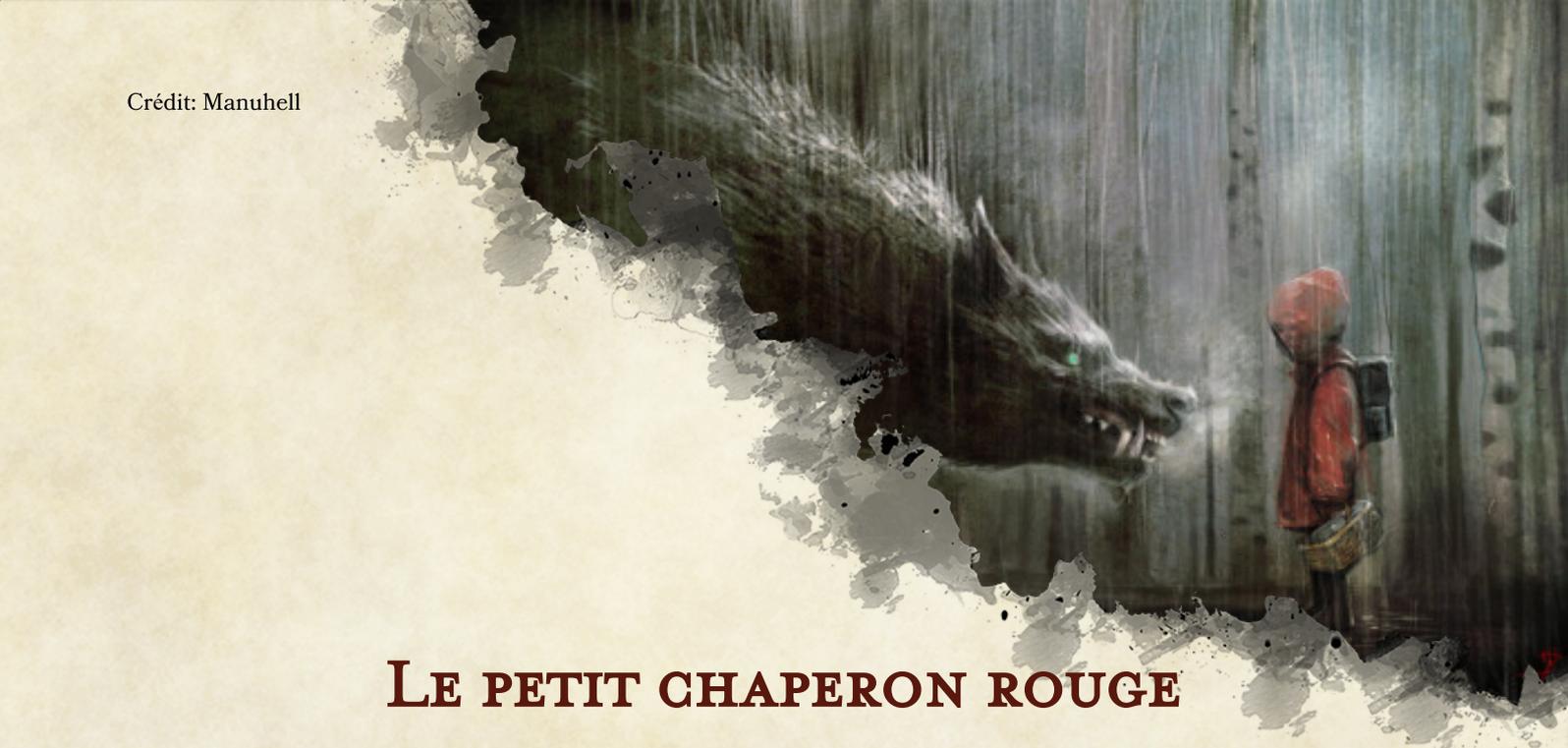


Crédit: Manuhell



LE PETIT CHAPERON ROUGE

UNE AVENTURE POUR LE JEU DE RÔLE THE WITCHER
CRÉÉ PAR MYADOG3.

VERSION ORIGINALE

TRADUCTION PAR MAC HARENG.



THE WITCHER

- ROLE PLAYING GAME -

THE
WITCHER®

R. TALSORIAN GAMES

SOMMAIRE

Flacons échangés

- Apothicaire en difficulté
- Le manoir
- Magasin en ruines
- Sauver Foroz

SOMMAIRE

Le petit chaperon rouge

- Le reste de l'histoire
- Mise en place
- Accroche
- Développement
- Lever la malédiction
- La fin
- Tables

BESTIAIRE

- Goule - Base
- Guenaude sépulcrale - Base
- Mage - Base
- Loup-garou - Base
- Loup - Base

PROTAGONISTES

- Murka Elderwood (échevine)
- Baba Strega (grand mère de Murka)
- Cillian (mage)
- Ethan (fils du mage)

RESSOURCES

- Cartes
 - [Pack de carte](#)

LIENS

- [Le site de la communauté francophone](#)
- [La chaîne YouTube](#)
- [Mon site d'aide à la masteurisation](#)
- [Reddit](#)

EDITION

Crée avec homebrewery.naturalcrit.com

[Guide de mise en page](#)

LE PETIT CHAPERON ROUGE

Le groupe est arrivé dans la petite artère de Fairbanks sur la route de Novigrad. C'est un base arrière des équipes saisonnières de bûcherons qui se rendent dans les forêts pour abattre les arbres géants. C'est actuellement la saison creuse où les villageois vivent de la forêt pour subvenir à leurs besoins. Comme dans une ville en plein essor, une équipe réduite de villageois vit à Fairbanks toute l'année en attendant que les bûcherons reviennent et relancent la prospérité de la ville. Les joueurs arrivent au crépuscule et espèrent trouver un logement au lieu de passer une autre nuit à la dure dans les bois.

LE RESTE DE L'HISTOIRE

Récemment, le taux de mortalité des personnes qui s'aventurent dans les bois a augmenté. Cependant, ces bois sont connus depuis toujours pour être dangereux en basse saison. Baba Strega se souvient, lorsqu'elle était petite, les bois étaient encore relativement sûrs, sauf pour les loups.

L'échevine du village, Murka Elderwood, a passé un contrat pour la traque de la bête inconnue. Elle craint surtout pour deux adolescents du village qui sont connus pour se faufiler la nuit dans les clairières, ainsi que pour sa grand-mère malade qui vit seule dans l'auberge actuellement inoccupé.

Sans que personne ne le sache (même pas la grand-mère elle-même), la bête est en fait la grand-mère, qui a été maudite pour se transformer en loup-garou tous les soirs en dehors des saisons. Le village est la cible de la malédiction car il y a plusieurs années, pendant la saison morte, ils ont accidentellement tué l'enfant du mage voisin sous l'effet de la peur et de la foule. Le mage n'a rien de particulier contre la famille Elderwood, mais il a vu en eux un bon hôte pour la malédiction, car ils étaient la famille la moins susceptible de quitter le village en toutes circonstances.

La malédiction a d'abord touché le mari de la grand-mère, puis s'est transmise à leur fils (le père de Murka) et a ensuite remonté la lignée jusqu'à la grand-mère. Il est sous-entendu que Murka serait probablement la prochaine maudite si la grand-mère venait à mourir, puisqu'elle est la dernière des Elderwoods (son mari est un botaniste d'Oxenfurt, et ils n'ont pas encore d'enfants).

La raison pour laquelle les attaques ont été pires ces derniers temps est que la grand-mère vit au village, alors que les hommes Elderwoods vivaient souvent dans la hutte du chasseur dans la forêt profonde, ramenant du gibier pour leur famille et le village lorsque les bûcherons étaient partis.

MISE EN PLACE

(À LIRE À HAUTE VOIX)

Seul le bruit de craquement des arbres vont arrivent de la ville. Vous ne considérez peut-être même pas qu'il s'agit d'une ville, puisque le plus grand bâtiment est ce qui semble être une auberge inoccupé de plusieurs étages, entouré de quelques huttes en chaume et en brique. Vous voyez une femme vêtue d'un chaperon rouge, appuyée contre la rampe du porche de l'auberge, tandis qu'une vieille femme tricote à côté d'elle. En remarquant votre présence, la femme vous appelle:

"J'ai un travail pour vous si vous êtes intéressé. Je peux vous offrir le gîte et le couvert dans l'auberge de ma grand-mère, et 600 couronnes sur preuve de l'élimination de la bête."

ACCROCHE

Murka Elderwood, l'échevine de la ville, est une belle femme qui porte toujours un chaperon rouge, peut-être comme un symbole de statut social. Elle leur dit qu'aussi loin qu'elle se souvienne, il y a eu des meurtres périodiques dans sa petite ville pendant la saison creuse de l'exploitation forestière. Elle soupçonne une sorte de bête paranormale car elle n'a pas été capable de la traquer elle-même et elle est issue d'une longue lignée de chasseurs. Elle s'inquiète et propose un contrat, car les attaques semblent être plus violentes et plus proches de la ville qu'auparavant. Avec la menace du danger, il est probable que les bûcherons trouvent un autre endroit où travailler et que la ville de Murka devienne une ruine.

Si les joueurs questionnent ou lancent un dé pour voir si Murka ment, elle convaincra la grand-mère (Baba Strega) de rentrer pour la nuit puis dira que les attaques semblent avoir augmenté en gravité depuis que son père est mort d'une crise cardiaque il y a quelques semaines alors qu'il chassait dans les bois. Elle ne comprend pas les malédictions ou ce genre de choses, mais elle parle au groupe d'un cimetière situé à environ un kilomètre dans les bois, où son père et des générations d'indigènes de Fairbanks sont enterrés. Les plus récentes victimes du monstre ont été transportées au cimetière.

Elle mentionne qu'une Guenaude sépulcrale a récemment commencé à y vivre et à déterrer les corps, attirant ainsi les goules. Elle demande aux joueurs si la gravité accrue des attaques pourrait être due à son arrivée. Elle offre au groupe 100 couronnes supplémentaires s'ils nettoient le cimetière et enterrent à nouveau les morts, car la dernière équipe qui a tenté de le faire a été tuée et laissée sur place.

Elle mentionne également qu'un mage (Cillian) qui vit au fond des bois et qui semble ne pas être dérangé par la créature qui y rôde. Elle doute qu'il sache quoi que ce soit sur le monstre, mais il vit près du village avant l'apparition de la mystérieuse créature et pourrait être au courant de toute nouvelle influence magique dans la région. Elle mentionne qu'il est souvent méfiant envers les gens du village et qu'il peut l'être encore plus envers les étrangers, mais elle ne le considère pas comme une menace.

DEVELOPPEMENT

Les joueurs peuvent se reposer dans la taverne pour la nuit et interroger la grand-mère. La grand-mère se couche tôt après avoir nourri les joueurs. Elle peut faire des remarques sur l'état du village (elle est là depuis bien avant que les bois ne soient dangereux et se souviendra avec nostalgie de l'époque où la seule chose à craindre était les meutes de loups à proximité). Sinon, elle parle de son mari et de son fils qui lui manquent, s'étonnant qu'elle leur ait survécu mais mentionnant qu'ils menaient une vie dangereuse en chassant le gibier dans les forêts pour nourrir le village pendant la saison morte.

- **Si les joueurs choisissent d'enquêter sur le cimetière:** Ils rencontreront des goules aux portes qui semblent vouloir empêcher les joueurs d'entrer. Une fois les goules vaincues, les joueurs peuvent pénétrer plus profondément dans le cimetière. Ils trouveront les corps transportés à l'intérieur, *des jets peuvent être effectués sur les corps afin de déterminer quel était le tueur.*

ANALYSE DES CORPS

Jet Formation de sorcier

- 10 Vous remarquez que les griffes sont spécifiquement bestiales. Bien que plus grosses que celles des loups.
- 14 Vous pouvez déterminer une ligne probable de suspects étant : Leshens, Loups-garous, Fantômes, ou Guenaudes.
- 18 Vous êtes certain que ces marques n'ont pas été faites par la Guenaude, car elles ne s'éloignent généralement pas du cimetière.
- 20 Vous êtes certain que ces hommes ont été éventrés par les griffes d'un loup-garou. Les marques de morsure montrent que cette créature était particulièrement féroce et les a d'abord mordus pour les rendre traçables avant de les massacrer.

Jet Premiers soins

- 10 Vous voyez des entailles profondes sur la peau des hommes. Elles n'ont pas été faites par un humain.
- 14 Vous pensez que ces marques sont probablement celles d'un monstre. Un monstre très corporel.
- 18 Vous pouvez dire que ces hommes ont probablement été pris au dépourvu par l'attaque car ils n'ont que peu ou pas de blessures défensives. L'auteur de l'attaque était probablement très furtif et agile.
- 20 Ces marques ont été causées par quelque chose de grand et de sauvage. Quelques brins de fourrure gris clair, semblable à celle d'un loup, se trouvent dans les plaies béantes des griffes géantes. Des blessures qui sont trop grandes pour qu'un loup moyen puisse les faire...

On ne voit pas encore la Guenaude, mais elle apparaîtra et attaquera si les joueurs s'approchent de son cercle crânien (*des jets peuvent être effectués pour le localiser*). On ne peut la convaincre de quitter le cimetière que si son cercle crânien reste intact et qu'elle peut l'emporter avec elle. Si les joueurs la convainquent de partir, elle leur donnera un médaillon en or qu'elle porte. Soit elle, soit un mage du groupe, soit un sorcier, soit toute personne possédant un médaillon, pourra remarquer ou détecter la magie du médaillon.

A l'intérieur du médaillon, il y a un petit sort d'illusion qui montre une courte vue brumeuse d'un enfant brun courant dans les bois en riant et, de l'autre côté de la lentille, une femme blonde souriant et faisant un clin d'œil. Derrière l'illusion de la femme, il y a une gravure : "A Cillian, mon plus grand amour."

GUENAUDE SÉPULCRALE

Jet Formation de Sorcier

- 10 Vous savez que les Guenaudes sépulcrales ont un cercle de crânes à proximité si elles s'installent à long terme.
- 14 Il est probable que la Guenaude ait attiré les goules en récupérant les crânes pour son cercle.
- 18 Il semble que, bien que la Guenaude ait créé un cercle magique avec les crânes, elle semble avoir seulement ordonné aux goules d'empêcher les gens d'entrer.
- 20 Vous pouvez sentir que le cercle crânien se trouve plus profondément dans le cimetière, probablement près du mausolée, mais il n'est pas à l'origine du monstre qui semble s'être abattu sur Fairbanks, il a plutôt été créé par la suite en raison des mauvaises odeurs résiduelles de l'endroit.

Jet Exercice de la Magie

- 10 Vous sentez que l'air est vicié en ce lieu, comme si les mauvaises humeurs de tous les morts subsistaient juste au-delà du voile.
- 14 Le cercle magique de la Guenaude ne semble pas être utilisé activement.
- 18 Quel que soit le destinataire de la magie du cercle de crânes de la Guenaude, il semble être mort maintenant (probablement les goules) puisqu'il ne semble y avoir aucune intention derrière cette étrange magie.
- 20 Vous ressentez une sorte d'attraction de magie corrompue près du mausolée, à l'extrémité du cimetière. Vous ne pensez cependant pas que la créature qui a tué soit intrinsèquement magique, car aucune trace de magie n'a été laissée sur les corps ou dans la ville.

- **Si les joueurs choisissent d'aller voir le mage:** Ils le trouveront endormi après le crépuscule ou éveillé et travaillant dans le petit jardin pendant la journée. Il ne semble pas dérangé et ne se méfie pas du tout des joueurs (contrairement à l'avertissement de Murka, même s'il a été réveillé) et parlera de sa connaissance de la ville. Il se souvient d'une époque où le mystérieux monstre rôdait dans les bois la nuit. Il pense que c'était quelque temps après la mort de son fils Ethan. Il dit que son fils est enterré dans le cimetière et qu'il a senti une étrange magie provenant du mausolée, mais comme il n'est pas un bon combattant, il ne peut pas enquêter davantage sous la menace de la Guenaude ou des goules. Si les joueurs essaient de le faire venir avec eux au cimetière, il refusera catégoriquement car il trouve que c'est un endroit trop tragique, sa femme et son fils y sont enterrés.

- **Si les joueurs le confrontent avec le médaillon**, il deviendra dramatique et en colère puis racontera comment le village a tué son fils en brûlant une parcelle de forêt qu'ils pensaient occupée par un leshen. Au lieu de cela, son fils jouait et a été brûlé à mort avant que Cillian n'arrive. C'était seulement quelques années après que sa femme soit morte en donnant naissance à son fils. Si seulement les villageois étaient venus lui demander de l'aide, il aurait pu prouver qu'il n'y avait pas de monstre et aurait sauvé son fils. Il fera remarquer que les villageois devraient payer de leur sang le prix de leur folie. Il dit qu'il va rester près de Fairbanks jusqu'à ce que la malédiction (*comment sait-il qu'il s'agit d'une malédiction ?*) suive son cours et que tous les villageois soient morts.
- **Si on lui reproche ce lapsus freudien**, il admet que, dans sa colère, il a jeté un sort au grand-père d'Elderwood pour qu'il se transforme en loup-garou pendant la saison morte et tue tous ceux qu'il croise dans les bois. Un peu ironiquement, il admet qu'il a choisi un mauvais destinataire de la malédiction puisque les hommes d'Elderwood passaient la plupart de leur temps hors saison dans leurs cabanes de chasse et loin du centre de la ville. Il ajoute que le destinataire actuel est bien plus à même d'exercer sa vengeance puisqu'il réside en ville. Il sait comment lever la malédiction, mais il faudra le convaincre par la persuasion, la contrainte, l'intimidation, la psychologie ou autre.
- **Si, pour une raison ou une autre, les joueurs se battent contre lui**, il remettra son journal à celui qui lui portera le coup fatal, d'une main tremblante. A l'intérieur du livre, toutes ces informations sont présentes. Tout sorcier, mage ou personne ayant des connaissances équivalentes saura que la malédiction ne sera probablement pas levée à sa mort mais ne saura pas exactement comment la lever à moins de réussir un test de compétence de 20+.
- **Si les joueurs ne font qu'une seule des enquêtes et/ou semblent s'essouffler**: Murka propose d'aider le groupe à attirer le monstre vers une carrière locale en apportant un cerf qu'elle a tué et en répandant son sang pendant que le groupe attend. Le sorcier, ou le personnage ayant la meilleure valeur de survie et de connaissance des monstres, doit être informé que cela semble être une bonne idée. Si le groupe opte pour cette solution, la créature (le loup-garou) apparaîtra effectivement pour l'appât. Le loup-garou ne s'enfuira pas de ce combat. Une fois le loup-garou tué, le corps de Baba Strega repose sur le sol de la carrière et Murka commence à faire le deuil de sa grand-mère. Si certains joueurs sont des sorciers ou ont des connaissances en matière de monstres, ils doivent savoir que la malédiction ne sera probablement pas levée et sera transmise à quelqu'un...
- **Si les joueurs terminent une enquête et se déplacent à tout moment pendant la nuit**, ils seront attaqués par une meute de loups. S'ils font le moindre dégât aux loups, le loup-garou sortira de l'ombre. Une fois qu'ils ont endommagé le loup-garou, il s'enfuit. Ceci peut être utilisé pour révéler le monstre si les joueurs ne trouvent aucun autre indice.

LEVER LA MALEDICTION

Pour lever la malédiction, quelqu'un doit prendre un peu des cendres d'Ethan (obtenues en profanant sa tombe dans le cimetière) et les mélanger avec le sang d'un loup, puis la personne maudite doit se peindre avec le mélange alors qu'elle est nue à la lumière de la lune. La grand-mère sera curieuse de savoir ce qu'est cette substance, elle reculera et luttera contre le rituel si elle apprend qu'elle contient les cendres d'Ethan. Il faudra également la persuader d'aller nue dans les bois si elle est accompagnée de quelqu'un. (Si on lui fait confiance pour faire le rituel toute seule, elle le fait correctement après être revenue pour demander dans quel ordre elle doit tout refaire (*parce que voyons, sa mémoire n'est plus ce qu'elle était*).

Le même rituel s'applique si la malédiction s'abat sur Murka qui n'a aucun problème à faire ce qui doit être fait pour sauver sa ville.

LA FIN

• La bonne fin:

Les joueurs découvrent la malédiction de la grand-mère et la lèvent avant qu'elle ne soit tuée par le groupe ou les villageois. Murka donne aux joueurs des récompenses en pièces (pour le nettoyage du cimetière et la bête, car elle est heureuse qu'ils aient sauvé sa grand-mère) ainsi qu'un équipement de choix qui appartient à sa famille depuis longtemps.

• La mauvaise fin:

La grand-mère est tuée par le groupe ou sa petite-fille dans la carrière. La malédiction s'abat sur la petite-fille et les joueurs doivent décider de la tuer ou de la guérir (*s'ils sont au courant de la malédiction*). S'ils prennent trop de temps pour décider de son sort ou s'ils ne sont pas au courant de la malédiction, Murka s'en va et se tue (*la récompense pour le massacre du monstre peut être récupérée sur son corps*). Il est probable que dans quelques années, la ville de Fairbanks cessera d'exister en raison des pertes qu'elle a subies, tant au niveau de ses moyens de subsistance (ses fidèles habitants) que de sa réputation, comme Murka le craignait...