

AMAROK

UN SCÉNARIO FAITHMADE
POUR THE WITCHER TRPG

ÉCRIT PAR
ERYN TALES



LE LOUP FANTÔME



SYNOPSIS

Un scénario librement inspiré de la légende inuite du Loup et du Caribou. Il met en scène l'esprit du loup, l'Amarok, et rappelle que les loups dévorent les caribous les plus faibles afin que les hommes puissent chasser les plus forts.

Les personnages arrivent au village de Wilkovis, où ils trouvent repos et auberge. Là, une femme les supplie d'aider sa fille qu'elle pense victime d'une malédiction, tandis que le reste du village n'y voit qu'une maladie.

Très vite, les aventuriers découvrent que ce n'est pas une simple malédiction : un Amarok, un loup fantôme, a été invoqué par une fillette après une querelle d'amies. Mais l'histoire s'enracine bien plus loin dans le passé... et il faudra en dénouer les fils pour empêcher la mort tragique d'une enfant fragile... ou celle d'une enfant plus forte.

ARBRE GÉNÉALOGIQUE DES PΠĬ CLÉS



PΠĬ CLÉS (RÉSUMÉ RAPIDE)

Jelen Rangifer (33 ans) – Mère de la fillette maudite. Couturière. Active, franche, acharnée à sauver sa fille. Persuadée qu'il s'agit d'une malédiction.

Karib Rangifer (37 ans) – Père. Bûcheron massif, chauve, barbe courte. Habituellement joyeux, mais brisé par la maladie de sa fille. Apathique, fataliste.

Loniya Rangifer (10 ans) – Fillette victime. Fragile, gâtée, capricieuse mais gentille. Épuisée, parle d'un loup qu'elle aperçoit la nuit.

Cyni Wilcien (11 ans) – Fille de Zyca. Grande pour son âge. Froide et taciturne à la maison, joyeuse avec Loniya. A invoqué l'Amarok par jalousie.

Alphé Wilcien (46 ans) – Père de Cyni. Amaigri, taciturne. Toujours amer de la trahison de sa femme Zyca. Se tient à l'écart.

Seniak Wilcien (15 ans) – Frère de Cyni. Petit mais musclé, sanguin. Haine envers sa mère, travaille comme apprenti forgeron.

Wiciel (50+ ans) – Guérisseur. Vieil ermite, ancien élève des druides. Faible et honteux : a aidé Zyca jadis, séduit par elle.

Zyca Wilcien (morte il y a 3 ans) – Femme manipulatrice et jalouse, orgueilleuse. A invoqué l'Amarok. Son rituel a tué Draï, Ofiara... puis elle-même.

HISTOIRE ANTÉRIEURE

Il y a treize ans, les Kazmar, restaurateurs venus de Tretogor, se sont installés à Wilkovis. Ils ont repris l'auberge, Le Panache de Velours, et investi lourdement pour la rénover. Pour s'intégrer et réduire leurs frais de farine et de pain, ils ont aussi financé la construction d'un moulin à eau, pratique et proche. Résultat : l'ancien moulin à vent, perché sur la colline à une demi-lieue, est devenu inutile et a été abandonné. Grâce à leurs efforts, l'auberge a vite gagné une solide réputation : établissement chaleureux, parfois animé par des bardes et des saltimbanques.

Il y a trois ans, une soirée bien arrosée à l'auberge a conduit Zyca Wilcien et Draj Loznik, tous deux mariés, à entamer une liaison secrète. Baisers volés, rendez-vous cachés... Leur relation, surtout charnelle, s'est poursuivie dans le vieux moulin. Quand le ventre d'Ofiara, l'épouse de Draj, a commencé à s'arrondir, Draj a mis fin à l'aventure. Zyca, humiliée et furieuse, a décidé de se venger à l'aide d'un ancien rituel transmis par sa mère : l'invocation d'un Amarok.

Il fallait un sacrifice de douze loups en bonne santé. Pour y parvenir, Zyca alla trouver Wiciel, le guérisseur du village : un vieil ermite formé chez les druides, vivant à une demi-lieue du bourg. Elle l'a séduit, offrant ses charmes et ses cuisses en échange de son aide. Honteusement faible, il a accepté sans poser de questions, préférant s'abandonner à la chair qu'interroger ses motifs. Il a apprivoisé les loups terrés dans la forêt voisine... et n'a plus jamais revu Zyca.

À la nouvelle lune suivante, recluse dans le grenier du vieux moulin, Zyca a procédé au rituel : douze loups égorgés et écorchés ; les peaux formant derrière elle une longue traîne sanglante ; du sang étalé en runes sur les murs ; au sol, un cercle de bougies parfumées et, tracé en langue ancienne, un nom : Draj Loznik. Un loup fantôme est apparu un instant avant de se fondre dans les ombres. (Un seul animal sacrifié et une haine assez vive auraient peut-être suffi... mais les légendes de vieilles femmes sont rarement précises.)

Draj est mort en quelques jours. D'abord satisfaite, Zyca n'a bientôt plus supporté la vue d'Ofiara, enceinte. Elle est retournée au moulin et, avec son propre sang, a inscrit un second nom autour du cercle : Ofiara Loznik. Peu après, Ofiara est morte à son tour.

Mais les rituels sont dangereux, et les Amaroks le sont tout autant : sans proie désignée, l'esprit a choisi de lui-même la suivante... Zyca. Son sang avait déjà servi à tracer des runes ; elle a péri la troisième, vidée de toute énergie. On lui avait appris à jeter une malédiction, pas à la lever. Elle fut la dernière victime directe du rituel. Privé de son invocatrice, l'Amarok a été banni, coincé entre deux plans. Il n'est plus devenu qu'un hurlement glacé aux nouvelles lunes, une plainte froide et un grognement errant dans le moulin, effrayant les téméraires et les enfants... Jusqu'à récemment.

Zyca avait une fille, Cyni, aujourd'hui âgée de onze ans. Très amie avec la voisine Loniya (dix ans), elle passait ses journées entre corvées et jeux. Sans mère, Cyni était devenue la seule "femme" de sa maison ; malgré l'affection de son père et de son frère, la vie n'était pas simple. Elle se réfugiait souvent chez les Rangifer.

Le jour de son anniversaire, une dispute éclate pour une poupée de chiffon que Cyni aurait voulu recevoir de son amie. Rien d'extraordinaire... sauf que Cyni avait vu sa mère pratiquer le rituel (la seconde fois) et en connaissait les gestes, les mots, les runes — avec, en héritage, la jalousie et la rancœur. Alors, elle aussi est montée au moulin, au grenier. Bougies disposées. Petite entaille pour faire couler son sang. Runes anciennes au sol. Un nom : Loniya Rangifer.

Mini-timeline (pour MJ Pressé)



-13 ans :

Les Kazmar arrivent de Tretogor.

- ❖ Reprennent l'auberge Le Panache de Velours.
- ❖ Financement d'un moulin à eau
- ❖ L'ancien moulin à vent est abandonné.

-3 ans :

À l'auberge, liaison entre Zyca Wilcien et Draja Loznic.

- ❖ Draja arrête tout quand Ofiara (sa femme) tombe enceinte.
- ❖ Zyca, furieuse, invoque un Amarok grâce à un rituel sanglant
- ❖ Victimes successives : Draja, puis Ofiara, puis Zyca elle-même.
- ❖ L'Amarok se retrouve coincé entre deux plans → hurlements à chaque nouvelle lune.

Jusqu'à récemment :

- ❖ L'Amarok n'est plus qu'une rumeur terrifiante liée au vieux moulin.

Quelques jours avant le scénario :

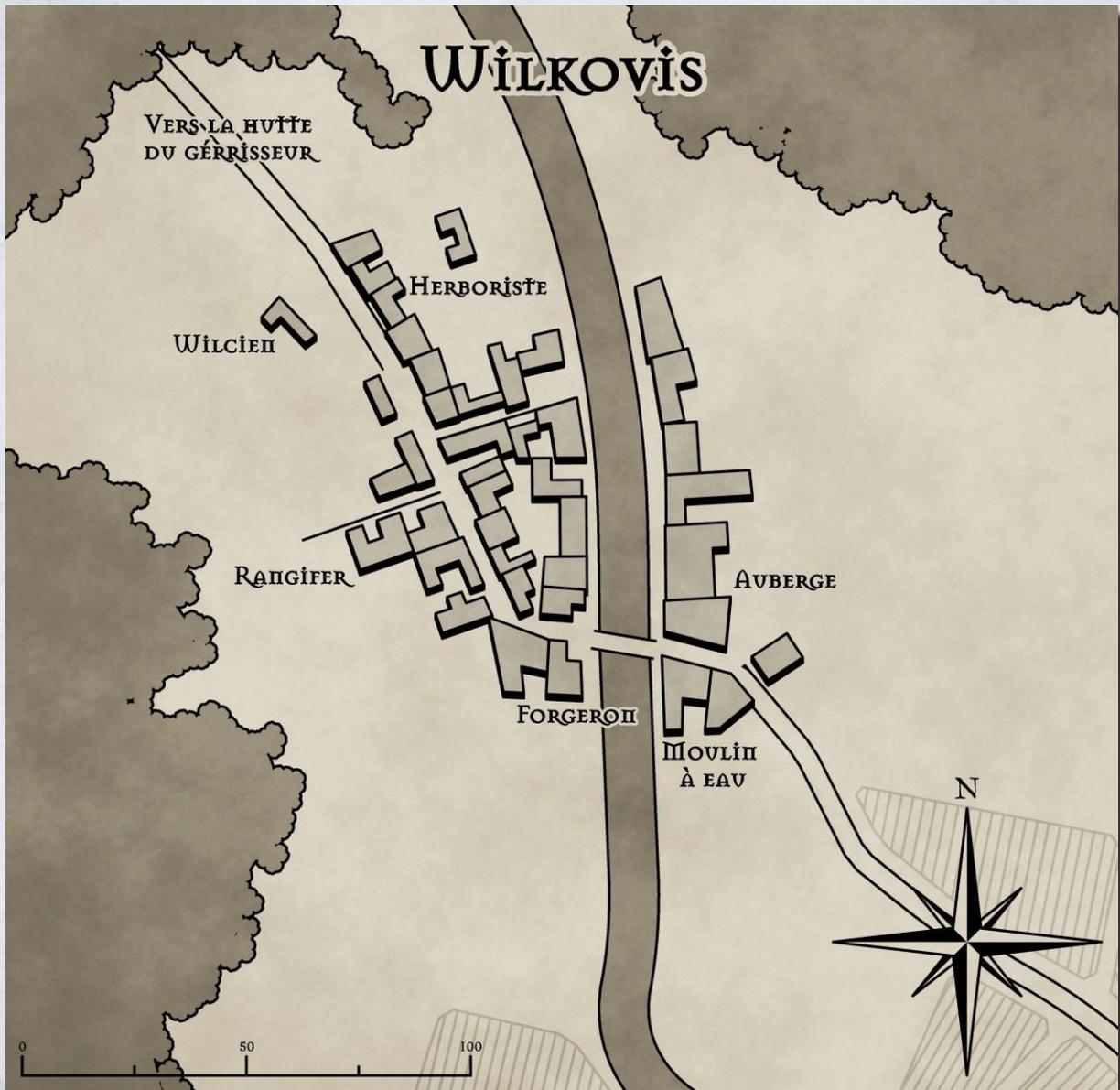
Cyni (11 ans), fille de Zyca, dispute avec son amie Loniya (10 ans) pour une poupée.

- ❖ Jalouse, elle reproduit le rituel appris de sa mère.
- ❖ Nouveau nom inscrit : Loniya Rangifer.
- ❖ Début de la malédiction.

MJ Tips : Cette timeline résume l'histoire. Ne donnez jamais ces infos telles quelles aux joueurs : elles doivent être découvertes à travers l'enquête.

DÉCORS

Le village de Wilkovis (du polonais *Wilk*, loup et *Wioska*, village) :



- ❖ Environ **40 habitants**.
- ❖ Quelques commerces essentiels : une herboriste, un boucher, un forgeron (outils et réparations), un meunier, et un guérisseur vivant à une demi-lieue du bourg.
- ❖ Une grande auberge sert de cœur au village.
- ❖ Bourgade pauvre mais soudée.
- ❖ Rues non pavées, simples chemins de terre.
- ❖ Chaumières petites et rustiques, souvent une seule pièce pour la famille.
- ❖ Les habitants travaillent surtout la terre. Ils vieillissent vite, le soleil et le labeur marquant leurs peaux hâlées et dures.

*L'auberge : Le Panache de Velours ; (du québécois, **Panache**, la ramure, les bois, et **Velours**, le duvet qui les recouvre) :*



- ❖ Établissement central de Wilkovis, simple mais convivial.
- ❖ Tenu par le couple Kazmar, qui y investissent temps et énergie pour l'accueil.
- ❖ Deux étages :
 - **Rez-de-chaussée** : cuisine + salle commune.
 - **Étage** : chambres pour voyageurs.
- ❖ Étable attenante pour chevaux.
- ❖ Activités populaires :
 - Manger, boire, se reposer.
 - Jeux de cartes (le patron adore le Gwent) ou de dés.
- ❖ Réputation solide malgré la taille du village : attire parfois bardes et saltimbanques.
- ❖ Nom : vient d'une grande ramure de cerf ornée de duvet doux, fixée au mur. Présente avant l'arrivée des Kazmar (il y a 13 ans).



Le Moulin abandonné

- ❖ Situé à l'extérieur de Wilkovis, laissé à l'abandon depuis 13 ans.
- ❖ **État :**
 - Ailes brisées.
 - Toit en chaume troué, laisse passer la lumière.
 - Végétation haute et dense autour.
- ❖ **Intérieur :**
 - Nid d'araignées et d'oiseaux de nuit.
- ❖ **Ambiance :**
 - On y entendait *hurlements* et *grognements* : rumeurs locales pour effrayer les enfants.
 - Tout semble étrangement calme depuis quelques jours.



Habitations de Wilkovis

- ❖ **Chaumières modestes** : petites, basses, aux toits de chaume usés.
- ❖ **Intérieur typique** : un foyer, quelques meubles rudimentaires, garde-manger souvent presque vide.
- ❖ **Disposition** : la plupart n'ont qu'une seule pièce familiale ; les familles un peu plus aisées disposent parfois d'une seconde chambre.
- ❖ **Ambiance** : pauvreté visible, odeur de fumée, sols battus. Les habitants vivent dans la simplicité rude, marqués par le travail de la terre.

La hutte du guérisseur



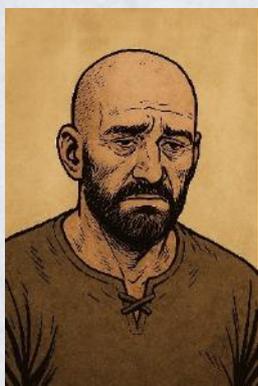
- ❖ **Localisation** : isolée, à une demi-lieue du village, en lisière de forêt.
- ❖ **Aspect extérieur** : petite mesure bombée et pointue, toit recouvert d'herbes. Une cheminée sort au centre.
- ❖ **Intérieur** :
 - Chaudron fumant au milieu.
 - Murs tapissés d'étagères chargées d'herbes, fioles et onguents.
 - Coffres en bois au sol, couloir menant à une chambre simple.
- ❖ **Ambiance** : odeur d'herbes, chaleur lourde, atmosphère à la fois rassurante et un peu étrange.

PERSOINAGES

FAMILLE RANGIFER (de Rangifer Tarandus, l'espèce qui comprend le Caribou et le Renne) :

La famille de la petite fille maudite. Bien que pauvre, elle est un peu plus aisée que la moyenne du village et vit dans une chaumière à deux chambres.

Karib Rangifer (du polonais *Karibu*, Caribou) :



37 ans - Le père de famille est un des rares bucherons du village. Son bois est souvent demandé par les villageois et cela lui permet de gagner un peu mieux sa vie que les autres. C'est un homme petit mais massif, chauve avec une petite barbe taillée. Il est très amoureux de sa femme et adore sa fille. Habituellement joyeux et bon compagnon, bien que discret, les évènements actuels l'ont rendu incroyablement triste et abattu ; il en est devenu complètement apathique.

MJ Tips : parlez lentement, regardez dans le vide. Soupirez souvent, donnez l'impression d'avoir déjà perdu.

Jelen Rangifer (du polonais *Jeleń*, biche) :

33 ans – La mère de la victime, bien que femme au foyer, passe le plus clair de son temps à faire des travaux de couture pour les femmes du village et surtout pour l'auberge. Cette situation permet à la famille de gagner correctement sa vie dans un petit village comme Wilkosis. Jelen est très directe et franche, très active. Plus sérieuse que son mari, elle n'en reste pas moins sympathique et de bonne compagnie. Plutôt jolie, également petite. A l'inverse de son mari, cette situation la rend presque hyperactive, faisant tout ce qui est en son pouvoir pour sauver sa fille. Elle a fait demander le conseil de médecins à la ville mais elle ne croit pas en une maladie et surtout elle sait qu'elle se doit d'agir au plus vite.



MJ Tips : ton ferme, bougez beaucoup, serrez les poings. Montrez colère et peur mêlées.

Loniya Rangifer (du polonais *Jelonek*, faon) :



10 ans – La jeune victime de la malédiction est une petite fille enjouée et riieuse. Elle aime par-dessus tout passer du temps avec son amie, Cyni. De petite taille comme ses parents, elle est de constitution fragile. Ça et son statut d'enfant unique en on fait une enfant gentille et serviable mais un peu gatée et capricieuse. Elle est aujourd'hui très fatiguée et effrayée. Elle dort beaucoup, mais lorsqu'elle est éveillée elle parle d'un loup terrifiant qu'elle voit la nuit, du coin de l'œil, lorsque tout le monde dort. Comme dans les histoires pour faire peur aux enfants. Comme dans les histoires du moulin.

MJ Tips : parlez faiblement, hésitez, insistez sur la peur. Glissez des "je l'ai vu... il me regarde..."

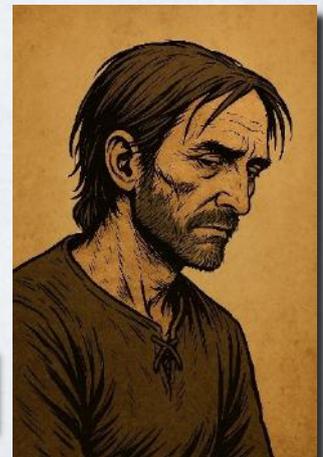
FAMILLE WILCIEŃ (du polonais *Wilk*, loup, et *Cien*, ombre) :

La famille à l'origine de toute l'histoire. Une mère décédée laissant seul son mari pour élever leur fils et leur fille. La famille est pauvre et vit dans une petite chaumière, et est détruite depuis des années à cause de la trahison de la mère.

Alphé (du polonais *Alphe*, alpha, chef de meute) :

46 ans - Le père de famille. Froid, distant et taciturne depuis la mort de sa femme mais surtout depuis qu'il a appris de sa propre bouche qu'elle l'a trompé de nombreuses fois. Il lui en veut encore aujourd'hui, de l'avoir trahi, de l'avoir laissé seul, de l'avoir brisé. Amaigri et vouté par le travail et la tristesse, il ne dit pas grand-chose, ne sort pas et essaye d'élever comme il le peut ses deux enfants. Il est débraillé et ne prends plus soin de lui depuis longtemps.

MJ Tips : ton sec, peu de mots. Montrez méfiance et rancune. Ne souriez jamais.



Zyca (du polonais *Wilczyca*, louve) :



Décédée à 31 ans – La mère de famille, tuée par son propre rituel il y a 3 ans. Mariée trop tôt à un homme trop âgé qu'elle n'a jamais aimé. Elle était manipulatrice, jalouse, envieuse et avide de pouvoir. Sa mère lui a transmis quelques connaissances occultes qu'elle-même a tenté de transmettre à sa propre fille en même temps que sa haine du monde et son dégoût des autres. Une femme fière et orgueilleuse, vaniteuse, qui prenait ce qu'elle voulait ou se vengeait.

MJ Tips : Si vous la jouez en flashback ou en souvenir, souriez de façon carnassière. Montrez fierté et mépris.

Seniak (du polonais *Szczeniak*, chiot) :

15 ans – Un gamin taciturne comme son père, sanguin, élevé à la dure depuis la mort de sa mère. Il se rend compte aujourd'hui qu'elle ne l'a probablement jamais vraiment aimé, comme elle n'a jamais vraiment aimé sa famille. Mis au travail trop vite pour aider les siens, il est resté petit mais sa musculature est presque celle d'un adulte et il est carré et massif. Apprenti du forgeron, il veut quitter la ville pour laisser derrière lui cette vie de misère. C'est un gamin déjà adulte.

MJ Tips : ton dur, parlez vite et fort quand il s'énerve. Croisez les bras, fixez les joueurs.



Cyni (du polonais *Spadkobierczyni*, héritière) :



11 ans – Déjà grande pour son âge, Cyni a grandi trop tôt. La mort de sa mère a laissé un vide dans sa famille qu'elle essaye de remplir comme elle le peut et en compagnie de son père ou son frère, elle adopte le même ton froid et distant. Pourtant, une fois seule ou en compagnie des Rangifer et de leur fille Loniya, sa nature joyeuse reprend le dessus et elle redevient une petite fille enjouée. Cela fait déjà 3 ans qu'elle se prive de presque tout et le refus de son amie à lui donner sa poupée l'a beaucoup atteinte. Désormais, elle se balade avec le jouet partout et passe presque tout son temps au chevet de son amie, triste, discrète, honteuse.

MJ Tips : jouez sur la culpabilité : silence, regards fuyants. Si confrontée, craquez en larmes.

LE RESTE DU VILLAGE :

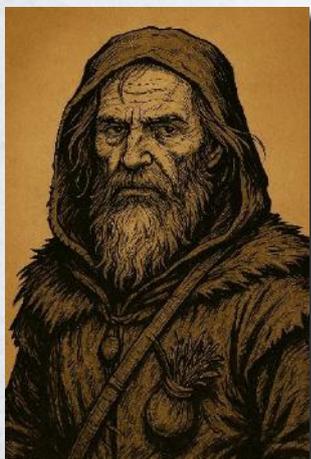
Les Kazmar (du polonais *Karczmarz*, aubergiste) :

Environ 45 ans - Le couple de restaurateur installé depuis 13 ans et qui tiennent aujourd'hui l'auberge. Des gens sympathiques, ravis d'être venus dans cette petite ville où l'ambiance est bien plus conviviale et où le travail est moins exigeant et plus valorisant. Ils sont tous deux ronds et bonhommes, accueillants, enjoués et prompt à la discussion. Le mari, Pic (du polonais *Picie*, alcool, boisson) est un grand amateur de Gwent et joue souvent, même sans mise, avec ses clients. Une table est entièrement dédiée au jeu de cartes et il peut vendre des decks simples aux joueurs ou leur apprendre les bases. Son épouse, Jednie (du polonais *Jedzenie*, nourriture, repas) apprécie plutôt la musique ; c'est elle qui fait venir les bardes dans l'établissement et elle ne rate jamais un concert même si la salle est pleine. Il lui prend même parfois l'envie de danser avec hommes ou femmes lorsque la soirée s'étire, sous le regard amusé et souriant de son mari.



MJ Tips : Pour jouer Pic, le mari, riez fort, tapez sur la table, proposez à boire. Pour Jednie, la femme, parlez avec entrain, chantez ou fredonnez parfois, dansez en parlant.

Wiciel (du polonais *Uzdrowiciel*, soigneur), le guérisseur :



Plus de 50 ans - Le vieil homme vit à l'extérieur du village, à presque une lieue. C'est un ermite peu habitué aux mondanités, timide mais plutôt sympathique. Il préfère vivre seul et entouré de la nature mais ne refuse pas la compagnie des autres. Il apprécie son rôle et le prends à cœur. Il a suivi une formation de druide et à quelques connaissances occultes. C'est aujourd'hui un homme vouté par les travaux dans la nature, habillé de peau simple et buriné par le labeur.

MJ Tips : parlez doucement, évitez le regard. Lorsqu'il est surpris, tremblez ou sursautez.

Les Loznik (du polonais *czdzotożnik*, adultère) :

Décédés il y a 3 ans - Le couple qui a subi les foudres de Zyca. Draż (du polonais *Zdrada*, trahison, trahise) le mari avait 28 ans et son épouse Ofiara (du polonais *Ofiara*, victime, sacrifice) 24. La relation adultère entre Draż et Zyca est restée inconnue de tous ; seuls sont au courant Alphé et Seniak, respectivement le mari et le fils de Zyca. Draż et Ofiara sont les premières victimes de l'histoire, même si d'aucuns pourraient dire que Draż l'a bien cherché...

MJ Tips (si évoqués par des rumeurs) : jouez sur la tragédie : "ils sont morts d'une étrange maladie... sans qu'on comprenne pourquoi."

DÉROULEMENT DE LA PARTIE



ARRIVÉE AU VILLAGE

Les PJ arrivent à Wilkovis après un voyage fatigant. Le village est animé : l'auberge *Le Panache de Velours* accueille ce soir un.e barde, et une grande partie des habitants s'y retrouvent. Les aventuriers peuvent manger, boire, jouer aux cartes, ou se reposer.

LA DISPUTE PUBLIQUE

Dans la soirée, après le concert, Jelen Rangifer éclate en sanglots et interpelle son mari Karib. Elle affirme que leur fille est maudite et cherche désespérément de l'aide, tandis que lui répète que ce n'est qu'une maladie, comme celle qui a emporté d'autres villageois trois ans plus tôt.

- ❖ **Karib** : fataliste, apathique, persuadé que sa fille est condamnée.
- ❖ **Jelen** : énergique, en colère, refuse de se résigner.

LE CONTRAT

Si les PJ n'interviennent pas directement, le lendemain un contrat est affiché devant l'auberge : lever la malédiction qui pèse sur Loniya Rangifer.

MJ Tips : installez l'ambiance de bar ; n'hésitez pas à faire intervenir des personnages mineurs de l'univers de "The Witcher" – exemple, Calonetta. Les joueurs apprécieront retrouver des personnages connus mais tertiaires. Au moment du concert, faites une pause et passez un chant de barde approprié – exemple : "La tempête des Loups" de Calonetta.

ENQUÊTE LIBRE

À partir de la dispute et du contrat, les PJ sont libres de chercher des réponses comme ils le souhaitent : interroger les habitants, visiter certains lieux, ou simplement observer. Il n'existe pas d'ordre imposé : toutes les pistes mènent à des indices qui finiront par se recouper. L'idée est que les joueurs puissent avancer même s'ils ratent un jet ou s'ils choisissent une voie inattendue.

MJ Tips : laissez les PJ décider de leurs actions ; répétez les infos clés par plusieurs PNJ : mieux vaut la redondance que l'oubli.



INFORMATIONS DISPONIBLES

Villageois

- ❖ **Sur la fillette** : maladie rappelant celle d'il y a 3 ans (morts successives de Draj, Ofiara, puis Zyca). Convaincus qu'il ne s'agit que d'une épidémie.
- ❖ **Sur le moulin** : histoire d'épouvantail pour enfants. Les hurlements se sont tus récemment, ce qui les rend presque plus nerveux.
- ❖ **Sur la liaison Zyca/Draj** : pour eux, ce ne sont que des ragots.

MJ Tips : Jouez les villageois comme simples, un peu superstitieux, prompts à éviter les sujets qui dérangent. Faites sentir leur gêne quand on parle du moulin.

Wiciel, le guérisseur

Sur la fillette : raconte qu'il avait déjà tenté de soigner la "maladie" d'il y a 3 ans, sans succès. Ses potions et onguents n'ont rien donné. Il concède qu'un médecin de la ville aurait peut-être pu faire mieux (mais un test de Médecine prouve que non). Il n'exclut pas la piste d'une malédiction.

Sur le moulin : change de sujet, prétend ne pas savoir. En vérité, il soupçonne Zyca d'être liée aux hurlements qui ont commencé après la mort de Draj. Ce n'est pas la peur qui le bloque, mais la honte.

Sur Zyca et Draj :

- ❖ D'abord, il nie.
- ❖ Sous pression, il avoue que Zyca est venue le voir, exigeant son aide.
- ❖ Elle voulait qu'il apprivoise une meute de loups. Il a accepté, séduit par ses charmes, sans jamais demander pourquoi.
- ❖ Quand il a compris que les bêtes avaient servi dans un rituel, il s'est senti piégé. Depuis, il n'a plus osé revenir au moulin ni même en parler.

MJ Tips : Parlez en homme rongé par la culpabilité. Hésitez, bafouillez, détournez le regard. Avouez seulement sous la pression qu'il a cédé à Zyca, séduit et manipulé, et qu'il en porte la honte depuis.

Karib Rangifer

- ❖ **Sur la fillette** : reprend les rumeurs des villageois. Ajoute que Loniya dépérit depuis plus d'une semaine, chaque matin plus faible que la veille. Fataliste, persuadé qu'elle n'a aucune chance.
- ❖ **Sur le moulin** : ne fait que répéter les superstitions du village, sans conviction.
- ❖ **Sur Zyca et Draj** : n'en sait rien, ou feint de ne rien savoir.

MJ Tips : Jouez-le abattu, voix lasse, regard dans le vide. Montrez qu'il a déjà renoncé : ses phrases doivent sonner comme des adieux. Soulignez la comparaison qu'il fait avec Cyni : "J'aurais voulu une fille forte et en bonne santé comme elle...". Ce détail peut piquer l'oreille des joueurs attentifs.



Jelen Rangifer

- ❖ **Sur la fillette** : convaincue qu'il ne s'agit pas d'une maladie. Pour elle, seule une malédiction peut expliquer que seuls 3 villageois soient morts il y a 3 ans... et maintenant sa fille, sans que personne d'autre ne soit touché. Obsédée par l'urgence : chaque jour qui passe rapproche Loniya de la mort.
- ❖ **Sur le moulin** : n'y avait jamais pensé jusque-là, trop occupée à soigner sa fille. Mais si les PJ établissent le lien (fin des hurlements ↔ maladie), elle y verra une preuve supplémentaire. Elle insistera pour qu'ils aillent enquêter.
- ❖ **Sur Zyca et Draj** : comme les villageois, elle n'en sait rien. Pour elle, ce ne sont que des racontars.

MJ Tips : Jouez-la vive, énergique, presque agressive dans sa détresse. Elle ne laisse pas de répit aux PJ. Sa force contraste avec l'apathie de Karib : exploitez cette opposition en RP. C'est la plus "jouable" des sources d'info : si les PJ s'embourbent, elle peut les relancer, les pousser vers le moulin, ou simplement leur rappeler que le temps presse.

Seniak Wilcien

- ❖ **Sur la fillette** : reprend les mêmes infos que les villageois, sans plus.
- ❖ **Sur le moulin** : ajoute que les enfants du village se lancent parfois des défis pour s'en approcher. Lui-même n'y est jamais entré, mais décrit le vent froid, les grincements sinistres et les grognements qui suffisent à les faire fuir. Certains jurent même avoir aperçu une silhouette animale dans l'air.
- ❖ **Sur sa mère, Zyca** : au début, il se ferme complètement. Si les PJ insistent, il explose : insulte sa mère ("catin", "mauvaise femme"), balance sa rage adolescente contenue. Il finit par révéler qu'il a entendu parler de sa liaison avec Draj via Alphé.

MJ Tips : Jouez-le comme un ado déjà usé, une colère prête à jaillir. Ses mots peuvent être durs, crus. C'est une mine d'infos cachée derrière un mur de rancune : il faut pousser fort pour le faire parler. Si les PJ le bousculent trop, il peut claquer la porte ou lever la main : exploitez son tempérament colérique.

Alphé Wilcien

- ❖ **Sur la fillette** : répète les rumeurs des villageois. Pour lui, ce n'est rien de plus qu'une maladie.
- ❖ **Sur le moulin** : ne dit rien de plus que les autres, garde une attitude fermée.
- ❖ **Sur Zyca (sa femme)** : se ferme immédiatement si le sujet est évoqué. Si on insiste lourdement ou qu'on le malmène, il finit par lâcher deux vérités amères :
 - Il ne regrette pas la mort de Zyca.
 - Elle lui avait avoué, par pure méchanceté, qu'elle l'avait trompé, y compris avec le guérisseur.

MJ Tips : Alphé doit être froid, taciturne, presque cassant. Faites sentir qu'il n'y a plus d'amour, ni même de peine. Contrairement à son fils qui explose, Alphé est comme un mur : il plie difficilement, mais quand il cède, c'est brutal. C'est une bonne "piste bonus" : il ne donne rien de vital, mais ses aveux confortent les suspicions des PJ sur Zyca.

Cyni Wilcien

Sans preuve contre elle :

- ❖ **Sur son amie Loniya** : très triste, ne dit presque rien. Elle détourne le regard, rougit, bredouille quelques mots.
- ❖ **Sur le moulin** : se contente de hocher la tête ou reste silencieuse. C'est son plus gros secret.
- ❖ **Sur sa mère Zyca** : hausse les épaules. Si on insiste, lâche seulement que sa mère lui avait appris "des choses étranges" (gestes, mots, runes).

Avec des preuves (poupée, runes, confrontation directe) :

- ❖ *Sur son amie* : fond en larmes et avoue avoir tracé le nom de Loniya dans le moulin, après une dispute pour une poupée. Elle regrette et supplie qu'on la pardonne.
- ❖ *Sur le moulin* : explique que sa mère lui avait appris le rituel, mais qu'elle n'a fait que répéter les gestes sans comprendre. Elle sait que ce n'est pas une simple malédiction mais un "loup fantôme".
- ❖ *Sur sa mère Zyca* : parle plus librement. Elle décrit une femme distante mais forte, dont elle aurait voulu apprendre davantage. Elle mélange rancune et admiration enfantine.

MJ Tips : Jouez Cyni comme une enfant au bord de l'effondrement : discrète, honteuse, fragile. Faites ressentir son poids de culpabilité : elle est persuadée d'avoir condamné son amie. Son aveu ne doit pas être simple à obtenir : c'est le moment clé où les PJ comprennent la vérité. Si vos joueurs aiment le drame, accentuez la dualité "elle est coupable / elle est juste une enfant brisée".



La nuit auprès de Loniya

Les PJ peuvent décider de veiller la fillette, ou simplement de dormir dans la maison.

Si les PJ dorment

- ❖ Rien ne se passe.
- ❖ Le lendemain, Loniya est encore plus faible.

Si les PJ veillent

- ❖ **Indices sensoriels** : grognements sourds, bruits de pas, courant d'air glacé dans la pièce.
- ❖ **Loup fantôme** : invisible à l'œil nu, mais perceptible : ombre furtive dans un coin, reflet dans une vitre, sensation d'être observé.
- ❖ **Voir l'Amarok** :
 - Potion de Chat ou Signe d'Yrden : rend l'entité visible.
 - Sans ça, seule la fillette semble le percevoir, et décrit ce qu'elle voit entre deux sursauts de peur.
- ❖ **Comportement de l'Amarok** : il rôde autour du lit, jamais frontal. Il se nourrit de l'énergie vitale de Loniya, lentement mais sûrement.
- ❖ **Réactions possibles** :
 - **Les PJ attaquent à l'aveugle** : inefficace : l'Amarok est intangible.
 - **Ils trouvent un moyen de révéler la créature** : peuvent l'affronter, mais ce n'est pas une victoire durable sans briser le rituel.
 - **Ils parlent à Loniya** : elle décrit le loup fantôme qu'elle voit du coin de l'œil. Ça confirme la nature de la malédiction.

MJ Tips : Faites de cette scène un moment d'angoisse, pas un combat classique : l'idée est que les PJ comprennent que le problème est ailleurs (moulin, rituel, source). Utilisez l'enfant comme vecteur d'info : elle parle en tremblant, comme si elle voyait le monstre que les autres ignorent. Accentuez le contraste entre l'impuissance des PJ et la fragilité de la fillette : c'est un "coup de pression narratif", pas encore l'affrontement final.

Le Moulin Abandonné

À l'extérieur du village, à l'abandon depuis 13 ans.

- ❖ **Extérieur** : délabré, ailes brisées, toit percé, végétation haute et envahissante. Atmosphère lourde et inquiétante.

Rez-de-chaussée

- ❖ Vaste pièce vide, envahie par la poussière et les toiles d'araignée.
- ❖ Escalier en bois menant au grenier. Les marches grincent, fragiles.

Grenier (le cœur du mystère)

- ❖ **Vestiges humains :**
 - Dans un coin, une paille et des bougies éteintes, vestige du nid de Zyca.
- ❖ **Vestiges rituels :**
 - Taches sombres sur les murs, runes à moitié effacées.
 - Au sol : un cercle de bougies, entouré de 12 peaux de loup desséchées, disposées en une longue traîne.
- ❖ **Runes de Zyca :** presque illisibles. Un jet difficile de **Perception** révèle des fragments de noms (D, A, O, Z, K... puis O, F, A, N : *Draj Loznic* et *Ofiara*).
- ❖ **Runes de Cyni :** un second cercle, maladroit mais bien lisible : *Loniya Rangifer*.
- ❖ **Bougies rituelles :** odeur persistante. Un jet normal (Sorcelleur) ou difficile (autres) permet d'identifier gui, aconit et balisse : herbes associées aux loups maudits.
- ❖ **Présence de l'Amarok :** plus oppressante ici. Grognements étouffés, ombres mouvantes. Les PJ peuvent sentir qu'il *habite* encore cet endroit.

MJ Tips : Transformez le grenier en un vrai moment de malaise : froid qui s'installe, souffle dans la nuque, l'impression que les peaux bougent toutes seules. Les indices doivent se recouper — noms des victimes passées, herbes liées aux loups, second cercle marquant la culpabilité de Cyni. Et si les PJ tardent ou hésitent trop, accentuez la présence de l'Amarok : griffe invisible qui raye le sol, hurlement lointain dans l'ombre.

Sauver la fillette

Plusieurs voies existent pour libérer Loniya. Les PJ peuvent expérimenter ou combiner les solutions. Certaines bannissent l'Amarok, d'autres le renforcent, et d'autres encore déplacent simplement le problème.

Tuer Cyni

- ❖ Solution brutale : la source de la malédiction est détruite.
- ❖ Loniya est sauvée.
- ❖ L'Amarok reste prisonnier entre deux plans, prêt à réapparaître si quelqu'un recommence le rituel.

Rendre ou brûler la poupée

- ❖ La poupée, catalyseur de la jalousie, est restituée ou détruite.
- ❖ Le lien entre Cyni et l'Amarok est brisé.
- ❖ Le loup peut choisir une nouvelle proie ou conserver la même, mais il peut désormais être tué définitivement.

Détruire les peaux des loups

- ❖ Les peaux encore présentes dans le grenier sont le socle du premier rituel.
- ❖ Les brûler ou les disperser libère l'Amarok et l'apaise.
- ❖ Il disparaît définitivement sans combat.

Rituel de contre-malédiction

- ❖ Les PJ peuvent inverser le rituel : effacer les runes, remplacer le sang par des herbes purificatrices, sceller le cercle avec de la magie.
- ❖ Le lien avec Loniya est rompu, mais l'Amarok n'est pas banni.
- ❖ Il apparaît alors accompagné des 12 loups fantômes (caractéristiques de loups standards).
- ❖ Combat final nécessaire pour le détruire.

Transformation par le guérisseur

- ❖ Wiciel, rongé par la honte, peut participer à un rituel alternatif.
- ❖ Avec son aide, l'Amarok est forcé de se manifester avec ses 12 loups.
- ❖ Le combat est inévitable, mais une fois vaincu, l'esprit peut être transformé en gardien protecteur du village (plutôt qu'anéanti).

Sacrifice volontaire

- ❖ Un PJ ou PNJ peut s'offrir en remplacement de Loniya.
- ❖ L'Amarok déplace sa proie mais continue de se nourrir.
- ❖ Cette solution ne sauve pas définitivement la fillette : elle ne fait que repousser l'échéance.

Solution libre

- ❖ Le MJ est encouragé à improviser en fonction de l'ingéniosité des joueurs.
- ❖ Toute approche crédible (rituel inédit, négociation, sacrifice d'objet symbolique, etc.) peut ouvrir une voie vers la résolution.

MJ Tips : Choisissez la fin en fonction du ton de votre table : elle peut être tragique (un sacrifice), épique (un combat), ou cathartique (un apaisement). Faites toujours sentir aux PJ que chaque option a un prix : sang, souffrance, culpabilité ou destruction. Soulignez enfin le thème central : la haine engendre des fantômes, et seul un acte fort peut les dissiper.



ÉPILOGUE : LES DESTINS POSSIBLES

Si l'Amarok est vaincu (combat)

- ❖ **Loniya survit**, mais reste fragile, hantée par des cauchemars.
- ❖ Le village retrouve le sommeil, mais les habitants vivent désormais avec la rumeur qu'un loup fantôme a hanté leur moulin.
- ❖ Les PJ repartent avec la gloire... ou avec le poids d'avoir tué une enfant si Cyni a été sacrifiée.

Si l'Amarok est apaisé (peaux détruites / rituel purificateur réussi)

- ❖ **Loniya survit et guérit rapidement.**
- ❖ Le moulin perd son aura menaçante et redevient un bâtiment en ruine, vide.
- ❖ Les villageois parlent d'un miracle, la famille Rangifer remercie les PJ comme des sauveurs.
- ❖ Certains enfants jurent encore entendre des hurlements dans le vent...

Si Cyni est tuée

- ❖ **Loniya survit, mais...**
- ❖ Le village est choqué, partagé entre gratitude et horreur.
- ❖ Alphé et Seniak sombrent encore plus dans la haine et l'amertume.
- ❖ Les PJ deviennent des figures ambiguës : sauveurs, mais meurtrier



Si rien n'est fait (PJ échouent ou renoncent)

- ❖ **Loniya meurt dans la semaine.**
- ❖ Le village plonge dans le deuil et la peur.
- ❖ Les PJ quittent Wilkovis sous les regards lourds, et les rumeurs les suivent : des aventuriers incapables de sauver une enfant.
- ❖ Le moulin, lui, attend la prochaine invocation...

MJ Tips : L'épilogue doit refléter le ton de votre table : dans The Witcher, il est rare que tout se termine par un véritable "happy end". Servez-vous de ce moment pour ouvrir sur une intrigue future — un nouveau contrat, un esprit qui subsiste, une rumeur qui s'étend. Enfin, confrontez toujours les PJ aux conséquences de leurs choix : sauver une vie a presque toujours un coût.



AMAROK

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΨΣ	Nyctalopie, traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts, collines et là où leur proie les mènent

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΡΟΙΔΣ	70 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	650 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΦ	6
ΔΕΧ	8
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	11
ΕΠΡ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	12

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	33
ΣΑΥΤ	6
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	7
ΠΣ	50
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΡΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	22
ΙΠΣΑΠΤΑΤΙΟΠ	19
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	15
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12

ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	15
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	22
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	19

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	8
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	13
ΒΛΟΚΑΓΕ	13

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΡΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΡΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	18	P	4D6+1	15	/	Gel (50%)	1



AMAROK

CAPACITÉS

DÉCALAGE

Un amarok peut réaliser un jet d'*Incantation* lors d'une action défensive pour devenir **incorporel** et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de Lune* ou d'un *cercle d'Yrden*, il ne peut plus utiliser cette capacité.

CHASSEUR ÉTERNEL

L'amarok se consacre à une seule proie. Il gagne +6 en *Survie* et *Vigilance* contre elle ; une fois choisie, il ne peut en changer avant qu'elle ne soit tuée.

DU COIN DE L'ŒIL

Naturellement invisible, l'amarok bénéficie d'un bonus de +10 en *Furtivité* et de +5 en attaque. La proie de l'amarok peut le percevoir dans sa vision périphérique, avec un malus de -3 en *Vigilance* ; s'il réussit, l'amarok ne bénéficie plus que d'un bonus de +3 en attaque. Le signe de *Yrden* peut le rendre visible.

PHOBAVORE

L'amarok se nourrit des peurs de sa proie. Une fois par nuit, il peut faire un test d'*Incantation* contre *Résilience* pour réduire le CORPS de sa proie d'1 point. S'il atteint 0, elle meurt. Tous les points sont restaurés lorsque l'amarok est tué.

ΒΥΤΙΠ

Essence de lumière
(1D6/2)

Peau de loup noir (1)

Poussière imprégnée (1D6)

ΜΥΤΑΓÈΠÈ

ΤΥΠÈ	ΕΦΦÈΤ	SD D'ALCHIMIE
Bleu	+1 au seuil de vigueur	15

VULNÉRABILITÉ

Huile contre les créatures maudites, potion de chat, bombes *Poussière de Lune*, *Yrden*

BANNISSEMENT

Si l'amarok est pris au piège par *Yrden* pendant 3 tours ou subit un sort de dissipation 3 fois, il est instantanément téléporté là où il se trouvait au coucher du soleil et y reste **étourdi** jusqu'à minuit.

POTION DE CHAT

Un amarok est visible à quiconque ayant absorbé une *potion de chat* ou s'il est sous l'influence d'un sort d'*éclat magique*.

REMERCIEMENTS & CRÉDITS



Un immense merci à toutes celles et ceux qui font vivre la communauté rôliste et qui partagent leurs idées, règles et créations. Votre enthousiasme et vos échanges donnent envie de créer et de raconter toujours plus d'histoires.

Crédits :

- ❖ *Amarok* : inspiré d'un fan bestiaire créé par [/u/thehuntedsnark](#) (Reddit).
- ❖ *Carte du village* : générée avec *Fantasy City Generator* par Oleg Dolya (watabou.itch.io), puis retravaillée et adaptée par *Eryn Tales*.
- ❖ *Illustrations* : générées via IA puis retravaillées sous **GIMP**.
- ❖ *Mise en page & écriture* : **Eryn Tales**.

Disclaimer :

Ce scénario est une création **fanmade** et n'a aucun caractère officiel. Il n'est affilié ni à **CD Projekt Red**, ni à **R. Talsorian Games**, ni à tout autre détenteur de licence liée à *The Witcher*. Toutes les marques et noms sont la propriété de leurs détenteurs.

Vos avis sont précieux : n'hésitez pas à laisser un commentaire ou une review après lecture ou partie. Cela m'aide à progresser et soutient la création de futurs contenus.

Liens utiles :

- ❖ Mes autres créations : eryntales.itch.io
- ❖ Ma boutique DriveThruRPG : [L'Échoppe de la Furie](#)
- ❖ La communauté francophone Witcher TRPG : the-witcher-jdr.fr

