

*Difficulté: 1 / 5 (débutant)*



# *La caravane disparue*

*Prime pour le JDR the witcher*





## Équipe

*Ce supplément est un Fan-supplément qui n'est ni cautionné ni approuvé par les éditeurs des jeux.*

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



### Scénario et mise en page:

Séphaloth

### Relecture / Correction:

Arthuris/Konrad, Fatalys17,  
jinyeong57 et Zab

### Directeur de publication:

Alexis. D

### Illustrations:

Séphaloth, Sarpédon, Waza  
marubashi, Rabbitslayer.  
Ainsi que des illustrations  
décoratives libres de droit  
provenant du site freepik.

# Table des matières

- Page 2 : Synopsis
- Page 2 : Résumé du scénario
- Page 2 : Les personnages joueurs
- Page 3 : Les adversaires
- Page 3 : Mise en place
- Page 3 : Obtention du contrat
- Page 7 : Retrouver la caravane
- Page 9 : Les pistes de monstre
- Page 10 : Conclusions/fins possibles

## Synopsys :

En arrivant dans le village de Valmûrier, le groupe tombe sur une annonce. Une villageoise est à la recherche de son mari disparu. Ce dernier est caravanier et a pour mission le transport de marchandises vers la ville d'Oxenfurt. Cependant, la jeune femme n'a pas de nouvelles depuis trois jours et le trajet prend d'habitude bien moins de temps que cela. La femme a posté l'annonce aujourd'hui même, craignant qu'il ne soit arrivé malheur à son mari.

## Type d'aventure:

Cette aventure peut être jouée avec un **groupe débutant**.

Pour plus de cohérence concernant le nombre de bandits et de nekkers, il est conseillé que le groupe soit constitué de **4 à 6 joueurs**.

Cette quête intéressera notamment les **sorceleurs** de par sa nature de prime de chasse au monstre. Mais il est évident que des **artisans et des marchands** ont tout intérêt à bien se faire voir par un caravanier et sa femme.

De par la localisation de la quête, **il est plus intéressant que les personnages soient déjà en voyage dans les territoires du nord**. Ils peuvent voyager en groupe ou bien se rencontrer sur les lieux de départ de la quête.



## Résumé :

Il s'agit d'un scénario court, pouvant être fait en une séance ou deux. Dans cette histoire, les PJ vont trouver une note posée récemment sur le tableau d'annonce du village de Valmûrier (petit village proche d'Oxenfurt, on peut notamment le retrouver dans le jeu The Witcher 3).

L'annonce est celle d'une femme demandant de l'aide pour retrouver son mari caravanier disparu. Ce caravanier amène des marchandises de son village à la grande ville la plus proche: Oxenfurt. Sauf que voilà, normalement ce caravanier a pour habitude de ne pas s'éterniser à Oxenfurt et d'après sa femme, il aurait déjà dû rentrer depuis hier. Elle a donc déposé l'annonce dans la matinée, juste avant que le groupe de PJ arrive. En suivant la piste de la caravane, le groupe découvrira que la caravane a été attaquée et que le caravanier a disparu. Des traces évidentes permettront aux joueurs de remonter jusqu'à un nid de nekkers, mais la réalité est toute autre: ce sont en réalité des bandits qui ont attaqué la caravane et enlevé l'homme afin de demander une rançon. L'homme est actuellement toujours prisonnier et les Pj devront alors trouver un moyen de lui rendre sa liberté. Ce dernier scénario est donc une histoire courte, que les joueurs pourront finir en se trompant sur la piste à suivre, ou en découvrant les véritables coupables derrière cette disparition.

## Les adversaires :

- *Des nekkers (page 302 du livre de règles), nb de joueurs +2 ; après l'attaque des bandits, les nekkers ont attaqué les chevaux abandonnés afin de se nourrir. Ils n'ont pas hésité à mordiller les dépouilles des camarades du caravanier.*

- *Des bandits (page 272 du livre de règles), nb de joueurs +2 ; ils sont véritablement à l'origine de l'attaque de la caravane.*

## Mise en place :

*A lire à voix haute: "Il n'est pas rare de croiser des caravanes sur les routes. Leur existence même assure la survie de nombre de petits villages et lieux-dits. Pouvoir commercer avec ses voisins est une chose, mais ce qui fait réellement survivre le peuple, surtout en ces temps, ce sont les commerces qui sont faits avec les grandes villes. Il n'est aussi pas rare que dans certains villages, une personne se voit désignée d'assurer le transport et la vente de la production de sa communauté. C'est donc d'autant plus inquiétant, et d'autant plus gênant lorsque l'une de ces petites mains vient à disparaître de la circulation. Alors que vous vous apprêtez à passer le village de Valmûrier, une annonce a su capter votre attention. Un avis de recherche écrit par une femme à la recherche de son mari disparu. Voyant ici une occasion de gagner quelques pièces ou simplement de vous faire bien voir, votre groupe a décidé de faire de cette affaire la sienne."*

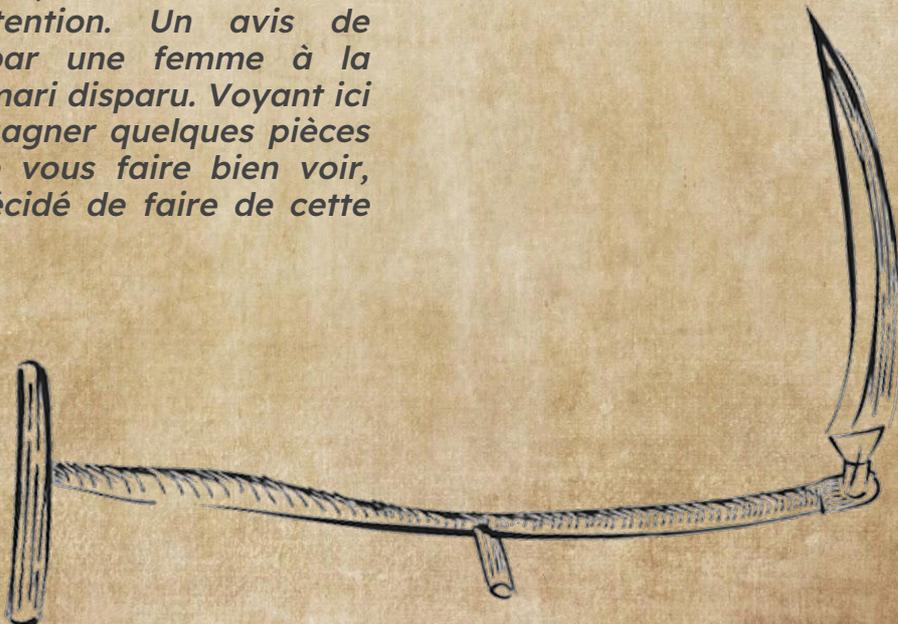
## Obtention du contrat :

Avant de commencer la quête en elle-même, les joueurs sont libres de circuler dans le village. Ce village dispose des éléments suivants:

-une		auberge
-un		chasseur
-des		paysans
-un	maître	forgeron

Lorsque les joueurs le souhaitent, ils peuvent aller parler à la femme du caravanier pour lui poser des questions. La femme semble abattue et terrifiée à l'idée que quelque chose soit arrivé à son mari. Bien qu'ayant un niveau de vie légèrement plus élevé que les paysans locaux, sa manière de parler reste très rurale:

"Ah ten' donc ! V'nez pour la prime c'est ça? Trois jours qu'mon mari il est parti ! Pas d'nouvelles, ren' ! Vous savez les temps sont durs... J'ai peur de savoir c'qu'a ben pô arriver... J'vous en supplie bon' gens, J'dois savoir où qu'il est. Il est parti avec deux de ses assistants et on a r'vu personne depuis."



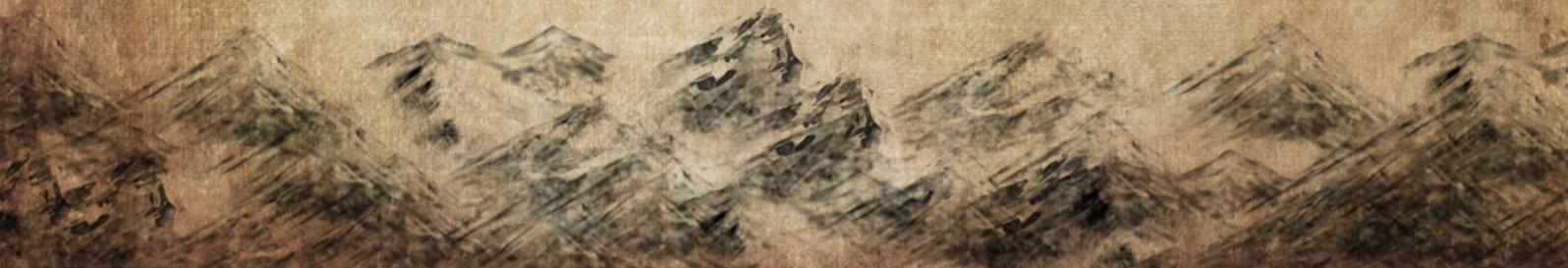
# Caravane disparue!

Le caravanier du village, ainsi que ses deux camarades sont portés disparus.

Le village cherche un groupe capable de retrouver le caravanier et sa caravane.

Prime à la clé.

S'adresser à la femme du caravanier pour plus d'explications.





Les PJ peuvent alors lui poser les questions qu'ils souhaitent. Tout en gardant son accent très prononcé, la bonne femme gardera le comportement suivant:

- Elle agira toujours en tant que femme fidèle et refusera catégoriquement toute hypothèse d'infidélité de son mari, expliquant qu'il ne ferait jamais ça et qu'elle est persuadée qu'il lui est arrivé malheur.
- Dans le cas où les joueurs font l'hypothèse que l'homme est mort, elle insistera pour que les PJ trouvent des preuves à cela et qu'elle souhaiterait si possible retrouver le corps si cela était le cas. Le MJ devra montrer que cette hypothèse affecte la femme et que cette hypothèse lui fait sincèrement peur.
- Elle est capable de lire une carte (à défaut de savoir lire des livres, elle est capable de montrer le chemin qu'emprunte son mari sur une carte, soit la route principale vers oxenfurt) ou à défaut, d'indiquer la direction dans laquelle est partie la caravane.
- Elle peut indiquer que la caravane est constituée d'un groupe de trois hommes parmi lesquels son mari (qui a vraisemblablement une place importante dans la ville) et deux de ses subalternes. La charrette est tirée par deux chevaux et transporte notamment les récoltes du village ainsi que quelques peaux données par le chasseur du village et des outils proposés par le forgeron.

Par défaut, la prime proposée par la femme est de 100 couronnes. Son mari n'étant pas le seul disparu et cette affaire affectant le niveau de vie des habitants du village, ils ont réunis une petite cagnotte pour qui viendra les retrouver. Il est cependant possible de négocier la valeur de cette cagnotte. Le MJ ne devra cependant pas indiquer explicitement que la prime est négociable, cela doit venir de la volonté des PJ d'accepter ou non de travailler pour une telle somme.

### Test de négociation (négoce) :

Le groupe peut gagner entre 100 et 300 couronnes. Tous les membres du groupe peuvent tenter un jet de négociation et seul le meilleur résultat est compté. Attention cependant, en cas d'échec critique de l'un des PJ, il fera passer le reste du groupe pour des incompetents auprès de la femme, ce qui réduira la valeur de leur meilleur jet de trois.

- SD 14 : 120 couronnes
- SD 16 : 150 couronnes
- SD 18 : 200 couronnes
- SD 20 : 250 couronnes
- SD 22 : 300 couronnes



Une fois la prime convenue et les informations convenues, les PJ peuvent partir à la recherche de la caravane. Il leur sera conseillé de partir au plus vite, afin d'éviter que de potentielles pistes ne disparaissent.

## Retrouver la caravane :

Après avoir pris connaissance du trajet de la caravane, le plus logique pour les PJ est de suivre la route qu'emprunte la caravane (parler aux villageois ne leur donnera guère plus d'informations, si ce n'est confirmer la rigueur du caravanier et le fait qu'il soit étrange qu'il ne soit toujours pas rentré). Il leur faudra environ trois heures de marche avant de la retrouver.

*“Arrivés sur place, vous retrouvez un spectacle lugubre, mais auquel vous vous étiez préparés. La caravane est bien là, renversée et gisant dans les débris de ce qui devait être les récoltes des citoyens de Valmûrier. Alors que vous vous rapprochez, vous constatez avec effroi la présence de deux cadavres d'hommes et un peu plus loin ceux de chevaux de traits. Il vous est à présent évident que la caravane a été attaquée. Le caravanier semble encore manquer à l'appel, et il reste à déterminer ce par quoi la caravane a été attaquée.”*

Il est alors proposé aux joueurs de mener l'enquête sur les circonstances de l'attaque. Ils peuvent pour cela utiliser deux compétences: Vigilance dans le cas où ils sont à la recherche d'indices visuels sur la scène de crime et premiers soins s'ils souhaitent analyser les cadavres plus en détails:

### Test de vigilance

### Test de premiers soins

- |   |   |
|---|---|
| - SD 10 : le cadavre semble encore tiède/ pas encore trop raide, la mort date du matin au plus tôt  | - SD 10 : le cadavre semble encore tiède/ pas encore trop raide, la mort date du matin au plus tôt  |
| - SD 12 : il y a des traces de griffures sur les cadavres   | - SD 12 : il y a des traces de griffures sur les cadavres   |
| - SD 15 : il y a de nombreuses empreintes dans la boue (avec un jet de connaissance des monstres SD12 pour déduire qu'il s'agit de traces de nekkers) | - SD 15 : les plaies semblent être infectées et sales comme si une créature sauvage avait attaqué   |
| - SD 22 : les roues des caravanes ont été sabotées méticuleusement, la personne a l'habitude de le faire.   | - SD 18 : des échardes sont retrouvées dans les plaies comme si les marchands avaient été frappés avec des bâtons ; certaines plaies sont plus profondes au niveau de la gorge et semblent avoir été réalisées par un couteau |
|   | - SD 20 : les griffures semblent avoir été faites post mortem   |

En fonction des résultats de ces tests, les joueurs pourront faire un test de déduction (ou proposer une démarche à suivre vis à vis de leurs indices) pour se diriger sur une des pistes suivantes.

Si les joueurs doivent faire un test de déduction, faire faire un jet par joueur souhaitant participer à la réflexion, le meilleur est conservé. En cas d'échec critique de la part d'un membre du groupe, celui-ci va abîmer les indices et baisser le résultat du meilleur jet du groupe de 3.

**Les indices les plus simples à obtenir (ceux dont le SD est inférieur à 16) mènent à la piste de nekkers.**

**Les indices plus difficiles à obtenir (ceux dont le SD est supérieur à 17) mènent directement sur la piste des bandits.**

Il faut au moins un indice d'une piste pour pouvoir déduire qu'elle existe et la suivre.

Chaque indice manquant dans une piste donne un malus de un aux jets de déduction du groupe (six pour les nekkers et trois pour les bandits).

Si les joueurs ont un indice de la piste des bandits mais que leur jet n'est pas suffisant pour en dépasser le SD, vérifier si le SD de la piste des nekkers est dépassé. Si c'est le cas, les PJ suivent la piste des nekkers à la place.



## Les pistes de monstres :

### Piste des nekkers:

SD 13 avec un malus de un par indice sur les nekkers manquant. Si les PJ décident de suivre les traces de pas, ils suivent cette piste sans faire de test.

Des indices évidents laissent à penser que ce sont des nekkers qui ont attaqué la caravane.

En suivant la piste des empreintes de pas, les PJ pourront débusquer la tanière des nekkers.

Les nekkers ont un nid dans une clairière (nombre de joueurs +2) et les joueurs devront trouver un moyen de les éliminer ou de les faire fuir s'ils veulent investiguer leur antre.

Une fois la menace éliminée, les joueurs ont deux possibilités :

-récupérer le trophée et récupérer leur prime : le mari de leur cliente est vraisemblablement mort.

-observer les alentours du nid : Le mari de leur cliente, ou au moins son corps ne semble pas être là. Un test de déduction

ou connaissance des monstres SD14 (un test max de chaque type pour le groupe) permettra au groupe de comprendre que les outils présents dans la pièce ne sont pas adaptés à la taille de nekkers mais plus à la taille d'humain, probablement de bandits qui occupaient l'endroit autrefois. L'absence du caravanier et ce nouvel indice devraient convaincre les PJ qu'ils n'ont pas trouvé tous les éléments de cette affaire.

Ils pourront alors se diriger vers le village et reprendre la piste des bandits.

### Piste des bandits:

SD 15 avec un malus de un par indice sur les bandits manquant. Si les PJ comprennent que ce n'est pas un monstre qui est à l'origine de l'attaque et décident de discuter de cela avec les villageois, ils suivent cette piste sans faire de test.

La piste des nekkers est bien présente, mais ce ne sont pas eux qui ont attaqué en premier les caravaniers. L'attaque et l'enlèvement semblent avoir été planifiés par des créatures plus intelligentes que cela, très certainement des bandits.

Bien que les indices ne suffisent pas pour obtenir une piste, le groupe pourra retourner au village pour questionner la présence de bandits notables dans les environs. Ils n'auront pas de mal à apprendre qu'un groupe de bandits s'est installé dans une forêt non loin.

Arrivés sur place, ils retrouvent le campement des bandits, et le mari de leur cliente, enfermé dans une cage.

Dans le cas où le groupe souhaite discuter avec les bandits, ces derniers leur proposent de leur échanger le caravanier contre une rançon de 200 couronnes. Néanmoins ils n'auront aucun scrupule à attaquer le groupe une fois le dos tourné s'ils pensent être à leur avantage (il est possible d'éviter cela en sympathisant avec les bandits ou en les intimidant).

Les joueurs peuvent aussi essayer de faire s'évader le caravanier (le cadenas de la cage a un SD14 de crochetage pour être déverrouillé).

Ils peuvent enfin décider d'attaquer les bandits puis de libérer le caravanier une fois le danger passé (il est possible de casser le cadenas avec une épée, mais le bruit va attirer l'attention des bandits).

## Conclusion/fins possibles :

Si les PJ rentrent bredouille, ils n'auront pas de récompense. La femme reste désespérée de ne pas avoir de nouvelles de son mari. Cela peut arriver dans le cas où le groupe échoue dans la recherche d'indice ou dans le test de déduction pour obtenir un piste viable.

S'ils ramènent uniquement les têtes des nekkers, la femme tombera en pleurs en apprenant la mort de son mari. Cependant de nouveaux pillages sur d'autres caravanes de la région auront lieu et les PJ auront l'occasion de comprendre ce qui s'est réellement passé. Ils recevront alors la récompense promise.

A noter que si les PJ ne prouvent pas l'existence des nekkers en ramenant une preuve, la femme devra être convaincue par le groupe de leurs dires et elle ne versera que la moitié de la récompense promise.

Si le mari est ramené mort (tué par les bandits durant le combat par exemple), la femme tombera en pleurs en apprenant la mort de son mari, mais remerciera les PJ d'avoir ramené le corps. Ils recevront alors la récompense promise.

S'ils sauvent le mari, les PJ récupèrent non seulement la récompense qui aura été négociée mais le mari, reconnaissant d'avoir été sauvé, offrira deux schémas de rang novice. Il sera possible de réutiliser ce caravanier dans de prochaines aventures en tant que connaissance des PJ.

---

*Dans le petit village de Vâlmurier, on dénombre quelques disparitions étranges... presque inquiétantes. Alors qu'un groupe d'aventuriers voyage dans la région, ils tombent sur une annonce promettant une récompense à quiconque retrouverait le caravanier du village, disparu il y a peu.*

---

*Ce scénario contient une petite prime, réalisable en quelques séances, ou des joueurs débutants partent à la recherche d'un caravanier disparu. Plusieurs développements et fins sont possibles et les choix et talents des joueurs y seront déterminants.*