

# **Un enfant à sauver**

## **Scénario pour The Witcher**

### **Par FredLab**

L'action du scénario se déroule sur la rive sud du Pontar. La zone n'est pas encore sous le total contrôle du Nilfgaard mais cela ne devrait pas tarder. Les joueurs sont peut-être en quête d'un moyen de fuite de l'autre côté du Pontar ou remontent la rivière en quête d'endroits plus éloignés de la zone de front. Ils s'approchent d'un petit village côtier nommé Toggen. Le scénario est prévu pour un groupe de personnages débutants par contre ils doivent se connaître car ils font la route ensemble.

### **L'accroche**

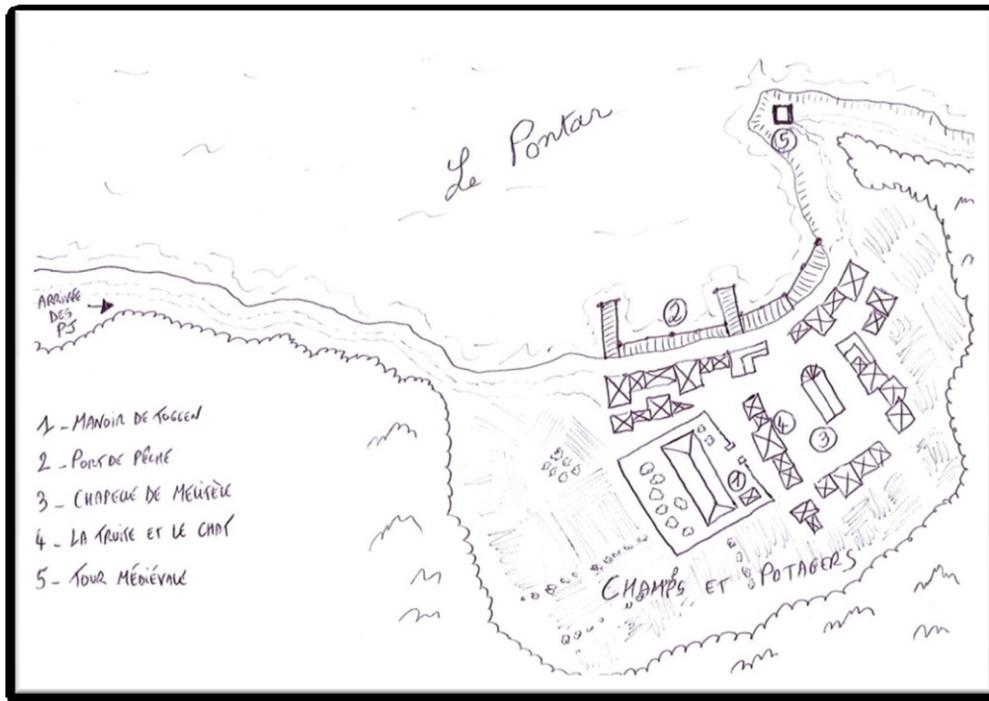
Les joueurs suivent un petit chemin qui longe la berge du Pontar. Au détour d'une futaie, ils tombent nez à nez face un groupe de mercenaires marchant en sens inverse. Ils sont un nombre égal au groupe de joueurs +2 mercenaires dont un chef (profil de bandits et chef bandit du livre de base). Le chef tire la longe d'une mule portant un enfant de dix ans, pieds et poings entravés (SD 19 pour libérer) et bâillonner (les mercenaires se sont lassés de l'entendre bramer à tu tête). On remarque facilement que le mioche a amplement pleuré, il a une abondante morve au nez. Les mercenaires sont vigilants mais pas agressifs, ils ne font que croiser la route des joueurs.

Par malchance, au moment où les deux groupes se croisent ou se toisent, un sanglier déboule du sous-bois dans les pattes des deux groupes. La mule du chef et sûrement les éventuels chevaux des joueurs prennent peur (prévoir des jets d'Équitation SD18). La mule panique et se cabre faisant choir l'enfant ligoté. Le chef ne voulant pas lâcher la longe tombe dans la gadoue à la suite de la mule. Les mercenaires plongés dans la confusion sortent leurs armes et s'attaquent aux joueurs. Le sanglier rendu fou furieux rajoute à la pagaille en s'attaquant à tous les belligérants (adapté le profil du bœuf p313). Les mercenaires combattent jusqu'à la mort. Durant le combat, les mercenaires vont copieusement injurier les joueurs avec un fort accent étranger. En les fouillant, les joueurs découvriront des blasons en cuivre ciselé cachés dans des poches discrètes (Dédution SD18). Un jet d'Éducation (SD18) réussi permet de les reconnaître, c'est le symbole de la Marche d'Angren sous protectorat Nilfgaardien.

Une fois l'enfant secouru et libéré, un jet de Psychologie réussi (SD16) permet de comprendre que le bambin est choqué et traumatisé par ce rapt. Il parle très peu, il dira son nom Piotr Iap Toggen. Il parle de son frère aîné, Mikhail Iap Toggen, le châtelain de Toggen (le plus proche village) et demande à être ramené à sa maison. Son frère sera se montrer généreux. Piotr ne sait pas qui étaient ses ravisseurs et n'en dira guère plus.

### **Le développement**

A un kilomètre de là, en longeant la rive se trouve le village de Toggen qui se niche au creux d'une partie de berge un peu encaissée. La plupart des hommes mûrs ont été embrigadés dans l'armée Témérienne et le reste se cache dans le maquis. La majorité des personnes du village sont les jeunes enfants, les veuves et les personnes âgées. Toggen ne compte guère plus de cinquante habitants et semble très isolé. Le village dispose d'une trentaine de maisons en bois avec toit de chaume. Avec la guerre, les chemins ne sont plus sûrs et le Pontar s'est vidé de son trafic maritime marchand. La châtelainie des Iap Toggen a toujours géré les affaires du village.



1. **Le Manoir des Iap Toggen** : Cette longue bâtisse à deux étages a perdu de sa superbe, peinture décatie sur les menuiseries, nombreuses fissures dans les enduits de façade et toit en tuile vieillissant. La grille d'entrée en fer forgée a été dégoncée lors de l'unique assaut des mercenaires d'Angren et posée juste à l'entrée de la propriété. Le bâtiment paraît vide, la plupart du mobilier a été dérobé par les mercenaires et transporter dans la tour médiévale.

Les cinq gardes de la famille n'ont pas résisté bien longtemps aux mercenaires. Trois sont morts et enterrés fraîchement dans la terre du parc à l'arrière du bâtiment. Deux autres sont à la chapelle de Melitèle et souffrent de multiples contusions. Le patriarche de la famille, Romar Iap Toggen est aussi alité à la chapelle, il a été grièvement blessé à la tête et plongé dans un semi-coma. C'est Mikhaïl qui est désormais le nouveau châtelain. Il ne peut compter sur que Pélagia son ancienne nourrice, son majordome Berthon et son marmiton Vermeer. Pélagia avait la garde de Piotr et elle est catastrophée par sa disparition. Mikhaïl et Pélagia vont pleurer de chaudes larmes de joie au retour du petit garçon. Ils proposent immédiatement le gîte et le couvert au groupe de joueurs.

Après une ou plusieurs discussions avec Mikhaïl, un jet réussi en Psychologie (SD18) permet de saisir la fragilité émotionnelle de Mikhaïl, c'est un homme anxieux, fragile et stressé. Il semble déconnecté de la réalité et se préoccupe plus de ranger sa vaste collection de livres romantiques et de poésies. C'est Pélagia la véritable maîtresse de maison, elle sait que Mikhaïl perd pied et cela l'attriste grandement. Elle passe ses journées partagées entre le manoir et le chevet de Romar à la chapelle.

2. **Le port de pêche** : Il est à l'abandon. Il n'y a pas l'ombre d'une barque de pêche à part celles qui ont été délibérément sabordées. Dans leur fuite, les Rédaniens les ont réquisitionnés d'office et coulés les autres à quai. L'ensemble des pêcheurs ont déserté l'endroit pour se mettre contraint et forcé au maraîchage faute de pêche dans le Pontar.
3. **La chapelle de Melitèle** : Cette vieille chapelle est percluse de fissures et de délabrement. Néanmoins, en ces temps troublés, veuves et veufs, vieilles et vieux du village se retrouvent dans le narthex pour palabrer du bon vieux temps. Le cœur de la chapelle compte un étage avec mezzanine qui fait office d'hôpital. Le côté soin ne compte que trois pensionnaires, les deux gardes du manoir, un avec une fracture au bras et l'autre les doigts cassés aux deux mains. Puis, l'ancien châtelain dans le coma avec un énorme bandage au crâne. C'est une vieille prêtresse chenue, ridée et édentée prénommée Fleur qui tient encore les rênes de cette chapelle. Malgré son apparence, elle est énergique, débrouillarde et attentionnée envers ses patients. Son grand âge ne lui permet plus de faire appel à la magie divine curative, son vieux cœur n'y résisterait pas. Elle soigne les rares blessés avec ses compétences en Premiers Soins et en Alchimie. Elle peut compter sur l'aide de quelques veuves alertes et dévouées et d'un duo de jeunes filles pendant le prêche à Melitèle.

4. **La Truite et le Chat** : L'unique auberge du village, elle est tenue par un couple de vieilles personnes, Davy et Bertha. Avec la guerre, le trafic maritime sur le Pontar est au point mort. L'auberge est déserte plus grand monde ne la fréquente. Le couple ne propose plus que des soupes de légumes et les rares jours fastes du ragoût très épicé. Côté boisson, le stock de bière a été pillé par les mercenaires d'Angren. Il n'y a plus que du jus de mûres et du cidre. Les cinq chambres d'hôtes sont toutes libres, au prix divisé par deux.
5. **La Tour médiévale** : Ce vieux donjon haut de 25 mètres demeure imposant et domine de sa majesté le Pontar. Un étroit chemin de garde monte en direction de la porte de l'édifice, une lourde porte renforcée de fer et de ferronnerie. Deux meurtrières pointent directement sur l'étroit chemin d'accès pour lâcher efficacement des flèches sur les éventuels assaillants. La tour compte quatre étages.
- Le toit n'est plus accessible. La charpente moisie, les créneaux croulants et la vieille baliste se sont défaits bouchant l'accès.
  - Le troisième étage est réservé au chef-mercenaire.
  - Le deuxième étage est le dortoir de la troupe.
  - Le premier étage sert de cuisine et de salle à manger.
  - Le rez-de-chaussée regroupe l'ensemble des rapines de la troupe et l'armement des mercenaires.
  - La cave humide et vide dispose d'un puits d'eau potable, profond de cinq mètres, il donne sur un goulet naturel, partiellement inondé qui finit par se jeter dans le Pontar. Cet accès secret n'est pas connu des mercenaires, seulement Romar, Mikhaïl et Fleur connaissent l'existence de ce passage dissimulé.

Depuis dix ans, la tour est abandonnée par le châtelain faute d'argent, les mercenaires d'Angren en ont rapidement fait leur quartier général. Au total, ils sont au nombre de (joueurs x 2) + 4 dont le chef mercenaire.

## La Tension

Les mercenaires d'Angren surnommés les Furets Noirs viennent d'Autre Rive. Ils appartiennent à un groupe plus grand, une véritable compagnie d'éclaireurs affiliés aux auxiliaires de l'armée « Centre » du Nilfgaard. Cette compagnie a pour vocation à semer la pagaille dans les régions ennemies faiblement défendues. Ceux sont des hommes et des femmes rustiques, survivalistes, habitués à vivre dans les forêts sauvages d'Angren. Ils parlent un nordique au fort accent. Ils portent toujours une peau ou une fourrure de bêtes voir même des morceaux de chitine de gros insectoïdes pour donner un aspect sauvage à leur vêture.

Le petit groupe domicilié à Toggen est dirigé par Belsø Språgg, un grand homme des bois (profil de chef bandit avec de fortes compétences en survie et en discrétion), à l'épaisse et longue barbe tressée. Il a pour mission de contrôler le village de Toggen et de récupérer le frère cadet de Mikhaïl, vendu par celui-ci à un ponte de l'armée du Nilfgaard. Pour ce scénario, les raisons de l'achat ne sont pas nécessaires à la conclusion de celui-ci. Les Furets Noirs de Belsø avaient l'enfant et ont monté une escorte pour Wyzima (dans ma trame, la capitale est assiégée par Nilfgaard). Cette petite escorte s'est fait intercepter par les joueurs. Ignorant tout de cette affaire, les joueurs par défaut d'information ramènent Piotr à Mikhaïl.

Mikhaïl joue le jeu du frère affligé par le rapt de son petit frère et la joie de le retrouver sain et sauf. Sa duperie est impossible à détecter pour l'instant, cela fait partie de la dramaturgie ou de l'ironie de cette histoire. Désargenté, il ne peut proposer que le gîte et le couvert aux joueurs.

Apeuré, Mikhaïl craignant pour sa vie, il reprend contact discrètement avec un des mercenaires de Belsø, une femme Carina qui s'habille en paysanne et traîne dans les rues du village. Belsø replanifit un rapt discret dans la nuit suivant l'arrivée des joueurs au manoir. Avec l'aide de Mikhaïl, les Furets Noirs récupèrent l'enfant et le séquestrent dans la tour. Là non plus, les joueurs n'ont pas le moyen de contrer le rapt, même les éventuels noctambules n'entendront pas de bruit car tout ce fait avec la complicité de Mikhaïl. Celui-ci a donné au coucher du somnifère à Piotr.

Au matin, c'est Pélagia en pleurs qui déboule dans la salle à manger. Elle vient de se rendre compte du rapt. A partir de là, les joueurs peuvent découvrir indices et preuves incriminant Mikhaïl. A ce moment précis, il va craquer tôt ou tard et révéler la vérité. Déduction, Éducation, Psychologie vont être des compétences utiles pour mener l'enquête. Par exemple quelques indices, le flacon vide de somnifère dans la chambre, de rares traces de boue des bottes des mercenaires, le marmiton qui a vu des silhouettes passées par la porte de service, la détresse de Mikhaïl et ses mensonges chevrotants.

Les joueurs peuvent être face à un dilemme. Soit, ils laissent le môme aux mains des mercenaires, ils s'en lavent les mains et continuent leur petit bonhomme de chemin. Ils évitent la fin du scénario et les récompenses en PP seront à la hauteur des risques encourus donc quasi nul. Soit, ils s'attachent à libérer l'enfant pour de multiples raisons. Ils se sont liés affectivement à Piotr (faites en sorte au départ que l'enfant se jette dans les bras d'un joueur), Mikhaïl même désargenté négocie une récompense avec les joueurs, la conscience de certains joueurs ne peut imaginer un enfant aux mains d'un esclavagiste libidineux du Nilfgaard.

## **La prise de la tour**

L'attaque de la tour est difficilement paramétrable et le Meneur de Jeu va devoir improviser par rapport aux idées des joueurs. Néanmoins, il y a quelques constantes :

- Les Furets Noirs sont sur le qui-vive et sortent prestement leurs armes dès la moindre prise de tête.
- Les mercenaires ne sortent quasiment pas de la tour, juste pour faire le plein de nourriture quand le stock baisse ce n'est pas le cas pour le scénario.
- Les mercenaires ont un stock très bas de carreaux et de flèches. Les joueurs ne le savent pas mais ils ne risquent pas subir des volées de flèches par les meurtrières.

Un des groupes de joueurs a tenté une approche furtive par le puits couplé à un stratagème d'un faux marchand itinérant proposant des produits aux défenseurs. Un autre groupe a opté pour incendier la porte d'entrée de la tour et enfumer les défenseurs. Le combat ne sera pas évident car les mercenaires sont nombreux. Le meneur de jeu ne doit pas sabrer les plans des joueurs mais se borner à leur révéler les limites pragmatiques à leurs idées d'assaut.

Le gamin est retenu dans les appartements du chef-mercenaire, au troisième étage de la tour médiévale. Il est ligoté et attaché à une laisse comme un vulgaire chien. Une fois libéré, Mikhaïl remerciera les joueurs en leur donnant les rares objets de valeur qu'il dispose encore. La joie de la libération sera quelque peu écornée par la nouvelle de la mort de son père des suites de la blessure à la tête. A présent, Mikhaïl jure d'être à la hauteur de sa tâche de châtelain de Toggen.

Les suites possibles :

De nouveau, le noble Nilfgaardien ne va pas lâcher l'affaire et va tenter de ravir l'enfant. Pourquoi ? Pour qui ? Piotr a-t-il une destinée particulière ? Un talent particulier ?

Piotr décide d'abandonner son frère aîné et souhaite suivre les pas d'un joueur.

Mikhaïl devient un des résistants à l'ordre du Nilfgaard pour que la Témérie acquière une indépendance. Il rejoint et soutien les Stries Bleues de Vernon Roche ?