



LA CHUTE DE MAYENA

Un scénario dans l'univers de The Witcher motorisé par Héros & Dragons

PRESENTATION

La forteresse de Mayena dans le sud de la Temeria a résisté et survécu à deux invasions de l'Empire de Nilfgaard mais la troisième invasion de ce redoutable empire va lui être fatale. Son commandant est mort pendant l'attaque et son héritier ne semble pas être à la hauteur de la tâche. La forteresse n'est pas prête à subir un siège : les réserves sont au plus bas et de nombreux civils sont venus trouver refuge entre ses murailles, aggravant la situation déjà précaire des défenseurs. Il existe bien une issue de secours dissimulée mais dont seuls les morts ont maintenant le secret. En tentant de percer ce dernier pour réussir à échapper à la chute inéluctable de la forteresse, les Héros vont libérer un monstre qui pourrait bien s'avérer plus dangereux que l'armée qui les assiège. Les seules choses susceptibles de les protéger de la mort vont être quelques pouces de bon acier et un parterre de roses ...



CONCOURS

Ce scénario a été écrit dans le cadre du concours de scénario de la convention de la Montagne de Jeux 2020 de Chambéry dont le thème est « De fleurs et d'acier ».

SYSTEME DE JEU

Ce scénario utilise Héros & Dragons comme système de jeu. Une annexe ci-jointe présente une conversion de ce jeu à l'univers de The Witcher. Un lecteur du jeu de rôles officiel The Witcher de Talsorian Games reconnaîtra tout de suite que ma conversion se base sur ce dernier. Malgré les nombreuses qualités de ce jeu, j'ai trouvé le système de jeu est trop lourd et trop complexe. Il ne s'accorde pas du tout avec le style de jeu que je préfère - rapide et intuitif - alors qu'Héros & Dragons remplit parfaitement cette commande. Un maître de jeu de The Witcher pourra facilement utiliser ce scénario avec ce jeu.

PERSONNAGES PRE-TIRES

Vous trouverez en annexe sept personnages pré-tirés adaptés à l'univers de The Witcher. Le scénario a été conçu pour un groupe de 4 à 6 joueurs mais les pré-tirés proposent trois sorciers issus de trois écoles différentes afin de permettre au plus grand nombre de marcher dans les pas de Geralt de Riv. Les personnages proposés peuvent être à la fois masculin ou féminin pour s'adapter à vos joueurs. Pour les sorciers, cela est en contradiction avec le canon de l'univers. A vous voir si vous voulez faire respecter cela à la lettre.



INTRODUCTION

INVASION ECLAIR

Les armées nilfgardiennes déferlent pour la troisième fois sur les Royaumes du Nord. Elles ont tiré les leçons de leurs tentatives précédentes : cette fois elles n'ont pas l'intention de laisser le conflit s'enliser et comptent sur une série d'attaques foudroyantes pour balayer les défenses du nord et s'en emparer en l'espace de quelques semaines.



LA FORTERESSE DE MAYENA



Située dans le sud de la Téméria, la forteresse de Mayena est la première cible de l'armée nilfgardienne lors de l'invasion de ce royaume. Les nilfgardiens ne veulent surtout pas revivre un siège long et compliqué comme ce fut le cas lors de la précédente guerre. La 6^e unité de cavalerie de l'armée de Nilfgaard a été envoyée en avant de la force d'invasion principale afin de tenter de prendre de vitesse les défenseurs de la forteresse avant que ces derniers n'aient eu le temps de se mettre à l'abri derrière leurs murs.

UNE SITUATION DESEPEREE

Mais le plan de Nilfgaard va partiellement échouer. Grâce au sacrifice du baron Oscar de Mayena, le commandant vieillissant de la forteresse, ses défenseurs vont avoir le temps de fermer leurs portes avant d'être envahis. La forteresse va se retrouver assiégée et loin derrière la ligne de front sans aucun espoir de voir se porter à son secours l'armée témérienne en train de battre en retraite jusqu'au fleuve Pontar à la frontière sud de la Rédanie.

La forteresse n'est pas préparée à un tel siège. Les réserves de nourriture sont limitées et de nombreux civils de la région sont venus y trouver refuge pour fuir l'avancée de Nilfgaard. Oliwer de Mayena, l'héritier du commandant de la forteresse semble dépassé par les événements et la situation va vite devenir intenable à tous les niveaux. Et ce d'autant plus que les nilfgardiens semblent posséder des agents parmi les réfugiés.

AU SERVICE SECRET DE SA MAJESTE

Bogdan est un espion témérien qui était chargé d'infiltrer l'armée nilfgardienne. Il a réussi à s'emparer d'une partie des plans d'invasion de la Téméria par l'empire avant d'être découvert et contraint de fuir vers le nord. Il essayait de rallier sa hiérarchie avant de se retrouver coincé au milieu des réfugiés dans la forteresse de Mayena. Il ne fait confiance à personne car il sait que Nilfgaard a des agents partout. Il est dans un état de stress épouvantable. Il est surtout complètement paranoïaque et se tient à l'écart de tout le monde tout en cherchant un moyen de s'enfuir pour continuer sa mission coûte que coûte.

LES SABOTEURS NILFGAARDIENS

Nilfgaard avait prévu l'éventualité où la 6^e unité de Cavalerie n'arriverait pas à pénétrer dans la forteresse avant qu'elle ne ferme ses portes. Plusieurs personnes au service de Nilfgaard se sont glissés parmi les civils qui ont trouvé refuge dans la forteresse. Ils ont pour mission de se livrer à des actes de sabotage afin de faciliter une prise rapide de la forteresse. Ils doivent aussi retrouver Bogdan, l'espion témérien, ainsi que les plans qu'il transporte.

SORTIE DE SECOURS

La forteresse de Mayena possède un passage souterrain secret qui débouche à trois kilomètres au nord au pied d'une colline située bien au-delà des troupes qui l'assiègent. Le problème est que seul le seigneur du château et sa femme connaissent son emplacement. Apolonia de Mayena est morte de maladie il y a trois hivers et Oscar de Mayena vient de mourir en défendant les murailles contre de l'assaut de la cavalerie nilfgardienne. Le couple repose dans la crypte familiale sous le donjon de la forteresse. Cette issue de secours est le seul moyen de s'en sortir pour les personnes prises au piège dans la forteresse. Il ne fait aucun doute que Mayena ne résistera pas plus de quelques jours ou quelques semaines au mieux cette fois-ci.



DE FLEURS ET D'ACIER

Apolonia de Mayena adorait les fleurs. Elle possédait un jardin privé dans un recoin de la forteresse destiné à son usage personnel. Le jardin est principalement constitué de roses de nombreuses espèces et couleurs différentes. Bien que cela soit difficile à voir sans prendre de la hauteur pour observer le jardin, les parterres de fleurs sont agencés pour former un plan sommaire de la forteresse de Mayena. Au milieu du jardin se trouve une unique rose d'une espèce rarissime. Il s'agit d'une rose jaune zerrikanienne. Le baron a remué ciel et terre pour trouver cette rose et l'offrir à sa femme en gage de son amour. Son emplacement dans le jardin marque aussi l'entrée de la sortie de secours secrète de la forteresse. Ce détail est connu seulement du baron et de sa femme. La porte est dissimulée derrière un mur dans un couloir souterrain sous la muraille nord. Une mince fente dans le mur permet d'y glisser la lame d'une épée. Seule la forme particulière de l'épée ancestrale de la famille Mayena provoque l'ouverture de la porte.



MESURES DESEPEREES

Il ne fait aucun doute pour aucun des occupants de la forteresse, les Héros en tête, que cette dernière est condamnée à plus ou moins brève échéance à tomber entre les mains des nilfgardiens. Il est tout aussi certain que le sort réservé par l'envahisseur aux occupants de la forteresse va être particulièrement désagréable.

La rumeur se répand très vite parmi les personnes prises au piège que la forteresse possède une issue de secours secrète qui débouche loin derrière les lignes ennemis. Si tout le monde s'accorde à reconnaître son existence, personne ne semble savoir où elle se situe précisément. Le baron de Mayena et sa femme ont emporté ce secret dans la tombe. Le jeune Oliwer de Mayena ignore sa localisation.

Si les seules personnes capables de sauver tout le monde sont mortes, il paraît logique que la seule solution est d'avoir recours à la magie, plus précisément à la nécromancie, pour obtenir l'information auprès de ceux qui la détiennent.

SEANCE DE SPIRITISME

Le rituel Séance de Spiritisme est un sort capable de ramener l'âme d'un défunt sous forme de spectre. Ce dernier possède les souvenirs et la personnalité qu'il avait de son vivant. On peut communiquer librement avec lui. La difficulté est que le rituel doit avoir lieu à l'endroit où repose le corps du défunt et qu'il nécessite un peu de sang d'une personne apparentée à ce dernier. Si aucun Héros ne maîtrise ce rituel, Lidka, la magicienne que les Héros secourent dans la première scène le connaîtra et pourra le réaliser pour les remercier de lui avoir sauvée la vie.

LES LIENS DU SANG

La logique voudrait que le sang d'Oliwer, l'héritier du baron, soit la composante indispensable au rituel. Le problème est qu'Oliwer a été « adopté de force » par le baron alors qu'il n'était encore qu'un bébé. Le premier (et dernier enfant du couple au vu des complications médicales subies par Apolonia) est en fait une fille nommée Aldona.

Mais quand Oscar a compris que sa femme ne lui donnerait pas d'autre enfant alors qu'il désirait ardemment un fils pour lui succéder, il a pris une décision drastique en échangeant sa fille avec le fils d'une simple servante de Mayena qui venait elle aussi d'accoucher trois jours plus tôt. Peu de personnes sont au courant de cette histoire qui a été gardée secrète par les rares personnes dans la confiance. Aldona travaille aujourd'hui comme simple servante dans la forteresse à l'instar de sa « mère ». Elle ignore complètement le fait qu'elle été échangée à la naissance avec Oliwer. La première séance de spiritisme va être une horrible déception pour les Héros.

Ils vont devoir déployer des efforts de diplomatie en interrogeant les habitants de la forteresse pour identifier la seule personne dont le sang est susceptible de les aider à réaliser le rituel. Le baron était un homme très apprécié et le peu de personnes connaissant ce secret ne sont pas très inclinées à dire du mal de leur ancien seigneur.

LES PIRES MONSTRES SONT CEUX QUE NOUS CREONS

Mais pratiquer un rituel de nécromancie destiné à ramener parmi les vivants le spectre d'une personne décédée dans une crypte envahie de cadavres appartenant tous à la même famille est rarement une bonne idée. Cette idée ne semble attractive que lorsque l'on se trouve dans une situation aussi désespérée que celle des Héros.

Le rituel Séance de Spiritisme avec le sang d'Aldona va ramener deux spectres au lieu d'un : le baron Oscar et sa femme. Interrogée sur la sortie de secours, Apolonia va leur apprendre qu'ils vont avoir besoin d'une rose zerrikanienne et de l'épée ancestrale de la famille Mayena. Elle n'aura pas le temps de s'expliquer plus avant d'être interrompue par Oscar. Ce dernier chasse sa femme et refuse de révéler toute information pouvant permettre la



fuite de la forteresse. Son seul objectif est d'empêcher la prise de Mayena par les nilfgardiens. Si toute la garnison et les réfugiés qui s'y trouvent doivent mourir pour cela, qu'il en soit ainsi.

Le spectre d'Apolonia retourne volontairement au royaume des morts tandis que le spectre d'Oscar se met à errer invisible dans la forteresse. Il se met à chasser les lâches et les traîtres. Il prend possession du corps des habitants de la forteresse pour commettre ses crimes. Il change de corps régulièrement et sera très difficile à attraper. Son seul objectif est que la forteresse résiste à tout prix. Il est le principal ennemi que les Héros vont devoir affronter durant le scénario. Il va être très difficile à attraper car il est invisible et immatériel. Il ne prend possession d'un corps que lorsqu'il va commettre un meurtre. Il n'est visible et vulnérable que lorsqu'il est incarné. Les Héros vont probablement devoir lui tendre une embuscade et trouver un moyen de le piéger à l'intérieur de son corps avant de le détruire. Le signe Yrden risque de s'avérer très utile pour cela. Un sorcier disposant de ce dernier au niveau basique pourrait s'avérer très utile dans cette entreprise.

SCENARIO

SCENE - LE DERNIER ARRIVE A PERDU



Le scénario commence in media res avec les Héros en train de fuir l'avance de l'armée nilfgardienne au milieu d'une foule de réfugiés. Ils voyageaient en Téméria, dans le sud du duché de Maribor, quand la nouvelle s'est répandue comme une traînée de poudre : Nilfgaard vient de franchir à nouveau la frontière et une unité de cavalerie s'est portée à l'avant de son armée. Elle balaye tout devant elle, les militaires comme les civils.

Tout le monde fuit en direction de la forteresse de Mayena et les Héros se sont retrouvés littéralement emportés par le flot de réfugiés. Ils sont en vue des portes principales de la forteresse quand la 6^e unité de cavalerie nilfgardienne apparaît dans la plaine au sud. Le bruit de la cavalcade provoquée par leurs trois cent chevaux est bientôt couvert par la clameur de terreur qui s'élève de la foule des réfugiés terrorisés. Dans la panique, ils se précipitent en désordre vers les portes toujours ouvertes de la forteresse. Ils n'ont aucune chance d'arriver à l'abri des murs de Mayena avant d'être rattrapés par les cavaliers nilfgardiens. Les cavaliers foncent vers les portes dans l'espoir de bloquer leur fermeture.

Le baron Oscar de Mayena ramène l'espoir en menant une troupe de cinquante cavaliers hors de la forteresse pour tenter de ralentir l'approche des attaquants. Les Héros ont maintenant une chance d'atteindre les portes avant d'être taillés en pièces. Mais quand ils jettent un œil en arrière, ils se rendent compte que plusieurs cavaliers nilfgardiens sont passés aux travers des hommes du baron et foncent toujours vers eux.

Au milieu des réfugiés qui fuient en hurlant, les Héros aperçoivent trois situations préoccupantes :

- Zuvind est un marchand nain de boissons alcoolisées qui transporte ses marchandises dans un chariot. Une des roues est coincée dans une ornière et Zuvind tente désespérément de la dégager sans aucun succès. Il refuse catégoriquement d'abandonner ses marchandises derrière lui et devra être trainé de force vers la forteresse.
- Leszek est paysan des environs. Sa femme a accouché il y a deux jours d'un petit garçon. Il les a tous les deux placés dans une carriole à deux roues qu'il tire à la force des bras. Il n'a aucune chance d'arriver à l'abri avant d'être rattrapé. Il refuse d'abandonner sa femme et son fils derrière lui.



- Lidka est une magicienne qui voyage à cheval. Elle est vêtue comme une noble et pourrait être confondue au premier regard par les Héros avec une membre de cette caste. Elle est bien meilleure magicienne que cavalière et les Héros voient son cheval se cabrer dans la panique avant de la projeter au sol où elle reste prostrée en gémissant, le visage en sang.

Les Héros vont devoir affronter quelques cavaliers nilfgardiens s'ils souhaitent venir en aide à ces personnes. Les soldats ouvrent d'abord le feu avec leurs arcs avant de charger les Héros et les fuyards avec leurs épées. Plus le combat s'éternise, plus les cavaliers nilfgardiens sont nombreux. La sortie du baron et de ses hommes a sauvé plusieurs centaines de personnes mais au sacrifice de leurs propres vies.

Comme le flux de réfugiés se tarit aux portes de la forteresse, ces dernières commencent à se refermer. Les Héros font partie des dernières personnes à entrer dans Mayena. Les soldats témériens gardent les portes entrouvertes dans l'espoir que certains de leurs cavaliers arrivent à survivre et à revenir. Trois d'entre eux foncent à bride abattue vers les portes. Il s'agit du baron et deux de ses hommes survivants. Alors qu'ils ne sont plus qu'à quelques mètres, une pluie de flèches s'abat dans leur dos. Les trois hommes chutent lourdement sur le sol. Si les Héros ne se précipitent pas pour les aider, Oliwer se précipite pour aller chercher son père.

Dans tous les cas, le baron décède à son arrivée dans la cour du château. Les deux autres hommes sont gravement blessés et sont conduits à l'infirmerie. Les portes se ferment enfin. La seule réponse aux cris de colère des nilfgardiens est le silence accablé des réfugiés et des soldats témériens qui commencent à se rendre compte de la situation dangereuse dans laquelle ils se trouvent. Le corps du baron est aussi emmené à l'infirmerie dans le donjon sous le regard atterré d'Oliwer et des habitants de Mayena.

SCENE - ASSIEGES

La forteresse de Mayena ne compte plus que deux cent défenseurs et pas loin d'un millier de réfugiés entre ses murs. Ces derniers s'entassent dans la cour dans le plus grand désordre. Il s'agit pour la plupart de fermiers et de villageois habitant à proximité de la forteresse. A l'extérieur, une armée nilfgardienne entière a pris position pour installer le siège de la forteresse. On parle de plus de cinq mille hommes aguerris avec tout le matériel nécessaire pour que le siège ne s'éternise pas. Les assiégés sont trop peu nombreux pour espérer tenter une sortie et se frayer un passage à travers les assiégeants.

Le soir même de leur arrivée, des funérailles sont organisés pour le baron Oscar. Son corps est descendu à la lueur des torches dans la crypte sous la forteresse où il reposera parmi ses ancêtres. La cérémonie est courte et sobre. Si les Héros ont pris des risques pour ramener le baron à l'abri des murs, Oliwer prend le temps de remercier chaleureusement ses derniers.

Le principal sujet de conversation parmi les réfugiés et les soldats est l'existence d'un passage secret qui permettrait de quitter la forteresse et d'échapper au siège. Mais si tout le monde s'accorde à dire que ce dernier existe, personne ne semble savoir où il se trouve. Même Oliwer avoue sa méconnaissance concernant sa localisation. Il explique que seuls ses parents la connaissaient et qu'ils ne lui ont pas confiée avant de mourir.

Zuvind se lamente dans un coin de la cour de la perte de ses marchandises. Non seulement, il ne remercie pas les Héros qui l'ont sauvé mais en plus il les couve d'un regard mauvais chaque fois qu'ils passent dans son champ de vision.

Lidka se tient à l'écart de la populace autant qu'elle le peut. Ses talents magiques sont encore limités et ne lui permettent pas de se téléporter. Si après avoir discuté avec Oliwer, les Héros ne pensent pas à utiliser la nécromancie pour communiquer avec les parents d'Oliwer, c'est elle qui viendra les voir pour leur proposer cette solution. Il se trouve qu'elle maîtrise le rituel Séance de Spiritisme.

Note de l'auteur : A partir de maintenant le déroulement des scènes qui est proposé est facultatif. Elles sont là pour animer ce qui passe dans la forteresse pendant le siège et doivent être adaptées aux réactions et actions de vos joueurs. La plupart sont optionnels et peuvent être laissées de côté si vous souhaitez une partie plus rapide.

SCENE - BON SANG NE SAURAIT MENTIR

Les Héros devraient rapidement comprendre que leur seule chance de sortir vivants de la forteresse est de trouver la sortie de secours. La forteresse ne tiendra pas très longtemps face à la puissance de l'armée nilfgardienne. Pour réaliser le rituel, ils vont avoir besoin du sang d'un descendant du baron et de sa femme. Comme expliqué dans l'introduction, le sang d'Oliwer ne produira aucun résultat. Il va déjà falloir que les Héros trouvent une bonne explication ou un plan tordu pour arriver à se procurer du sang du nouveau baron. Ce dernier n'est pas très enthousiaste à l'idée de verser son sang en-dehors du champ de bataille.

Une fois que les Héros auront compris qu'Oliwer n'est pas le fils naturel du baron, ils vont devoir enquêter parmi les habitants de Mayena pour essayer de découvrir s'il existe une personne apparentée au baron dont le sang pourrait leur servir à réaliser le rituel.

Des tests de Charisme (Persuasion), Intelligent (Histoire) et Sagesse (Perspicacité) permettront de mettre les Héros sur la bonne piste :



Leslaw est un des plus vieux soldats de la forteresse. Ses cheveux sont entièrement blancs et sa silhouette voûtée. Il a servi le baron Oscar toute sa vie avec une loyauté à toute épreuve et même si sa main tremble sur la garde son arme, il est prêt à donner sa vie pour défendre Mayena. Il était de garde le soir où Aldona est née. Il a bien vu le baron emporter le bébé à un moment et revenir avec lui un peu plus tard. Il se souvient avoir pensé que le bébé avec lequel le baron était revenu ne ressemblait pas à celui avec lequel il était sorti mais il a rapidement chassé ces pensées de son esprit.

Teodora est une des médecins de la forteresse. C'est une femme assez forte d'environ quarante ans. Elle est dotée d'un caractère assez fort qui lui permet de mettre au pas les soldats de la forteresse. Elle assistait la sage-femme qui a accouché la baronne Apolonia. Cette dernière a clairement donné naissance à une fille mais le lendemain matin, le baron Oscar a annoncé à tout le monde qu'il venait d'avoir un fils. Le bébé a clairement été substitué à un autre.

Zuzia est une simple servante du château qui officie dans les cuisines de Mayena depuis qu'elle tient debout. Son mari est un des soldats de la forteresse. Effacée et discrète, elle travaille dur et sans jamais se plaindre pour nourrir tous les habitants. Elle a accouché d'un fils trois jours avant que la baronne n'accouche à son tour. Quand le baron est venu la voir pour lui demander d'échanger son enfant avec le sien, elle n'a pas protesté. Le baron a promis que sa famille ne manquerait jamais de rien tant qu'il serait le seigneur de Mayena. Elle n'a jamais dit la vérité à Aldona qu'elle a élevée comme son propre enfant.

Aldona a le même âge qu'Oliwer. Elle travaille comme femme de chambre et les Héros l'ont probablement déjà croisée dans la forteresse en train de réconforter les uns et les autres. Elle n'a pas tellement envie qu'on lui prenne son sang mais ne résistera pas longtemps aux Héros. Si on lui apprend qu'elle est la fille naturelle du baron, elle fera un malaise. Elle n'a jamais aspiré à une vie différente de celle qu'elle mène et elle aime sincèrement ses parents adoptifs. Si Oliwer apprend la vérité, il mettra un point d'honneur à traiter Aldona comme sa sœur, provoquant l'embarras de cette dernière.





SCENE – NECROMANCIE DE BAS-ETAGE

La deuxième tentative sera la bonne : le sang d'Aldona assure la réussite du rituel de nécromancie. Les Héros sentent bientôt la manifestation d'une présence invisible parmi eux. Il s'agit de la baronne Apolonia. Elle est un peu perturbée par son retour parmi les vivants mais elle finit par accepter d'aider les Héros à fuir la forteresse à la condition qu'il jure de sauver tous les habitants de cette dernière. Elle commence à leur parler de l'épée familiale nécessaire pour ouvrir la porte et surtout de la localisation de cette dernière. Elle leur dit qu'elle a un moyen facile de trouver la porte grâce à une rose zerrikanienne.

Mais avant que la baronne ait le temps de fournir plus d'explications, le spectre du baron Oscar se manifeste. Il interdit à sa femme d'en dire plus et la chasse. Avec colère, il explique aux Héros et à toute personne présente qu'il ne laissera personne s'emparer de sa forteresse même si cela doit causer la mort de toutes les personnes qui s'y trouvent. On ne peut pas raisonner avec le spectre du baron. Sa mort violente et son retour parmi les vivants ont eu raison de sa psyché. Les Héros sentent les deux spectres s'éloigner. Le problème est que l'un d'entre eux est retourné volontairement au royaume des morts (Apolonia) alors que l'autre s'est glissé dans la forteresse pour la « protéger » (Oscar). Les Héros viennent de libérer un monstre encore plus dangereux que les nilfgardiens qui assiègent Mayena.



SCENE – BOUCHES INUTILES

Les réserves de nourriture de la forteresse étant réduites, ces dernières sont rationnées. La priorité va aux soldats et à toutes les personnes participant à la défense active de Mayena. Les distributions quotidiennes de nourriture dans la cour centrale sont fortement encadrées car les réfugiés deviennent de plus en plus énervés à cause de la peur et de la faim. Les rations qui leur sont distribuées sont vraiment minimales et la colère commence à grandir quand ils voient que les soldats bénéficient de rations plus importantes. Oliwer a beau faire de son mieux pour expliquer la situation et la nécessité de nourrir mieux les combattants, rien n'y fait.

La situation atteint un point critique quand certains réfugiés décident qu'un couple d'elfes et leur jeune fille ne sont que des bouches inutiles et que leurs rations pourraient être réparties entre les humains. Un petit groupe de réfugiés avec des armes improvisés (cailloux, gourdins, dagues) décident de les jeter dehors. Les soldats tentent mollement de s'opposer aux réfugiés mais la situation dégénère assez vite. Si les Héros ne s'interposent pas, les elfes sont jetés à la porte de la forteresse et finiront massacrés par les nilfgardiens.

Si le siège s'éternise, les réserves finissent par s'épuiser presque entièrement et Oliwer prend la décision d'arrêter de distribuer de la nourriture aux réfugiés, conservant le peu qui reste pour les combattants. Les Héros devraient normalement être considérés comme des défenseurs de la forteresse et bénéficier des rations améliorées des combattants.

Des tests de Charisme (Persuasion) ou de Charisme (Intimidation) devraient permettre d'éviter des effusions sang inutiles à moins que les Héros ne veuillent en venir aux mains avec des réfugiés affamés, apeurés et désarmés. Les soldats font de leur mieux pour contenir les réfugiés mais la faim et la fatigue pourraient aussi les pousser à des comportements violents pouvant entraîner des morts parmi les réfugiés. Oliwer fait de son mieux mais il est dépassé et appréciera toute aide de la part des Héros pour conserver la situation sous contrôle.

SCENE – JEUX D'ESPIONS

Bogdan se cache parmi les réfugiés. Il n'ose pas révéler sa présence à Oliwer ni à qui que ce soit d'autre. Il craint la présence d'espions et de traîtres parmi les réfugiés et même parmi les soldats. Il cherche partout un moyen de quitter la forteresse. Il interroge tout le monde sur la fameuse sortie de secours secrète. Il devrait finir par se faire remarquer par les Héros à cause de son comportement. Interrogé, il explique être un simple négociant en tissus qui veut rentrer chez lui à Wyzima.



Test d'Intelligence (Perspicacité) / 15 : Bogdan est clairement en train de mentir. Il essaye aussi de cacher quelque chose : des documents écrits en nilfgardien détaillant une partie des plans d'invasion de la Téméria. Ces derniers se trouvent dans un tube étanche sous ses vêtements.

Des espions de nilfgaard se sont glissés parmi les réfugiés et même un ou deux gardes sont des traîtres à la solde de Nilfgaard. Ils sont eux aussi à la recherche de Bogdan. Les Héros risquent de remarquer des réfugiés inquisiteurs qui posent des questions à propos d'un homme ressemblant fortement à Bogdan. Si on les confronte, ils racontent des histoires de parents perdus durant la fuite qu'ils cherchent à retrouver.

Les espions finissent par identifier Bogdan et lui tendent une embuscade pour le tuer et récupérer les documents qu'il a volés. L'embuscade pourrait intervenir de nuit et attirer l'attention des Héros. Ces derniers se dirigent vers le bruit qu'ils ont entendu et voient arriver vers eux un Bogdan gravement blessé qui leur remet le tube avec les documents en les suppliant de les apporter au Roi avant de mourir dans leurs bras. C'est à ce moment que les espions surgissent sur les traces de Bogdan et aperçoivent le tube. Ils tentent alors de tuer les Héros pour récupérer les documents. Ce sont des fanatiques qui se battent jusqu'à la mort. Ils essaient de pousser les Héros dans le vide ou dans les escaliers. Leur objectif principal est la récupération des documents : le premier d'entre eux qui les récupère s'enfuit tandis que les autres couvrent sa fuite.

SCENE - TRAITRISE NOCTURNE

Darek est un des sergents de la forteresse et un traître à la solde des Nilfgardiens. Il s'est vu promettre une somme d'or parfaitement indécente pour trahir ses camarades. Le pire est qu'il n'éprouve aucun regret pour sa trahison.

Chaque nuit, il monte à la plus haute tour de Mayena après avoir rédigé un rapport détaillé sur ce qui passe dans la forteresse. Il accroche ce dernier à une flèche et tire la flèche le plus loin possible en direction des assiégeants. Une heure plus tard, un étrange ballet de lumières a lieu à proximité du camp ennemi pendant une minute. Il s'agit d'un code secret permettant aux nilfgardiens de donner des instructions à Darek.

Test de Sagesse (Perception) / 15 : Un Héros qui se trouve sur les remparts proche des portes principales après la tombée de la nuit entend une flèche siffler dans l'obscurité depuis la tour la plus proche en direction de l'extérieur.



Le même rituel se reproduit toutes les nuits. Darek devrait échapper une fois ou deux aux Héros grâce à sa connaissance des lieux avant qu'il puisse mettre la main dessus. Sa capture ou sa tentative de capture interviendra le soir où il a reçu pour instruction d'ouvrir les portes de la forteresse au milieu de la nuit pour laisser entrer une troupe discrète de soldats nilfgardiens qui sécuriseront les portes en attendant l'arrivée du gros de l'armée. En fonction de l'efficacité des Héros, ils peuvent capturer Darek avant qu'il ouvre les portes où se retrouver à combattre une troupe de nilfgardiens déterminés pour pouvoir refermer les portes avant que le reste des assiégeants ne les rejoignent.



SCENE – VISITEURS INDESIRABLES

Les assiégeants nilfgardiens se mettent à ramasser les cadavres qui traînent dans la plaine autour de la forteresse. Les soldats de Mayena observent depuis leurs remparts leur petit manège. Ils s'attendent à ce que ces derniers fassent des piles afin d'y mettre le feu mais ils sont surpris quand ils voient les nilfgardiens balancer les corps en amont de la rivière qui vient alimenter les douves et surtout la réserve d'eau potable située sous la forteresse. Il n'y a pas grand-chose que les défenseurs puissent faire si ce n'est prier que leur réserve d'eau ne soit pas contaminée. Toute la journée, le moral des habitants de Mayena est au plus bas à force de regarder passer les cadavres dans l'eau. Mais le pire est à venir.

A la tombée de la nuit, les Héros croisent plusieurs personnes à la recherche de gens qui ont tous en commun d'avoir été vu pour la dernière fois dans la cour centrale à proximité du puits et de la porte d'accès à la citerne souterraine qui assure l'approvisionnement en eau de la forteresse :

- Une réfugiée cherche partout son mari qui est parti lui chercher un peu d'eau au puits.
- Un petit garçon cherche sa sœur avec qui il jouait à cache-cache dans la cour.
- Un soldat cherche celui qui devait le relever pour la nuit et qui a dit qu'il avait d'abord besoin de passer deux minutes aux latrines au fond de la cour.

Toutes ces personnes sont introuvables dans la forteresse.

Test d'Intelligence (Investigation) / 10 : La porte d'accès à la citerne qui est normalement toujours fermée est entrouverte. Des traces d'humidité sont visibles sur son seuil, à proximité dans la cour et dans l'escalier en colimaçon qui descend jusqu'à la citerne.

Les nilfgardiens ne cherchaient pas tant à contaminer les réserves d'eau des assiégés qu'à attirer une des bandes de noyeurs qui traînent plus en aval de la rivière. Ces derniers, appâtés par les cadavres qu'ils ont vu passer toute la journée ont remonté la rivière pour venir s'installer loin des regards dans la citerne. Une fois qu'ils ont eu fini de se repaître de chair morte, ils ont décidé de profiter de la nuit pour aller chercher de la nourriture un peu plus fraîche en remontant de la citerne jusque dans la cour. C'est là qu'ils ont attrapé les trois personnes manquantes.

Test de Sagesse (Perception) / 15 : En descendant l'escalier en colimaçon menant à la citerne, le Héros entend par-dessus le clapotis de l'eau des bruits de mastication.

La citerne est une pièce carrée d'environ dix mètres de côté avec une étroite margelle d'un mètre sur tout son pourtour. Le plafond est assez haut à plus de trois mètres de hauteur. Le niveau de l'eau est à dix centimètres en-dessous de celui de la margelle. Les cadavres des personnes enlevées gisent sur la margelle dans un état épouvantable. Il ne fait aucun doute que ces derniers ont servi de repas à une bande de monstres mais ces derniers sont pour l'instant invisibles.

Test de Sagesse (Médecine) / 15 : Les blessures mortelles infligées aux corps ressemblent à des griffes et les morceaux de chair manquants ont clairement été dévorés par une bouche de nécrophage de taille humaine. Tous ces éléments semblent indiquer que l'on a affaire à un noyeur.

Un Héros qui a réussi le dernier test ou qui se méfie de l'eau n'est pas surpris quand les noyeurs surgissent hors de l'eau pour s'en prendre aux Héros. Les autres ne peuvent agir le premier tour. Les noyeurs tentent d'attirer les Héros dans l'eau pour les noyer. Ils utilisent cette tactique en priorité sur les porteurs d'armures lourdes et moyennes. Ils fuient dès que la moitié d'entre eux ont été tués.

SCENE – MALHEUR AUX TRAITRES

Le spectre d'Oscar rôde dans la forteresse à la recherche de tous ceux qu'il considère comme des traîtres potentiels. Une fois qu'il a identifiés une personne qui répond à la définition qu'il se fait d'un traître, il s'en débarrasse sans pitié en s'emparant du corps d'un des habitants de la forteresse. Les corps qu'il possède font preuve d'une force et d'une résistance hors du commun. Le spectre ne ressent pas la douleur et continue à se battre avec un acharnement féroce bien au-delà des limites normales de ce que pourrait encaisser un être humain.

Voici une liste des victimes potentielles d'Oscar :





- Un soldat s'est endormi à son poste sur le mur et ronfle bruyamment. Son ronflement est remplacé par un hurlement de terreur comme il plonge dans le vide vers une morte certaine. Son cadavre est retrouvé disloqué sur les pavés de la cour.
- Un adolescent affamé se glisse discrètement dans les réserves de nourriture après avoir crochété la porte. Il veut juste voler un peu de nourriture pour sa petite sœur. Il est retrouvé étouffé avec la nourriture coincé dans la gorge.
- Un réfugié tente d'haranguer ses camarades pour les convaincre qu'il faut livrer la forteresse à l'Empire de Nilfgaard s'ils veulent avoir la vie sauve. Plusieurs personnes approuvent l'idée avant d'être dispersées par les soldats. Le réfugié est retrouvé quelques heures plus tard pendu sur le flanc d'une tour à un endroit presque impossible à atteindre sans du matériel d'escalade.
- Un soldat discute avec d'autres soldats des propos du réfugié. Il se demande si les nilfgardiens les épargneront s'ils se rendent. La discussion ne va pas plus loin que cela mais le soldat qui l'a entamé est retrouvé cloué à son lit, son épée passée à travers le corps. Cela s'est passé au milieu du baraquement alors qu'une dizaine de ses camarades dormaient autour de lui. Personne n'a rien vu ni entendu.
- Une jeune réfugiée est retrouvée étranglée, de vilaines traces violacées autour de son cou, des pièces d'or nilfgardiennes coincées au fond de sa trachée. Il s'avère qu'elle était une espionne nilfgardienne qu'Oscar a démasqué.

Plus le nombre de victimes s'allonge, plus les habitants de la forteresse sont effrayés par l'existence d'un tueur anonyme dans l'enceinte de Mayena. Tout cela est d'autant plus étrange que les rares témoins des meurtres décrivent à chaque fois une personne différente : un civil ou un soldat, un homme ou une femme, un jeune ou un vieux. Les Héros devraient comprendre qu'ils ont affaire au défunt baron Oscar qu'ils ont ramené d'entre les morts.

C'est maintenant à eux de trouver un moyen de le renvoyer au royaume des morts pour arrêter le massacre. Le problème est qu'Oscar n'est vulnérable que lorsqu'il est incarné dans le corps d'une personne. Il lui faut deux tours pour s'échapper d'un corps pendant lesquels il peut continuer à se battre. L'utilisation du signe Yrden pourrait s'avérer être d'une grande aide. L'autre problème est d'identifier Oscar quand il possède un corps. La meilleure solution consiste à tendre un piège au baron en simulant une « trahison » pour provoquer sa colère et l'attirer.

SCENE – SORTIE DE SECOURS

Les seuls indices que les Héros ont pour trouver la sortie de secours est une rose zerrikanienne. Cette rose jaune et rouge pousse parmi la végétation luxuriante des canyons de Zerrikania. Elle est très rare dans les royaumes du nord et s'y acclimata assez mal. C'est une plante qui pousse particulièrement bien dans l'ombre. En interrogeant des habitants du château, les Héros apprendront facilement que l'ancienne baronne était une amoureuse des plantes et qu'elle possédait son propre jardin dans une cour intérieure étroite dans les étages supérieurs du donjon. Il s'agit d'une zone privée normalement réservée au baron et à sa famille. Les gardes ne laissent pas entrer d'étrangers dans cette partie du donjon. C'est dans le jardin qu'ils découvriront la présence d'une unique rose zerrikanienne au milieu d'une multitude de roses différentes. Les Héros peuvent remarquer que les parterres de roses ont une disposition étrange. S'ils montent sur le toit pour observer en hauteur le jardin, ils se rendent compte que les parterres de roses dessinent la silhouette de quelque chose. Ils vont devoir deviner qu'il s'agit d'un plan sommaire de la forteresse et que la rose zerrikanienne indique que la sortie de secours se trouve sous le mur nord de la forteresse.

En ce qui concerne l'épée du baron Oscar, cette dernière semble avoir disparu. Mariusz, Un des gardes qui a emmené le baron dans le donjon après sa mort a fait main basse sur celle-ci en espérant pouvoir s'enfuir avec et la revendre à un bon prix pour assurer son voyage vers le nord hors de portée de Nilfgaard. Mais les rêves de fuite de Mariusz ne sont pas réalisés. Il garde l'épée sur lui dans un fourreau. Les Héros peuvent apprendre de la bouche de Teodora que Mariusz est le seul garde à être resté seul avec le corps du baron après qu'il ait été amené à l'infirmierie. Quand les Héros finissent par retrouver Mariusz, ce dernier est en train de monter la garde sur les remparts. Si les Héros ne sont pas discrets, il comprend rapidement qu'il a été découvert. Il dégaine l'arme et menace de la jeter dans le vide. Il veut beaucoup d'argent et la garantie qu'il ne sera pas puni pour le vol. Il est désespéré et pourra être convaincu (ou trompé) de la bonne foi des Héros avec un test de Charisme (Persuasion) / 15 ou de Charisme (Supercherie) / 15.

Une fois que les Héros sont en possession de l'épée et de la localisation de la sortie de secours, ils ne leur restent plus qu'à fuir.



SCENE – DIVERSION FATALE



Mais au moment où les Héros se dirigent vers la sortie de secours, une corne retentit sur les remparts. La patience des nilfgardiens est épuisée et il lance un assaut massif sur les murailles. Cette attaque sonne le glas pour les défenseurs de Mayena.

La situation va beaucoup varier selon que les Héros tentent de sauver uniquement leur propre peau ou celles de tous les habitants de la forteresse. S'ils s'enfuient discrètement en laissant tout le monde derrière eux, ils s'en sortent sans une égratignure mais condamnent à mort tous ceux qu'ils laissent derrière eux.

S'ils veulent sauver un maximum de personnes, il va leur falloir prendre une décision difficile. Le tunnel de secours est étroit : il ne permet qu'à une personne à la fois de passer. Il y a 1 200 personnes à sauver et elles doivent parcourir trois kilomètres dans l'obscurité pour atteindre la sécurité. Il va falloir plus d'une heure pour permettre à tout le monde de s'enfuir. Pendant ce temps, si personne ne défend les murailles, Mayena sera rapidement envahi par les nilfgardiens et tous ceux qui n'auront pas réussi à s'enfuir seront massacrés. Oliwer décide de rester en arrière pour retenir les assaillants le plus longtemps possible afin de laisser le temps aux civils de s'enfuir. Il demande des volontaires pour l'aider à protéger Mayena. Près de soixante personnes choisissent volontairement de rester en arrière avec Oliwer. Aux Héros de faire leur choix : rester et aller au-devant d'une mort certaine face aux nilfgardiens ou s'enfuir avec les réfugiés.

Pour les Héros qui décident de rester, décrivez les vagues successives de combattants qui se ruent sur les murailles avec des échelles, des grappins et même une tour de siège. Autour d'eux, les engins de sièges projettent des blocs de pierre qui mettent à mal les murs et les tours de la forteresse. Les défenseurs tombent les uns après les autres sous les coups d'adversaires de dix fois plus nombreux. Oliwer sera parmi les dernières victimes. Si un Héros veut le sauver, il faudra probablement l'assommer pour le traîner en-dehors de la forteresse.

C'est le moment de donner une mort « héroïque » à vos Héros, percés de mille traits, une pile d'ennemis gisant autour d'eux.

Quant à ceux qui ont survécu, ils apercevront au loin la bannière de Nilfgaard flotter sur la plus haute du donjon de Mayena lors de leur fuite vers le nord.



PERSONNAGES

MAJEURS

OSCAR DE MAYENA

Humain H / Téméria / Baron de Mayena

Le baron est un homme d'une cinquantaine d'années aux cheveux grisonnants. Il est de taille moyenne mais est encore très robuste malgré son âge. Il est se bat avec une épée longue et est engoncé dans une lourde armure de métal.

OLIWER DE MAYENA

Humain H / Téméria / Héritier du Baron

Oliwer ressemble à une version plus mince et plus jeune de son père. Il est âgé de 25 ans et a toujours un visage juvénile. Malheureusement, il n'a pas le charisme ni les capacités martiales de son père. Il essaye pourtant de faire ce qui est juste et de protéger tous les habitants de la forteresse du mieux qu'il peut.

ALDONA

Humain F / Téméria / Fille naturelle du Baron

Aldona est aussi âgée de 25 ans. C'est une jolie jeune femme aux cheveux châains et bouclés. Elle est toujours de bonne humeur et a toujours un mot gentil pour tous les gens qu'elle croise. Elle n'aspire à rien de plus que la vie simple qu'elle mène.

LIDKA

Humain F / Rédania / Magicienne

Lidka est une magicienne douée bien que débutante. Elle est âgée de 23 ans. Elle a des cheveux noirs coupés courts à la garçonne. Elle est un peu trop mince mais elle compense en s'habillant avec des tuniques qui la mettent en valeur. Elle cherche à améliorer ses capacités dans l'espoir de s'attirer les bonnes grâces d'un noble puissant qui la prendra comme conseillère.

BOGDAN

Humain H / Téméria / Agent

Bogdan est homme d'une trentaine d'années avec un visage marqué par la vie au grand air. Il a un physique passe-partout avec des cheveux sombres courts et un nez pointu. Ce n'est pas un grand guerrier mais c'est un excellent menteur et un espion expérimenté plutôt vif d'esprit.



MINEURS

SOLDAT NILFGAARDIEN

Profil de l'Eclaireur

ESPION NILFGAARDIEN

Profil de l'Espion

SOLDAT TEMERIEN

Profil du Garde

REFUGIE

Profil du Roturier

NOYEUR

Mort-vivant de taille M (Nécrophage), chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 18 (4d8)

Vitesse 9 m ; nage 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

13 (+1) 15 (+2) 10 (+0) 7 (-2) 10 (+0) 7 (-2)

Compétences. Athlétisme +4 (Natation +8), Survie +4

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques ou par des armes qui ne sont pas en argent

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, épuisé et empoisonné

Sens Perception passive 10, vision dans le noir 18m

Dangerosité 1/4 (50 XP)

Capacités

Retraite agile. Les attaques d'opportunité provoquées par un déplacement du noyeur sont désavantagées.

Attaque en meute. Le noyeur obtient un avantage au jet d'attaque lorsque vous attaquez une cible qui se trouve à moins de 1,50 mètre d'un allié non neutralisé.

Actions

Griffe. Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Quand le noyeur frappe une créature sans vitesse de nage quand elle est dans ou sous l'eau, la cible perd 1 minute de respiration retenue. Si la cible est déjà à court d'air alors elle perd un tour de temps de survie avant de suffoquer.