découvrir les restes du corps de leur maître. Il a menti aux troupiers en disant qu'il avait vu son cousin choir dans une cavité profonde.

Venceslas va être fort surpris de voir son cousin plus vif que mort et en aussi charmante compagnie. La troupe pense que les PJ ont sûrement maltraité et pris en otage Alexis. Venceslas se présente et demande à Alexis de le suivre jusqu'au sloop. Le jeune



LES DAGRAN



LES HERMANN



DAGNIR



ALEXIS



Venceslas



NOYCOL

homme refuse et traite son cousin d'assassin. Venceslas réfute et met cela sur le compte du choc et de la confusion. Il jure qu'il a essayé de retenir Alexis plutôt que de le pousser dans le vide. Par la suite, il est allé vite prévenir et chercher les gardes... Un test en [*Duperie ou Psychologie DC 18*] laisse planer un doute, le cousin ne semble pas totalement sincère ou cache quelque chose. Venceslas s'approche et souhaite reconforter Alexis. Il cache quelque chose dans sa manche droite [*Test de vigilance DC 20*], c'est un stylet qui compte bien planter prestement dans la jugulaire d'Alexis.

Dès que la frappe critique est réussie ou contrecarrée, les événements se précipitent ; les gardes de Venceslas frappent à mort les gardes d'Alexis pris au dépourvu. Seul, Romaric, le garde le plus fidèle d'Alexis arrive à retourner la lame assassine dans la gorge du garde de Venceslas. Le combat commence...

Depuis l'arrivée des PJ dans la grotte, tout le sang versé à pleinement éveillé et excité le fantôme de l'elfe qui se manifeste dans la mêlée. Venceslas tente d'abattre Alexis, c'est son unique priorité. Les gardes de Venceslas affrontent Romaric qui sans aucun soutien aura tôt fait de mordre la poussière. En tout logique, les PJ devraient aider Alexis et Romaric. Le fantôme de Dagnir harcèle les deux équipes, il change de cible à chaque round, profitant de sa téléportation et de son intangibilité pour semer le trouble dans l'échauffourée. Tout d'abord, son but est abattre tous les humains vivants, puis les non-humains et pour finir d'éventuels elfes (sa rage est telle qu'il ne peut contenir son ire).

Plusieurs conclusions sont prévisibles en fonction du choix des PJ dans ce combat. Tout d'abord, les PJ gèrent Venceslas et ses soldats puis fuient hors de la caverne avec Alexis et Romaric. Ils ont désormais un noble dans la poche et un sloop pour quitter sereinement la proximité de Wyzima et traverser le Pontar. La deuxième option est quasi similaire mais les PJ gèrent définitivement le cas du fantôme. Ils auront la satisfaction que ce fantôme ne terrorisera plus personne et disposeront d'ingrédients rares : cendre imprégnée, escarbille et essence spectrale.

Si Alexis et Venceslas meurent, les PJ perdent deux alliés providentiels. Cette bien longue nuit n'aura apporté qu'un lot supplémentaire de désespoir et de fatigue. Si l'un des deux s'échappe, les PJ gagnent un ennemi qui n'aura de cesse de se venger d'eux.

Si les PJ choisissent le camp de Venceslas, ils ont un allié et un moyen de transport sûr. Par contre à la différence de l'honorable Alexis, Venceslas est un opportuniste, un arriviste de la pire espèce. Les PJ devraient tôt ou tard découvrir la lâcheté de Venceslas et sa loyauté de façade...