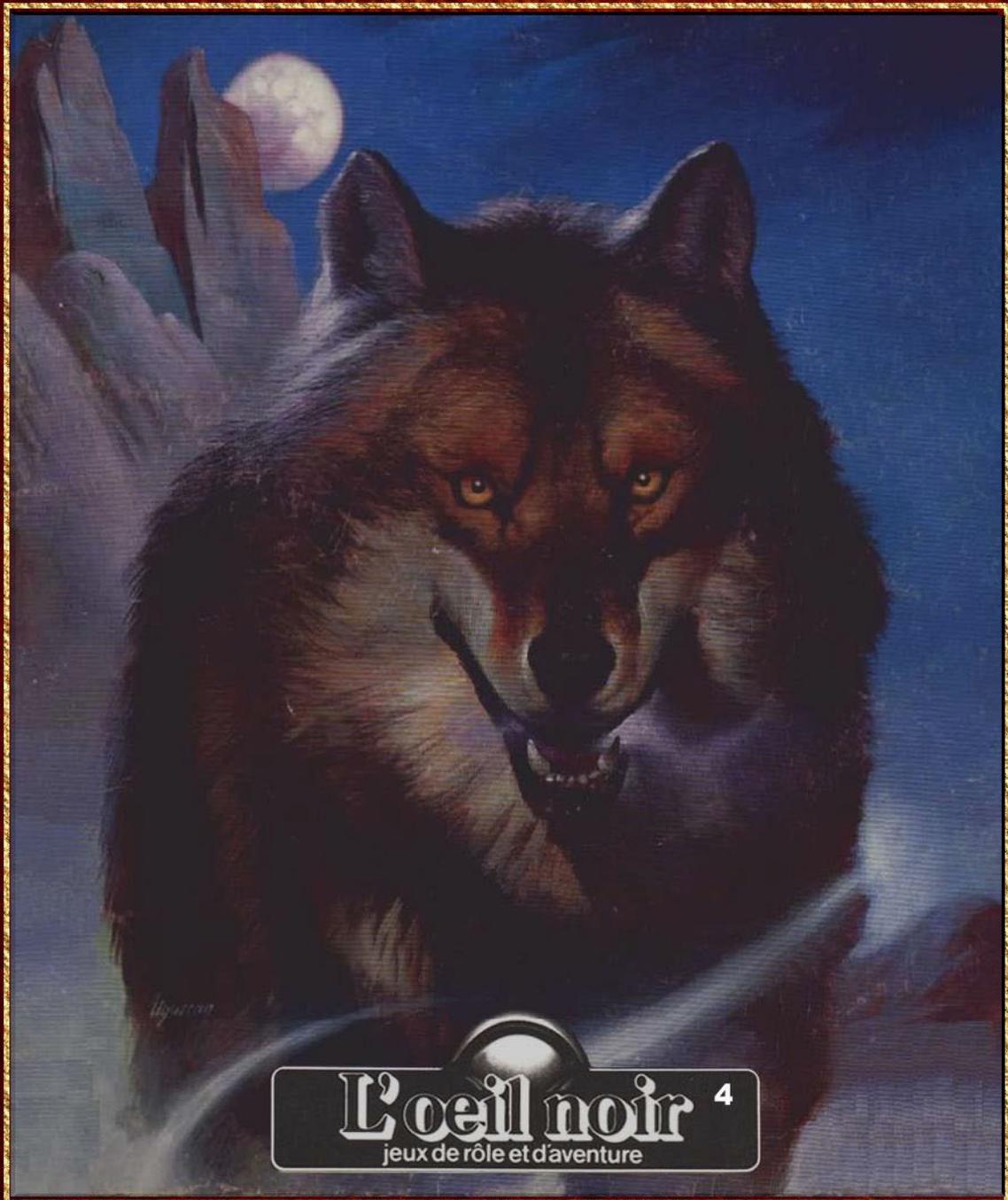


Les Loups d'Endar



AVENTURIE
COM

Yunuclos Insel
L'Œil Noir

Les Loups d'Endar

Ou
Le Début du Voyage

Par
Calenloth

*Avec l'aide précieuse de Rohal, Tonton Alrik et Sydyann
Illustrations issues des parutions de DSA
www.aventurie.com*

Premier scénario de la Saga « 20000 Lieues sur Dère »

AVANT-PROPOS

Ce scénario marque le début des aventures par e-mail (« pbem ») joué sur le groupe Yahoo « Aventurie » par 6 vaillants Héros. Il est a priori jouable seul mais l'histoire ne s'arrêtera pas à la fin de ce scénario et continuera au fil du temps pour former, je l'espère, une saga en Aventurie. Il a été adapté pour des niveaux faibles (de 1 à 3) mais peut être adapté en augmentant les caractéristiques de monstres ou en multipliant leur nombre.

Je remercie Rohal, Tonton Alrik, Sydyann, Enaménil, Fred et Arwen pour l'aide apportée et mes joueurs pour avoir servi de cobayes.

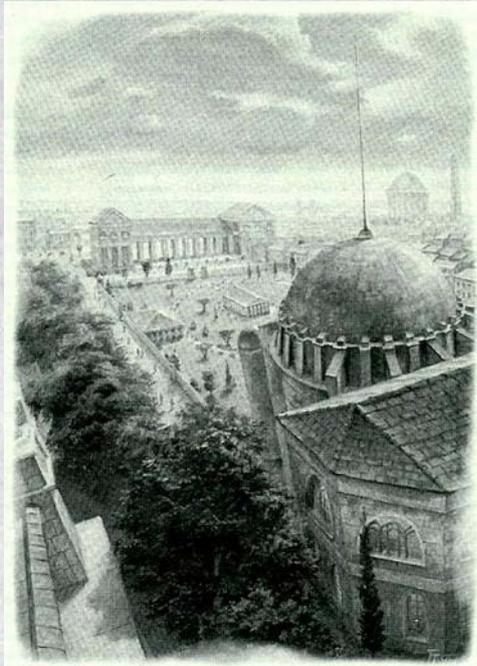
J'espère que vous prendrez autant de plaisir à le jouer que moi à le réaliser. Si vous le jouez, en tant que créateur et même en tant que joueur, je serai ravi de connaître votre avis (bon ou mauvais mais pas trop méchant ☺) et connaître le temps réel pour jouer le scénario. Vous pouvez d'ailleurs utiliser ce document pdf pour y ajouter vos commentaires et me le renvoyer.

Libre à vous d'adapter ce scénario comme vous voulez, sachant que les objets marqués d'un *, serviront plus tard et qu'il est donc conseillé de les garder dans votre adaptation.

La suite de la saga est à retrouver sur www.aventurie.com. N'hésitez pas à y faire vos commentaires et suggestions ainsi qu'à y poser toutes vos questions.

Enfin, désormais, les textes tirés des parutions officielles allemandes seront marqués d'un Œil Noir.

Bonne partie !
Calenloth



« Gareth, ville impériale, au dernier jour de son grand tournoi annuel.

Tous les plus grands maîtres d'arme d'Aventurie sont présents. La ville est en pleine effervescence, cette année, le tournoi a été particulièrement prolifique en records avec notamment celui de Lilia, une elfe qui, pour remporter le concours du tir à l'arc long, a effectué trois tirs consécutifs en plein centre de la cible à plus de 60 mètres.

Le spectacle est exceptionnel mais a un prix. Pendant le tournoi, les prix des chambres, de la nourriture ont flambé, et votre bourse en a d'autant fondu. Faute d'argent pour vous inscrire aux différents concours, vous n'avez assisté qu'en tant que spectateurs à ce fabuleux tournoi. Mais vous êtes décidés à ne pas en rester là. Poussés par l'envie, la curiosité, le défi, la foule et le besoin (le 1er prix est de 40 Ducats), vous vous êtes inscrits à la seule épreuve gratuite du tournoi : le concours de mangeur de tourtes ! Cette épreuve est très populaire. Sur les terrains de ploquet de la ville a été installée une multitude de tables rondes où sont

attablés des centaines de concurrents. Il y a au bas mot dix fois plus de spectateurs très enthousiastes pour cette dernière épreuve. Des dizaines de juges sont disposés çà et là pour veiller au bon déroulement de l'épreuve. »

Tous les PJs sont réunis autour d'une même table. On commence à distribuer les tourtes. Il y en a pour tous les goûts et toutes les religions à la demande du participant.

S'ils ne se connaissent pas encore, les quelques minutes qui précèdent l'épreuve peuvent leur servir pour faire connaissance.

Enfin, tout est prêt, les participants se concentrent. Chacun a choisi une stratégie.

Explication et description :

Le Concours se déroule en 20 rounds. Pendant ce laps de temps, celui qui en aura mangé le plus gagnera. Un round équivaut normalement au temps pour manger une tourte. Mais le joueur peut prendre des risques et tenter de manger deux tourtes voire trois, pendant le même temps. Cependant, s'il prend ce risque son épreuve aura un malus de respectivement 2 et 4 points.

Il y a en gros deux possibilités :

La première consiste à mettre les tourtes entières dans la bouche et déglutir : épreuve de Force. La deuxième est de les prendre par bouchées très rapides : épreuve de Dextérité.

Mais ne donnez pas à vos joueurs la nature des épreuves qu'ils passent. Prenez leurs caractéristiques et lorsqu'ils lanceront le D20, informez-les de la réussite ou non de l'épreuve.

S'ils ratent une épreuve, ils s'étouffent ou calent et doivent remanger les tourtes entamées. Ce qui leur fait perdre autant de rounds que de tourtes qu'ils avaient tenté de manger ou d'engloutir en plus de celui où ils ont tenté de manger la première fois.

Comme on joue au round par round, il est évidemment possible de changer de stratégie pendant le concours.

L'essentiel est de participer, et les Héros ne doivent normalement pas gagner le concours. Cependant, suivant leur vaillance et leur opiniâtreté, le public les remarquera et les acclamera pour les encourager, avec pour le plus mignon des Héros de la table pourquoi pas quelques jeunes filles acquises à sa cause.

Après décompte des assiettes vides, le vainqueur se révèle être un géant de deux mètres à la stature impressionnante nommé Logrum. Il aurait du sang d'ogre dans les veines que cela ne vous étonnerait pas. Il a mangé 42 tourtes, manquant à deux tourtes près de battre le record de la ville. La foule l'acclame et l'accompagne jusqu'à une estrade où on lui remet son prix.

Et Maintenant ?

Les joueurs auront quelques minutes à eux, le temps de récupérer et de commencer à se demander ce qu'ils pourraient bien faire dans cette grande ville, avec certainement un tas de quête à entreprendre mais aussi un tas de Héros bien plus forts qu'eux pour les réaliser.

Mais un "*Bravo messieurs !*" les sortira de leurs pensées. En se retournant, les joueurs verront devant eux un homme d'une trentaine d'année à la silhouette svelte et souriant amicalement. Il est très bien habillé, portant des vêtements d'étoffes de qualité. Il reprendra devant la mine interloquée des Héros : "Bonjour je me présente je m'appelle Isac Rîm, je suis maître tisserand. Je n'ai pu m'empêcher de vous observer pendant le concours et je vous ai trouvé vraiment vaillants et téméraires. Je suis à la recherche de jeunes gaillards comme vous pour un petit travail. Je suppose que vous devez avoir très soif après cette dure épreuve. Que diriez-vous si je vous offrais d'aller boire quelque chose dans une taverne pour que l'on discute de tout cela ?"

Présentation des personnages :

Les Héros peuvent plus ou moins tout apprendre en posant les bonnes questions et surtout s'ils se montrent sincères et francs comme l'apprécie Isac.

Isac Rîm : *Humain/ Midlandais / Marchand (Tisserand)*

Courage 11 ; Intelligence 13 ; Intuition 12 ; Charisme 13, Adresse 11 ; Dextérité 11;

Constitution 11 ; Force 11

Initiative : 9

Avantages : -

Désavantages : -

Valeur de combat

Epée: AT 14; PRD 12; PI: 1D6+4

EV 30 ED 29 PR 2 RM 3 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : -

(Rmq : ED = Endurance)

Isac est un ancien aventurier qui a pris sa retraite très tôt après avoir sauvé des mains de bandits et épousé la fille du plus riche habitant du petit village d'Endar (voir plus loin). Sa réussite n'est pas due à la chance ou au hasard. Intelligent, habile, franc et aussi un peu coureur de jupons, il a su monter les échelons après être né dans le rôle ingrat de fils cadet de noble. Il a vécu de brèves mais intenses aventures durant une dizaine d'années, accompagné de la demi-elfe Dolorès et de son fidèle ami Coulondre. Isac a pris l'habitude de venir au tournoi de Gareth et d'y effectuer un ravitaillement pour son commerce et celui de ses compagnons. Un jour, de jeunes aventuriers lui ont proposé de les escorter et depuis ils en recrutent toujours après le concours des tourtes. Véritable meneur d'hommes, il sait que des soldats sont fidèles s'ils sont bien nourris et respectueusement traités (comme il le dit lui-même : « pour être bien au cœur et au ventre »).

Dolorès : *Demi-Elfe / Midlandaise / Médecin*

Courage 10 ; Intelligence 13 ; Intuition 13 ; Charisme 15, Adresse 11 ; Dextérité 13;

Constitution 9 ; Force 9

Initiative : 9

Avantages : Attrayante, Semi-Douée

Désavantages : -

Valeur de combat

Dague: AT 12; PRD 13; PI: 1D6+2

Arc: 15

EV 24 ED 24 EA 25 PR 2 RM 2 Vitesse 8

Aptitudes spécifiques : Traiter les Maladies : 8, Traiter les Poisons : 6 Traiter les Blessures : 10, Connaissance des Plantes 9, Anatomie 5, Cuisine 6.

Formule spécifique : Balsamon Guérison 10

Demi-elfe, amie la plus intime d'Isac qui fut un temps son amant. Elle est belle (Charisme de 15), enjouée, polie et toujours souriante au contraire de Coulondre. Consciente de ses pouvoirs de guérison, elle s'est reconvertie en tant que médecin avec succès.

Coulondre, le Taciturne : Humain / Andergastien / Mercenaire
Courage 12 ; Intelligence 11 ; Intuition 12 ; Charisme 9, Adresse 14 ; Dextérité 13 ;
Constitution 11 ; Force 11
Initiative : 10
Avantages : Sens de l'Orientation, Equilibre
Désavantages : -
Capacités spéciales : Maître de l'Improvisation, Connaissance des Terrains (Forêts), Habitude de l'Armure I (armure de cuir ou similaire), Coordination des Mains en combat I.
Valeur de combat
Sabre: AT 13; PRD 13; PI: 1D6+3;
Poignard : 17
EV 32 ED 35 PR 2 RM 3 Vitesse 8
Aptitudes spécifiques : Escalade 8, Mouvement silencieux 9, Contrôle du corps 7

Ami « à la vie, à la mort » avec Isac qui lui sauva la vie, le jour de leur rencontre alors qu'il n'était que le jeune fils d'un serf. Il le sert depuis fidèlement et donnerait tout pour Isac. Habile lanceur de couteaux, Coulondre s'est reconverti lui aussi en tant que marchand, plus exactement boutiquier spécialisé dans le matériel nécessaire aux fermiers et paysans. Son surnom vient du fait qu'il ne parle que rarement et de façon peu optimiste (par exemple : il sera content de retrouver la verdure mais ne le dira pas, il dira plutôt : « enfin nous quittons cette ville terne »).

S'ils sont d'accord, les Héros vont suivre Isac jusqu'à une auberge appelée « la Roue du Carrosse », proche du terrain de ploquet. Après avoir joué des coudes dans la salle bondée, ils vont trouver une table inoccupée. Isac les laisse commander ce qu'ils veulent boire, s'intéresse à ce que prennent les Héros, discutent un peu sur eux s'ils le souhaitent. Puis il leur explique alors ce qu'il attend d'eux.

" Bon, parlons enfin de votre travail. Il sera assez simple, en fait, cela consiste à convoier les chariots de deux de mes compères et moi jusqu'à un petit village, nommé "Endar", situé presque au pied de "La Montagne Noire" à cinq jours d'ici. Je dis "simple", car je ne sais pas si vous le savez, mais en parallèle du tournoi se déroule une grande foire et tous les ans, je profite de l'occasion pour renouveler mes stocks en teintures et tissus que je ne peux fabriquer. Cela fait quelques années maintenant que je fais le chemin mais il n'y a jamais eu d'incidents particuliers. Une année, des personnes, en quête d'aventures comme vous, sont venues me voir après le concours de tourtes, me proposant de convoier les chariots. Et depuis cette année, je recrute mon personnel de cette façon. Ce n'est donc pas par hasard que je vous ai trouvés" finit-il en souriant de nouveau.

"Alors êtes-vous intéressés ?"

C'est maintenant aux joueurs de poser toutes les questions qu'ils veulent et de discuter des conditions. Ils seront payés 5 Talents, non négociables mais c'est une bonne paye.

Isac pourra ajouter quand les Héros auront donné leur accord :

« Je prends à ma charge le gîte et les repas. Tout supplément devra venir de vous. Je vous conseillerais de ne pas trop insister sur la boisson pendant le voyage, simplement pour le bon déroulement des évènements. »

Isac ne peut s'empêcher de sourire en disant ces mots et reprend :

« Une année, à la deuxième étape, un de mes garçons avait trop bu et on a évité de peu de dormir à la belle étoile, ha, ha ! »

Il redevient plus sérieux et enchaîne :

« Pour en revenir aux détails du voyage, le premier jour, je ne vous accompagnerai pas, ayant quelques affaires à régler ici mais mes deux compères, que vous pouvez voir au comptoir, seront avec vous à cheval. »

Isac leur montre alors un homme et une femme accoudés au comptoir. La femme est assez élégante et un sourire lui illumine le visage, à l'opposé de celui de l'homme à l'air renfrogné et bougon, beaucoup moins amical qu'Isac.

Isac continue :

« Vous monterez chacun dans un de nos trois chariots et emmènerez notre petit convoi jusqu'à notre première étape, « l'Auberge du Chaudron ». Je vous rejoindrai le soir à cheval. Là-bas, nous attendent des chevaux que vous monterez pour la suite du voyage. Oui, pendant le tournoi je préfère les laisser là-bas, car à Gareth, l'entretien d'un cheval est hors de prix. Nous voyagerons pendant 3 jours jusqu'à notre avant-dernière étape où nous dormirons, à Brizak. Et enfin le cinquième jour qui devrait être la partie la plus facile du voyage nous mènera jusqu'à Endar. »

« Bon, maintenant que cela est réglé, si vous n'avez pas d'autres questions, je vais vous laisser. Vous dormirez ici, je vais faire le nécessaire. Je vais aussi faire en sorte que vous puissiez, si vous le souhaitez, commander de quoi prendre un bon bain. Mes deux compères vous attendront demain matin devant « La Roue du Carrosse ». »

Isac répond patiemment aux questions. Il se lève ensuite pour aller rejoindre le couple de marchands et leur dire quelques mots. Puis ils quittent ensemble la taverne. Les PJs pourront aussi parler aux deux autres personnages. Dolorès répondra poliment et gentiment aux Héros mais Coulondre se contentera de grogmeler quelques sons incompréhensibles. En fait, on ne pourra rien tirer de lui jusqu'à ce qu'ils sortent de la ville, alors il se décrispéra.

Les Héros peuvent avoir envie de faire quelques achats mais tout ce qui peut être vendu se trouve au moins au double de sa valeur.

Le Départ vers Endar

La nuit à l'auberge se passe sans problème. Au petit matin, Dolorès, déjà fraîche et dispos, réveille les Héros. Elle les attend avec Coulondre devant l'auberge avec les trois chariots parés. Chaque chariot est bâché mais on peut avec discrétion regarder à l'intérieur. Dans le premier chariot on peut trouver des teintures et autres nécessaires au métier de tisserand, mais aussi des herbes, des baumes et des onguents. Dans les deux autres chariots, il y a du matériel pour le magasin de Coulondre (cordes, outils, tonneaux, caisses en bois, etc.).

Malgré l'heure matinale, il y a déjà beaucoup d'activité dans les rues de Gareth, dont beaucoup de personnes qui cherchent, comme le convoi, à sortir de la ville. Le flux de chariots, de chevaux, de piétons devient important aux portes de la ville et le convoi est obligé d'avancer au pas même après la sortie de la ville. On peut entendre Coulondre grogmeler une bonne dizaine de fois. Toutefois, le convoi avance doucement, à la même vitesse que des piétons certes, mais il avance sûrement.

Une heure après le départ, le convoi a fait quelques kilomètres et peine toujours à distancer les piétons. Il longe un petit bois à droite de la route et une légère pente de terrain sur la gauche. C'est alors qu'en sens inverse vient un petit char à deux roues conduit par une jeune femme. Elle paraît pressée, hurle sur les piétons de la laisser passer. Mais elle arrive beaucoup trop vite sur le premier chariot et ne peut éviter d'accrocher sa roue gauche dans la roue avant gauche du chariot. Le choc est rude. Les Héros arrivent à peine à tenir en place mais la jeune femme est catapultée de son char. Heureusement pour elle, l'herbe sur la pente vient amortir quelque peu sa chute. Elle s'en tire avec une belle estafilade au front sans gravité, Dolorès s'en assure. Suivant comment les PJs réagissent, elle essaye de s'excuser comme elle peut, toute confite et penaude, et beaucoup moins fière qu'auparavant.



Les chevaux paniquent, il n'est pas simple de les immobiliser et la roue du char est complètement coincée. Coulondre a les outils nécessaires et demande à deux ou trois héros de désencaster la roue et la changer. Arrangez-vous pour qu'il n'y ait plus qu'un Héros sur le dernier chariot.

Les héros doivent bien réagir : obéir aux ordres mais aussi prendre quelques initiatives comme calmer les chevaux, jouer les gros bras pour tenter d'obtenir un dédommagement pour leurs employeurs pour la roue cassée, réparer la roue...

Ce spectacle peu commun fait arrêter les badauds qui, profitant de la scène commencent à entourer le convoi pour regarder ce qui se passe.

C'est alors qu'une petite fille toute mimi en train de mordiller un doudou essaye d'attirer l'attention du héros resté sur le dernier chariot. Avec une moue à ébranler un roc, et de sa petite voix elle demande :

« Bonzour monsieur, ils sont beaux tes chevaux, je peux monter à côté de toi ? »

Elle se présente sous le joli nom de Pauline. Elle dira au héros qu'elle n'a pas de famille à part son grand frère et qu'elle a un petit peu faim (ce qui est tout à fait vrai)

Puis si le PJ accepte elle le harcèlera de questions :

« Tu vas où comme ça ? », « Pourquoi t'es habillé comme ça ? », « Tu vas vendre des choses ? », « Ils s'appellent comment tes chevaux ? » etc.

Si le PJ répond patiemment aux questions sans se méfier, il ne pourra remarquer tout de suite quelques gamins perdus dans la foule, complices de Pauline, chaparder dans le chariot quelques babioles (mais rien de bien grande valeur). Leur forfait accompli, ils se replieront en vitesse dans le bois. Aux PJs de voir comment ils réagissent mais les armes pour punir les enfants seront interdites par Dolorès.

La suite du voyage

Plus aucun incident ne vient troubler le reste de la journée. La route devient de plus en plus dégagée et le convoi prend une allure plus rapide. A midi, le convoi fait une petite pause et Coulondre sort de quoi manger. En début d'après-midi le convoi bifurque, quitte la route principale pour se diriger vers Endar. En début de soirée, le groupe arrive à l'auberge du Chaudron, étape pour la nuit.

En arrivant Dolorès demandera aux PJs de s'occuper des chevaux et de ranger les chariots dans la cour arrière.

La cour est assez vaste et entourée d'un mur de rondins. Les chariots seront à l'abri des éléments sous un toit aménagé pour recevoir les convois marchands. Par contre, aucun mur ne protégera les chariots. Les écuries sont fermées la nuit, un palefrenier s'en occupe (ainsi que les chevaux) le reste du temps. L'auberge est en somme toute classique avec la salle principale et les cuisines au rez de chaussée et les chambres à l'étage. Isac et Coulondre dormiront dans la même chambre, Dolorès, seule et les PJs tous dans la même.

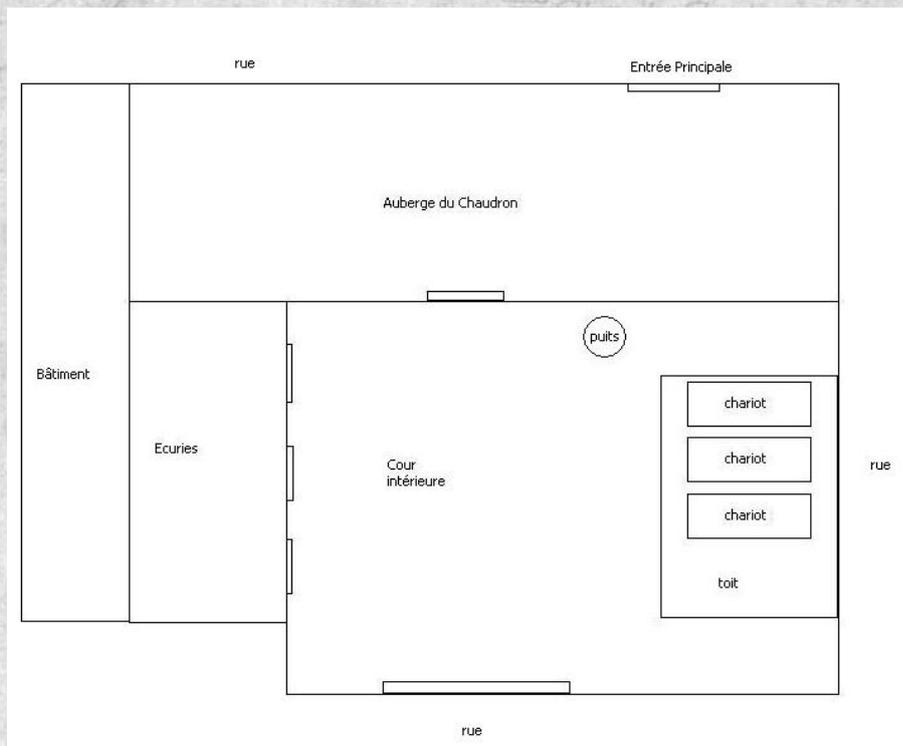
Isac arrive plus tard en début de soirée pour le dîner, il demandera au héros, après que Dolorès lui ait raconté l'incident, des explications auprès des PJs. Isac veut juste savoir si ceux qu'il emploie réagissent avec sang-froid et honnêteté à une difficulté (surtout si les chenapans ont volé quelques objets). Il ne leur reprochera rien ni ne se mettra en colère. En fait, il tiendra tout le monde comme responsable, même Coulondre et Dolorès qui sont censés diriger le convoi.

Les soucis de l'étape dépendent de vous MJ, si vous avez envie d'embêter les joueurs. Normalement, les PJs devraient instituer des tours de gardes (ou Isac le suggèrera). La nuit ne sera pas gaie car il pleuvra à verse. Quoi qu'il en soit, vous devrez glisser habilement aux joueurs pendant la soirée que c'est la pleine lune.

A noter, pour vous inspirer, que l'aubergiste est vil et malhonnête. Il exploite sa fille sous prétexte qu'il l'a recueillie étant petite. Non seulement elle travaille la journée mais aussi la nuit dans la salle de jeu clandestine située sous l'auberge où les joueurs n'hésitent pas à lui toucher les fesses. La fille a un amoureux transi qui lui rend parfois visite pour la consoler mais seul il ne peut rien faire. Il rêve de tenir l'auberge avec elle et de la rendre heureuse. L'appui des PJs et d'Isac le rendra plus crédible face aux autorités.

Deuxième et Troisième Jours

Le convoi repart, mais ce sont les marchands qui dirigent les chariots. Les PJs sont désormais à cheval. Ils devront jouer à fond leur rôle d'escorte même s'il ne se passera rien. Ils devront apprendre que leur rôle est assez ingrat puisqu'il ne se passe jamais rien 95% du temps mais qu'ils doivent rester concentrés 100% du temps. Une rigueur dans ce rôle pourra leur faire gagner quelques points d'aventure supplémentaires.



Quatrième jour de voyage

L'ambiance est détendue, Isac y contribue, échange quelques mots avec les PJs s'ils le désirent, plaisante, taquine un peu Coulondre quand celui-ci est trop pessimiste, et Dolorès rit de tout ça.

La journée se passe tranquillement jusqu'au soir où le convoi arrive à Brizak dans l'auberge dont le propriétaire est un ami d'Isac. Il sort du relais à l'arrivée de la petite troupe, entouré de plusieurs enfants, pour les accueillir, visiblement content de voir les marchands. Apparemment ils se connaissent et il leur donne une tape amicale dans le dos à chacun et réserve aussi un mot de bienvenue aux PJs. Isac leur demande de s'occuper des chevaux. Alors qu'ils terminent leur travail, Isac et Dolorès improvisent une petite partie de ploquet avec les enfants. La partie commence gaiement. Coulondre, fidèle à lui même se contente de regarder. Bref, les marchands sûrs d'eux ne se font plus aucun souci pour le reste du voyage. Mais les PJs ne doivent pas tomber dans le piège en oubliant pourquoi ils sont là et en se détendant un petit peu trop. En tout cas, Isac ne leur demandera même pas de faire un tour de garde mais les héros ne doivent pas perdre de vue leur mission, les points d'aventure encore une fois pouvant s'en ressentir.

Cinquième jour de voyage

La journée se passe bien, l'endroit est désert et le convoi ne croise personne. Soudain en milieu d'après-midi, la réalité rattrape le convoi. Au détour d'un virage, les PJ's peuvent apercevoir au milieu de la route une mule seule encore bâlée. Quelques oiseaux noirs charognards sont regroupés à quelques pas d'elle sur le bord de la route. Les PJ's vont découvrir le cadavre d'un villageois d'Endar qu'Isac connaît. La mort du malheureux remonte à quelques jours. Il a été égorgé et son corps est profondément marqué par des traces de morsures et de griffures animales. En fait, ce sont les Loups-Garous qui ont attaqué le villageois et l'ont dépouillé de tous ses biens et la mule s'était enfuie pour revenir fidèle auprès de son maître. Mais ça les PJ's ne peuvent pas le savoir pour l'instant.

A partir de là, Isac abrège le voyage, demande que le corps soit emmené et coupe au plus rapide pour rentrer à Endar.

La suite du scénario est beaucoup moins linéaire que le début que je qualifierai de « petite intro ». Le déroulement des événements dépendra en grande partie de l'attitude des PJ's.

Endar (voir plan)

Endar n'est pas un grand village. Il se résume à une seule rue principale, les habitants étant un peu dispersés partout dans la région dans des fermes.

Isac habite un petit châtelet qu'il a lui-même renforcé et aménagé. Le reste des habitants se constitue principalement de fermiers. Un vieux druide et sa fille sont installés au pied de la « Montagne Noire ». Ils vivent en harmonie avec les loups (pas de charme quelconque) dont une louve blanche et ses deux petits. Plus loin au Nord-Ouest toujours au pied de la Montagne Noire est installé le repaire de bandits qu'Isac avait vaincu et soumis après son arrivée à Endar. Ce sont les mêmes qui avaient enlevé la future femme d'Isac. L'un d'eux a été atteint par la malédiction de la lycanthropie, puis a infecté quelques-uns de ses camarades. Ce sont eux les coupables des attaques et des crimes.

Les Loups-Garous et la lycanthropie

Les Loups-Garous appartiennent à la famille des lycanthropes. La lycanthropie est une malédiction qui peut atteindre toute personne qui se fait mordre par un lycanthrope. La victime d'un Loup-Garou se transforme elle-même en Loup-Garou à la pleine lune. Elle prend toutes les caractéristiques d'un loup : sa rapidité, sa mâchoire puissante et sa sauvagerie.

Si un Loup-Garou conserve un aspect humain, son corps tout entier se recouvre de poils et la forme de son crâne se transforme.

C'est avec des armes d'argent ou des armes magiques que l'on vient à bout des Loups-Garous.

Ils ne sont pas sensibles non plus aux formules magiques. Ils ont une intelligence moyenne et peuvent attaquer même s'ils n'ont pas le dessus. On ne peut soigner la morsure d'un Loup-Garou. La formule magique *Balsamon-Guérison !* guérit la blessure mais elle n'empêche pas la transformation de la victime en Loup-Garou. Seuls quelques grands magiciens possèdent ce pouvoir. Les héros devront donc faire très attention face au Loup-Garou. Dans le prochain scénario, les héros infectés auront une occasion de se guérir de cette terrible malédiction.

Actuellement, un bandit a été définitivement transformé en Loup-Garou. Trois bandits ont été contaminés mais l'un d'eux est mort juste avant la grande attaque la nuit de la pleine lune. Alerté par sa conscience il a tenté d'arrêter les autres mais le Loup-Garou l'a précipité au bas d'une petite falaise. Les deux infectés restants sont les bras droit du Loup-Garou. Ils font vivre dans la terreur le reste des bandits qui n'avaient plus l'intention de faire de choses malhonnêtes. Deux d'entre eux sont d'ailleurs prisonniers et seront exécutés si les autres tentent de fuir. L'un d'eux est le frère de Fritz, l'ancien chef des « ex-bandits », placé à leur tête par Isac, qui lui faisait toute confiance. Jusqu'à l'apparition de la malédiction, tout se passait très bien et Fritz gérait bien leur reconversion.

L'arrivée à Endar

Le convoi s'arrête devant la boutique de Coulondre. Isac prend congé des héros un peu abruptement en n'oubliant pas de les payer (25 Talents) puis file avec Dolorès et un chariot (il rentre chez lui pour avoir plus de nouvelles). Les PJs peuvent aider Coulondre à décharger ses chariots qui leur proposera de leur payer à boire à la seule taverne d'Endar en attendant plus de nouvelles.

L'ambiance est lourde dans tout le village. Plusieurs fermiers ont essayé des attaques de bêtes sauvages qui ne laissent aucun survivant. La femme du tavernier en bonne commère superstitieuse n'hésitera pas à charger le druide et ses loups des meurtres en accusant le druide de charmer les loups avec ses pouvoirs. La plus grosse des attaques a été réalisée il y a deux nuits (le jour de la pleine lune si vos PJs l'ont bien noté sinon pas la peine de leur rappeler sauf s'ils le demandent).

Le Loup-Garou se méfie d'Isac et se tiendra tranquille pendant quelques temps, il n'y aura pas d'autres attaques avant la prochaine lune.

Mais les héros peuvent très bien décider de repartir de ce petit village à problème sans s'en soucier. Auquel cas, organisez une petite rencontre avec le druide. Jouez sur l'apparition mystérieuse de celui-ci. D'abord par l'intermédiaire de ses loups, qui apparaissent puis disparaissent, puis d'Hébélycée, sa fille (voir plus loin). Pourra s'ensuivre une rencontre, où le druide demandera au héros de l'aider à se laver de la rumeur qui court sur lui et ses loups à propos des attaques.

Si les joueurs insistent pour fuir cette région, à la prochaine nuit, le Loup-Garou les attaquera. Ils n'auront pas beaucoup de solutions à part la fuite, et une blessure éventuelle pourra peut-être les motiver pour retrouver les lycanthropes. Auquel cas, le druide pourra promettre de le(s) guérir, s'ils débarrassent Endar de ces créatures



Le lendemain, les PJs peuvent commencer leur enquête. Ils peuvent effectuer des rondes les nuits mais les fermes s'étendent sur beaucoup trop de distance pour pouvoir les surveiller toutes convenablement. En parallèle de leur enquête, Isac fera état de toutes les conséquences des attaques en allant visiter chaque ferme, Coulondre faisant le messager entre lui et les PJs. Ces derniers n'apprendront rien en allant voir les autres fermes sauf l'existence du druide et des « anciens » bandits (que personne ne songe à accuser). A noter que les fermes attaquées sont en rouge sur la carte.

S'ils vont voir le druide, côté sud-ouest, ils tomberont sur la fille du druide prénommée Hébélycée. Elle les mènera à son père s'ils ne se montrent pas menaçants. Le druide les traitera bien et les emmènera sur le lieu du cadavre du lycanthrope que ses loups viennent de découvrir. Le druide dispose d'assez de loups pour tenir les PJs en respect dont une superbe louve blanche : Luuna. Lui et sa fille vivent en parfaite

harmonie avec les loups gris (place dans la meute, habits en fourrure de loups...). En aucune manière, les loups leur sont liés par des charmes magiques (contrairement à ce que suppose la plupart des villageois). Si les héros quittent le druide et sa fille en bons termes et qu'ils sont au courant de la présence de Loups-Garous dans la région, le druide pourra leur promettre de rechercher une plante médicinale, appelée Gorge de Dragon Rouge, qui empêchera la manifestation de la lycanthropie. Cette plante est très rare, les héros devront tout de même se méfier car ils pourraient ne pas trouver suffisamment de doses pour tout le monde (Voir Annexe 2).

Normalement, les Elfes et les Nains sont immunisés mais ils l'ignorent la plupart du temps.

S'ils explorent côté nord-ouest, ils découvriront le cadavre du lycanthrope, au pied d'une falaise, le cou brisé par une chute. Le druide est capable de savoir que l'homme est atteint de lycanthropie (même si on peut le deviner à la vue de sa pilosité importante). Dès qu'Isac entendra parler de Loup-Garou, il fournira aux héros une dague en argent (ou Coulondre ira la chercher). Sur les lieux mêmes du cadavre avec jet en pistage réussi, l'un des PJs découvrira des traces de pas qui se perdent en direction du Nord. A noter que certaines traces plus profondes font plus penser à un gros animal qu'à celles d'un homme.

L'exploration du reste des alentours d'Endar ne leur apprendra rien. Les attaques ont cependant été toutes effectuées côté nord. Cela devrait mettre la puce à l'oreille aux PJs. En fait, c'est dans cette direction que se trouve le camp des bandits. Isac peut leur dire et même les y emmener.

Cependant, si les PJs explorent les nombreuses grottes perforant La Montagne Noire, ils pourront au hasard d'un petit tunnel découvrir une petite rune* avec un glyphe nain gravé dessus, dont ils n'auront pour l'instant aucune idée de l'origine, la fonction et l'utilité. A n'importe quel moment de leur exploration, les héros pourront être attaqués par des loups noirs qui sont différents de ceux du Druides qui sont des loups gris.

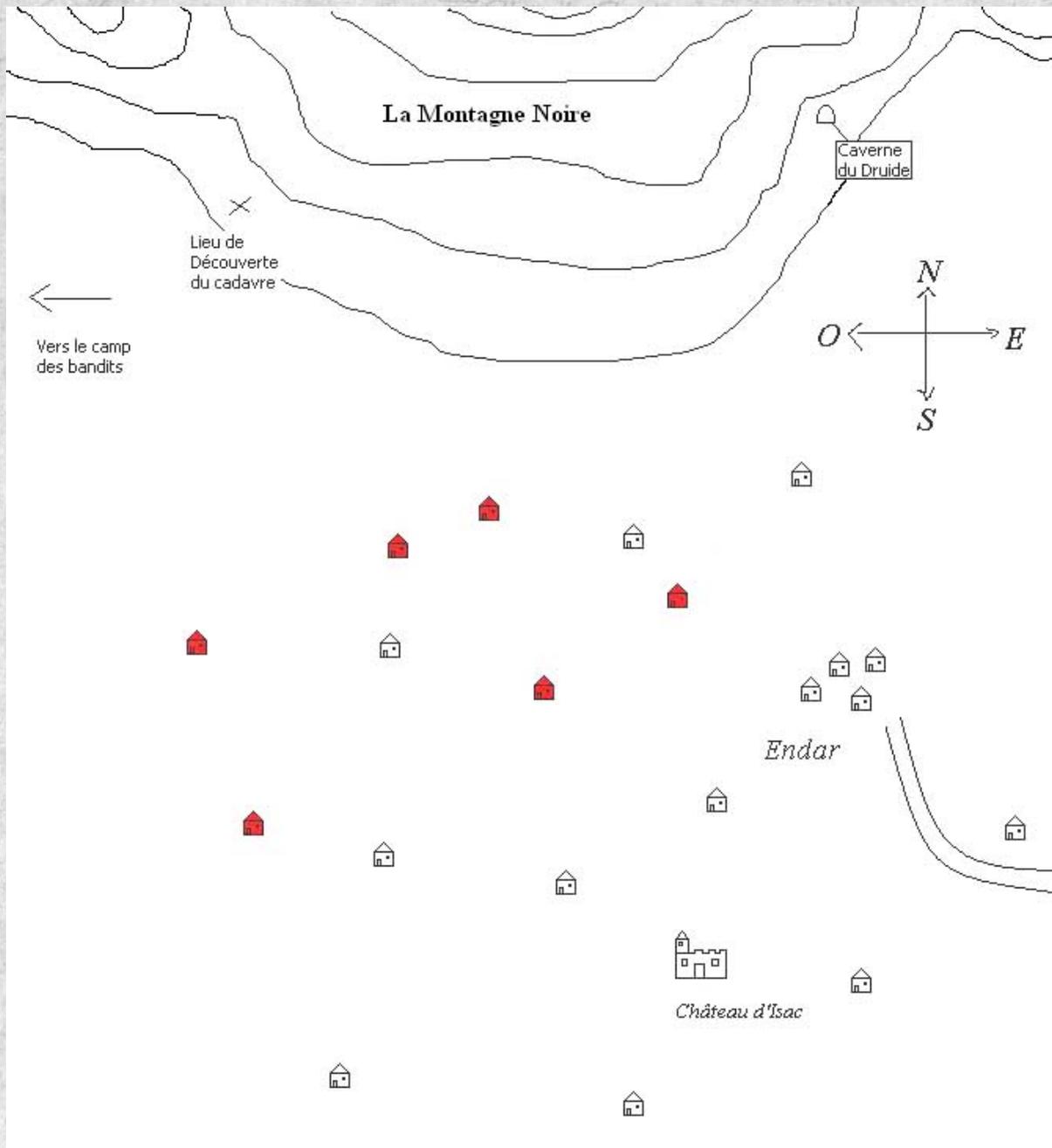


Valeurs des Loups Noirs :

Initiative :	9+1D	Attaque :	10	Parade :	7
Points de vie :	23	Protection :	2	CN :	11
Points d'Impact :	1D+3	Vitesse :	12	RM :	1
Butin :	15 rations de viande (jet sous Cuisine) et 1 fourrure par loup (jet sous tanneur/fourreur, valeur de base 10 Ducats)				

Il y a 5% de chances qu'un loup soit porteur d'une maladie (de 1 à 15 Aliénation Foudroyante, de 16 à 20 Rage : voir Annexe 3). Une victime devra réussir un jet sous Constitution pour ne pas être contaminée.

CN : La Constitution d'un animal donne le seuil qu'il faut dépasser en un coup pour infliger à l'animal une Blessure Sérieuse. Utilisez cette valeur aussi pour la résistance aux maladies et aux poisons. Si aucune CN n'est mentionnée, le seuil de blessure à dépasser en un coup se monte à un tiers de l'EV de l'animal).



Le camp des bandits : la Tour de Guldin

La Tour de Guldin est un ancien poste de garde nain abandonné pour des raisons inconnues (pour l'instant). De la tour, on a accès à un vaste panorama donnant sur les plaines au Sud. On peut avoir une vue surplombant le camp assez facilement en regardant du haut de la falaise délimitant le poste côtés Nord et Nord-Ouest.

Les annexes (bâtiment de vie et écuries) n'ont rien de particulier. La grotte est sans issue, du moins en apparence. En fait, sous une petite épaisseur de mousse se trouve un mur artificiel qui barre l'entrée d'un tunnel. Un nain la trouvera automatiquement grâce à son instinct. Les PJs seront sans doute curieux de voir ce qui se trouve derrière, mais le mur possède plusieurs mètres d'épaisseur et nécessite plusieurs hommes et quelques journées de travail pour être ouvert, ce qui est impossible à réaliser tant qu'ils ne seront pas maîtres du camp. Les PJs pourront explorer ce tunnel dans un prochain scénario.

La tour comprend trois étages plus le haut (non couvert) de la tour. On y monte par un escalier en colimaçon. Le Loup-Garou s'est installé au troisième étage et n'en sort quasiment jamais. Il garde précautionneusement 5 potions de guérison qui peuvent faire regagner jusqu'à 5 PV chacune. Le Loup-Garou détient également une petite cassette contenant 120 Talents. Au deuxième étage est installé l'un de ses deux bras droit (touchés par la malédiction). C'est lui qui a la charge de surveiller les deux prisonniers emprisonnés en permanence dans une des pièces au même étage. Le rez-de-chaussée composé d'une seule pièce est habité par son second bras droit. C'est lui qui surveille, tranquillement installé sur son tabouret en se curant les ongles, le reste des hommes pendant la journée durant laquelle principalement, ils entretiennent le camp.

Il y a un passage secret caché par un épais buisson dans la forêt (Instinct des nains : 9 à proximité dans la forêt ou à l'intérieur de la tour). Il se compose d'un boyau se terminant net devant le mur de la tour au niveau du rez-de-chaussée. Des deux côtés, une des pierres est escamotable et peut accueillir une rune. Si les PJs n'ont toujours pas trouvé de rune, c'est ici qu'ils trouveront la rune* avec le glyphe (voir plus haut), parmi des tonneaux, des coffres et des caisses contenant aussi quelques outils usés par le temps. Malheureusement pour eux, ce ne sera pas la bonne rune (elle servira plus tard mais ça fera espérer les PJs pour rien ☺). Le sort *Foramen Foraminor* est la seule solution pour ouvrir ce passage.

Disséminées un peu partout dans la tour (on en trouve même une qui servait de cale-pied pour un lit), les héros pourront trouver plusieurs petites tablettes sur lesquelles sont gravées des textes en Rogolan (écriture en runes naines). Un nain, ou un héros avec quelques notions, pourra aisément les déchiffrer. Elles retranscrivent la vie quotidienne et militaire du poste de garde appelé la Tour de Guldin, il y a bien longtemps. Rien de bien intéressant somme toute. Les nains semblaient garder quelque chose se trouvant dans la région mais rien qui y fait référence ne permet de savoir ce que c'était. On retrouve à plusieurs endroits le même signe gravé que sur la rune que les PJs ont normalement dû trouver (sinon elle sera aussi dans la tour), mais rien n'explique sa signification ni sa fonction. Lorsque tous les lycanthropes seront morts, les héros trouveront d'autres tablettes qui leur apprendront ce que protégeaient les nains : un temple d'Angrosch, le dieu-forgeron. S'ils cherchent logiquement son entrée, ils s'orienteront forcément un moment ou l'autre vers la grotte où ils y découvriront le mur artificiel.

La troupe est composée : d'un Loup-Garou qui est aussi leur chef, de deux hommes infectés se transformant pendant la pleine lune, de deux hommes acquis à leur cause désireux eux aussi devenir lycanthropes, de 10 hommes vivant dans la terreur et effectuant de mauvaise grâce tous les ordres de Fritz - l'ancien meneur -, d'un autre homme - ancien bras droit de Fritz - et de deux prisonniers (dont le frère de Fritz). Il y a donc 17 hommes en tout (lycanthropes inclus).

Valeurs du Loup-Garou :

Initiative :	11+1D	Attaque :	9	Parade :	8
Points de vie :	35	Protection :	2	Seuil de douleur :	20
Points d'Impact :	1D+2	Vitesse :	10	RM :	9

Les armes profanes et magiques, ainsi que la Magie de Dégâts, causent seulement la moitié des dommages à un lycanthrope sous sa forme transformée. Les armes consacrées causent toutefois les dommages normaux. Les armes en argent, en argent de lune, en argent de nain ou de métal magique causent le double de dégâts et provoquent en plus une Blessure Sérieuse.

Les lycanthropes ont des capacités de régénération étonnantes, de sorte que les blessures classiques (non provoquées par les métaux spéciaux mentionnés ci-dessus) disparaissent rapidement : tous les 2 Rounds de Combat, ils se régénèrent de 1 EV, si bien qu'une perte de 20 EV provoquée par des armes classiques est guérie en 40 Rounds de Combat (une minute). Dès que le lycanthrope s'est régénéré complètement, ses Blessures Sérieuses disparaissent au rythme de 1 par Tour de Jeu. Cela ne vaut naturellement que pour les blessures non provoquées par les métaux mentionnés plus haut. Toutes les blessures qui proviennent de l'argent ou des métaux magiques ne se régénèrent pas de cette manière mais comme une blessure normale chez un homme

Valeurs des hommes atteints de lycanthropie :

Initiative :	10+1D	Attaque :	10	Parade :	8
Points de vie :	25	Protection :	2	Seuil de douleur :	13
Points d'Impact :	1D+3 (sabre)	Vitesse :	8	RM :	1

Valeurs de Fritz : Guerrier de niveau 3

Initiative :	10+1D	Attaque :	10	Parade :	7
Points de vie :	23	Protection :	1	Seuil de douleur :	12
Points d'Impact :	1D+3 (sabre)	Vitesse :	8	RM :	1

Valeurs d'un bandit : Aventurier de niveau 1

Initiative :	9+1D	Attaque :	10	Parade :	8
Points de vie :	23	Protection :	1	Seuil de douleur :	10
Points d'Impact :	1D+3 (sabre)	Vitesse :	8	RM :	1

Si un combat se déclenche, lorsque les 5 premières personnes citées seront mises hors de combat (et tués en ce qui concerne les trois lycanthropes), tous les autres se rendront, bénissant leurs assaillants. Si le combat est indécis, Fritz et son ancien bras droit changeront de camp pour épauler les héros. C'est encore mieux si ces derniers ont pris contact avec Fritz. Cela est tout à fait possible, car Fritz est le seul habilité à sortir du camp pour quelques menus travaux comme couper et ramener du bois, étant donné qu'il ne fuira jamais sans son frère.

Si les PJs prennent contact avec Fritz, il pourra leur donner quelques infos sur le camp (leur nombre, la situation...). En revanche, il ne connaît pas le passage secret donnant dans la tour, ni la façon dont quelques uns de ses hommes ont été contaminés par la malédiction. Il sait juste que deux sont partis un jour mais un seul est revenu en piteux état. Il a survécu à ses blessures et est devenu depuis Loup-Garou.

Si un personnage joueur ou non joueur est touché par le Loup-Garou, il est immédiatement touché par la malédiction. Il se transformera à chaque prochaine pleine lune en Loup-Garou risquant à chaque fois de rester définitivement sous cette forme (il ne doit pas faire au D20 un score égal ou inférieur à X fois son nombre de transformations). Il pourra tenter de se guérir dans le prochain scénario.

Après avoir vaincu les lycanthropes, les bandits qui redeviendront doux comme des agneaux se mettront au service des héros. Après un petit conciliabule entre eux, Fritz déclarera aux PJs :

"Messires, vous êtes nos sauveurs. Nous ne saurons jamais assez vous remercier. Après notre rencontre avec Isac Rîm, nous avons déjà tenté de retrouver le droit chemin. Nous y avons presque réussi quand l'un d'entre nous s'est retrouvé contaminé et tout a dégénéré. Maintenant, nous devons tout refaire et tout reconstruire. Mes hommes, et moi-même m'y rejoignant, implorons votre pardon de vous avoir mal accueillis et pour certains attaqués, mais ces monstres ne nous laissaient pas le choix. Nous devons obéir ou mourir. Au nom de tous mes hommes et du mien, laissez-nous nous mettre à votre service et appelez-nous les "Repentis". Vous pouvez décider de faire de nous ce que vous voulez et considérez cette tour comme chez vous, comme votre repaire, comme votre bien, comme vos terres. A l'origine, nous ne sommes que d'humbles paysans ou artisans, et nous pouvons rester ici pour tout entretenir. Nous pouvons nous débrouiller seuls et vivre de nos récoltes et vous n'aurez en aucun cas l'obligation de vous occuper de nous."

Tout est vrai, les PJs peuvent considérer ce lieu comme leur domaine. Suivant la motivation de leurs nouvelles fonctions, vous pourrez passer quelques temps d'aventure à la gestion du domaine et de ses hommes. Si vos joueurs ne font rien, l'argent gagné par les travaux des « repentis » suffira à leur entretien et à celui du camp, les PJs n'auront donc rien à déboursier. Si au contraire, les héros s'investissent à développer leur domaine, peut-être pourront-ils en gagner quelques bénéfices.

Les différentes pistes à suivre :

- Les repentis pourront facilement élever des moutons puisqu'ils disposent d'une bergerie naturelle : la grotte. Ils pourront ainsi bénéficier de viandes.
- La protection du camp pourra être renforcée en continuant le mur de rondin tout le long du côté sud jusqu'à la falaise. Cette raison est encore plus valable si des moutons sont élevés car comme le signalera Fritz, les loups noirs sont plus nombreux ces temps-ci.
- La laine des moutons pourra être revendue à un tisserand (vous vous souvenez du métier d'Isac ?)
- Un maroquinier, qui se trouve parmi les hommes, pourra travailler les peaux des moutons et fabriquer des objets en cuir.
- Un menuisier est aussi présent. En parcourant la région, les héros pourront découvrir un beau bois de chêne, où il pourra se fournir en bois à loisir.
- L'achat de chevaux et d'un chariot pour transporter leurs productions pourrait être un plus.
- Parcourir la région leur permettra de trouver un torrent modeste mais poissonneux. Si le problème des loups noirs est réglé (dans un prochain scénario), les « repentis » pourront chasser du gibier pour changer du mouton si les héros leur achètent de quoi chasser (arcs, flèches...)
- L'honnêteté des « repentis » attirera les faveurs des femmes du village d'Endar, et certaines pourront elles aussi mettre la main à la pâte (comme la nouvelle fiancée de Fritz qui pourra fabriquer des objets en osier en se fournissant dans la petite oseraie près du camp).
- Il y a d'autres possibilités à imaginer, tout en sachant que les formations et les métiers de base des « repentis » restent très manuels.

Suivant la bonne gestion du domaine, les ventes pourront rapporter de 100 à 150 Ducats par an que les PJs pourront se partager, surtout s'ils continuent à s'occuper de la gestion sur plusieurs années, voire à la développer dans les futurs scénarios.

Fin de l'Aventure

Ce scénario se terminera par une petite fête, les repentis étant si heureux d'être libérés de leurs tyrans. Si un héros a été touché par la malédiction de la lycanthropie, le druide, en récompense, ou en échange d'un peu d'or s'ils ne sont pas en très bons termes, pourra leur procurer une dose suffisante de Gorge de Dragon Rouge, une plante médicinale qui empêchera la manifestation de la lycanthropie (Voir Annexe 2). Il en aura aussi pour les Repentis éventuellement eux aussi blessés pendant le combat.

Toutefois, beaucoup de questions restent en suspens. Mais qu'y a-t-il derrière le mur ? Où et par qui les lycanthropes ont-ils été touchés par la malédiction ? Qu'est devenu le deuxième bandit qui n'est jamais revenu au camp ? Pourquoi y a-t-il autant de loups noirs depuis quelques temps ? Elle sert à quoi la rune ?

Toutes ces questions sont liées (même si ce n'est pas évident au premier abord) et elles trouveront une réponse dans un prochain scénario intitulé : *La Malédiction d'Angrosch*.

Les points d'aventure :

Pour chaque personnage, vous pourrez calculer à partir de la liste suivante sa récompense en points d'aventure que vous pourrez moduler selon l'attitude de vos joueurs, leur rôle-play, leurs bonnes idées et initiatives, leur motivation, etc.

Introduction :

- | | |
|---|------------------------------|
| - Concours de Tourtes : | 1 point par tourte mangée |
| - Gestion de l'accident | de 5 à 10 points d'aventure |
| - Eventuelles actions à l'Auberge du Chaudron (bonnes initiatives, tours de garde...) | de 10 à 20 points d'aventure |

Endar :

- | | |
|---|-----------------------------|
| - Pour la mise hors de combat des lycanthropes | 70 points d'aventure |
| - Pour le déroulement de l'enquête : bon raisonnement, bonnes questions | 20 points d'aventure |
| - Pour avoir tué le druide et sa fille : | - 30 points d'aventure |
| - Pour une bonne gestion du domaine : | de 5 à 20 points d'aventure |

On peut donc tabler sur un total d'environ 150 points d'aventure si les joueurs ont plutôt bien réussi ce scénario.

Calenloth

Annexe :

Aides de jeu pour ce scénario

Annexe 1 : Butin de Chasse

Utilisations des rations de viande de la chasse ou de la pêche

Si la viande est préparée pour être consommée tout de suite, un jet sous Cuisiner est nécessaire. Une tentative échouée gâte une partie de la nourriture. Si un héros veut transformer une grande quantité de viande, il peut tenter une épreuve sous Boucher (avec spécialisation suivant l'espèce) ou sous cuisine (spécialisation utile : Conservation ou approvisionnement des marchés (à moitié)). Pour chaque Papt* (points de talents restants lors d'une épreuve), 5% de la viande est rendue durable. Un jet raté signifie une faute ayant des chances d'entraîner une intoxication alimentaire. Pour 10 rations de viandes ou 20 de poissons, le temps nécessaire à la transformation est d'une heure. Plusieurs héros peuvent travailler en même temps. La qualité de la viande (dure ou vieille) peut donner un malus à l'épreuve.

Fourrures

Outre des rations de viande, la fourrure peut-être un butin des plus importants. Beaucoup d'animaux sont chassés exclusivement pour leur précieuse fourrure. La valeur de base d'une fourrure est fixée par le maître. Cependant, les héros n'atteindront que rarement cette valeur lors de la vente. En effet, la valeur se réduit par exemple, pour chaque coup porté avec une arme tranchante (sang ou coupure). En outre, les fourrures doivent être séparées de la viande et être traitées assez rapidement (sel) pour éviter toute détérioration ou décomposition.

Le héros doit passer une épreuve de Tanneur/Fourreur. Les Papt* sont diminués suivant le nombre des coups infligés par des armes tranchantes sur la fourrure (-2Papt* par coup) et le manque de matériel et de sel nécessaire jusqu'à un malus de 7 points. Chaque Papt* restant permet de conserver 5% de la valeur de base de la fourrure.

Pour éviter ces malus, les héros peuvent tenter de frapper la bête avec un malus maximum de 5 points pour ne pas souiller la fourrure (sauf si vous appliquez des règles sur la répartition des coups). Une méthode radicale consiste à utiliser du poison mais la viande devient irrécupérable pour la nourriture.

Il y a plusieurs qualités de fourrures : sans valeur, simple, bon marché, moyenne, chère, de luxe.

Annexe 2 : Gorge de Dragon Rouge

La fleur rouge de cette plante aux larges feuilles rappelle vaguement le fond de la gueule ouverte d'un dragon. Des superstitions de toutes sortes courent au sujet de la Gorge de Dragon Rouge, par exemple que sa présence tient à l'écart les carnassiers ou encore que la plante pousse à l'endroit où le sang de la blessure d'un dragon s'est répandu.

Type : Plante Médicinale.

Région : Partout en Aventurie au nord de la ligne formée par Drôl et Thalussa.

Diffusion : Lisières de bois, bords de rivière (les deux très rarement).

Recherche : +10 (+3 à la floraison).

Récolte : Toute l'année (la fleur en Ingerimm et Rahja).

Quantité de Base : 1d6 feuilles.

Dose et effet : La plante peut empêcher la manifestation de la Lycanthropie. Un pansement de feuilles de Gorge de Dragon Rouge fraîches (coupées au besoin) doit être appliqué sur la morsure. Un traitement avec cette plante ne permet qu'une tentative de soin sur la victime du Garou et seulement si elle n'a pas déjà subi une transformation.

Conservation : 1d3+6 jours.

Prix : 20 D.

Utilisation Alchimique : Expériences obscures dans les élixirs de transformation et les remèdes alchimiques contre les malédictions, mais apparemment, jusqu'ici sans succès.

Particularités : Toutes les tentatives de plantations cultivées –même au moyen des Liturgies de Péraïne- ont énigmatiquement échouées. La vue de la fleur ouverte provoque un sentiment bizarre, les personnes qui la regardent se sentent observées par elle.

Nom : Souffle de dragon rouge.

Type : Stupéfiant.

Préparation : Feuilles séchées, fermentées.

Traitement : +6.

Dose et Effet : Les feuilles sont mises dans un petit creuset et brûlées, l'odeur très aromatique qui se dégage tient à l'écart les Garous.

Conservation : 1d6+9 années.

Prix : 25 D. (Une botte de feuilles, suffisamment pour 2d6+12 heures).



Annexe 3 : Maladies

Rage

Déroulement : tout d'abord affaiblissement et maux de gorges, puis crises convulsives avec possibilité d'étouffement. Au troisième jour, la fièvre monte passant de moyenne à importante entraînant des illusions ou un trouble des sens. Ensuite, le malade a des accès de fureur de plus en plus forts mais de plus en plus espacés dans le temps car entraînant un grand affaiblissement. La maladie devient potentiellement mortelle à partir du sixième jour.

Durée incubation/maladie : D20 x 10 jours / 1D+6 jours.

Dommages et conséquences : crise de fureur (5% de chance par heure). Premier jour : 1D blessures, deuxième 1D+2 blessures, troisième 2D+2 blessures puis 3D+2 blessures aux suivants pendant 1D6+3 jours. Chaque jour, l'acuité de chaque sens baisse de 3 points. La Force baisse d'un point le quatrième jour, puis de 2 points le cinquième jour, puis 3 points le sixième jour, etc. Lorsque la Force est égale à zéro, les crises de fureur prennent fin mais le cœur peut arrêter de battre (25% de chances par jour). A la fin de la maladie, par jour de repos alité, le patient récupère 2 points de Force et 3 points d'acuité. Les survivants de cette maladie perdent toutefois de façon permanente un point en Constitution et 1D points d'acuité.

Agent de contamination : animal enragé.

Particularités : on ne peut être touché par la Rage qu'une seule fois dans sa vie et cela protège ainsi de la Rage Noire (et vice-versa). Les elfes sont immunisés naturellement contre la Rage ou la Rage Noire.

Traitement : soulagement avec infusion de Gulmond (prix : 6 Ducats) réduit les blessures d'une journée de 2 points.

Antidote : inconnu. La prise d'huile de Joruga (8 Talents) agit de façon préventive pendant 1D3+3 mois. Une triple dose prise rapidement après la morsure peut empêcher la maladie de se développer. Les chances sont de 100% la première semaine et diminuent de 5% par semaine. Si la maladie ne s'est pas développée, alors le patient est guéri et est considéré comme immunisé contre la rage (mais pas contre la Rage Noire).

Force : 10 (5 pendant l'incubation).

Aliénation Foudroyante

Déroulement : au départ, le malade a des mouvements fébriles et précipités qui s'accroissent lors de crises aiguës de colère avec inclinaison à la violence même à l'égard de ses propres amis. Au deuxième jour la fureur entraîne le malade dans le coma, interrompu par de courtes crises de rage.

Durée incubation/maladie : 3 jours / 7 jours.

Dommages et conséquences : 1D de blessure au premier jour, 2D les suivants. L'intelligence diminue de moitié chaque. Les crises de violence sont proportionnelles au nombre de points d'Intelligence perdus. Les crises de rage se produisent après 1D heures de coma avec la force du patient qui triple. Dans de très rares cas, la maladie entraîne la perte définitive d'un point d'Intelligence (10%). A son réveil, le patient souffre d'engourdissements mentaux pendant 1 semaine. Il regagne 1 point d'Intelligence par jour.

Agent de contamination : animal, crime dans un temple (5%) (en particulier dans un temple de la déesse Hesinde (20%))

Traitement : absolution par un prêtre, en particulier un de la déesse Hesinde (à la discrétion du maître)

Antidote : Pollen de Lulanie non traité. Donné au début de la maladie, il diminue les blessures de 2 points/jour. A part cela, le pollen réduit de moitié les blessures de la journée et réduit la durée de la maladie d'1D2 jours.

Force : 9

Annexe 4 : Poids et Mesures en Aventurie

Longueur :	1 Doigt	2 Centimètres
	1 Empan	20 Centimètres
	1 Pas	1 Mètre
	1 Mille	1 Kilomètre
Surface :	1 Empan carré	2 Centimètres carré
	1 Pas carré	1 Mètre carré
	1 Champ	1 Hectare
	1 Mille carré	1 Kilomètre carré
	1 Terre	4 Kilomètres carré
Volume :	1 Flux	8 centimètres cube (8 ml)
	1 Verre	0,2 Litre (200 ml)
	1 Mesure	0,8 Litre (800 ml)
	1 Urne	8 Litres
	1 Baril	80 Litres
	1 Bœuf	960 Litres
Poids :	1 Grain	1/25 gramme
	1 Carat	1/5 gramme
	1 Scrupule	1 gramme
	1 Once	25 grammes
	1 Pierre	1 Kilogramme
	1 bloc de pierre	1 Tonne

Annexe 5 : les Monnaies d'Aventurie

Pays	Monnaie	Encore Usitée	Valeur	Poids en Scrupules	Matériau(x)
Al'Anfa	Doublon	Oui	2 PO	50	Or
	Oréal	Oui	1 PA	5	Cuivre/Or
	Petit Oréal	Oui	5 PB	3	Cuivre/Or
	Dirham	Oui	1 PC	3	Cuivre
Ancien Empire	Croisé	Oui	0,5 PC	3	Cuivre impur
	Couronne	Non	1 PO	25	Or
	Dixième	Non	1PA	5	Argent
Anc. Empire Arivor	Shilling	Non	1 PB	50	Fer
	Ducat	Non	5 PA	25	Argent
	Couronne Amazone	Oui	12 PA	30	Or
Borelande	Batzen	Oui	1 PO	25	Or
	Pièce	Oui	1 PA	5	Argent
	Sou	Oui	1 PB	5	Laiton
Califat, Sud et Khom	Marawedi	Oui	2 PO	50	Or
	Zéchine	Oui	2 PA	10	Argent
	Muwlat	Oui	5 PC	2,5	Cuivre
	Dinar	Non	2 PA	10	Argent
	Shekel	Non	2 PA	10	Argent
	Piastre	Non	12 PO	30	Alliage d'Or
Fertilia	Horador	Oui	20 PO	500	Or
Membilla	Once	Non	1 PO	25	Or
Emp. Centr. Bahilo	Roue	Non	10 PO	250	Or
Emp. Centr. Fertilia	Ducat	Oui	1 PO	25	Or
	Anc. Ducat	Non	Env. 8 PA	Env.25	Or impur
	Talent	Oui	1 PA	5	Argent
	Clair-Croisé	Oui	1 PC	5	Cuivre
Nouvel Empire	Nickel	Non	2 PC	1	Bronze
Nouvel Emp. Yaquir	Doublon	Non	8 PA	20	Or
Paavi	Florin	Oui	5 PA	12,5	Or
Selem	Shilliong	Non	1 PB	5	Cuivre
Trahélia	Suvar	Non	1 PO	25	Or
	Hedsch	Non	1 PA	5	Argent
	Ch'ryski	Non	1 PB	5	Bronze
Vallusa	Witten	Oui	5 PA	25	Or
	Stuber	Oui	5 PB	5	Argent
	Finfrich	Oui	5 PC	5	Cuivre
Territoires Nains	Talent Nain	Oui	1 PO	25	Or

Les valeurs sont données en fonction des monnaies de la première version des règles de l'Œil Noir pour une conversion Œil Noir version DSA4.

Rappel :

1 PO = 10 PA = 10 PB = 10 PC

1PO = 1 Once, 1 PA = 5 Scrupules, 1 PB = 5 Scrupules, 1 PC = 5 Scrupules.

Annexe 6 : Descriptions et règles sur les Garous dans l'Œil Noir

Les Garous sont extrêmement agressifs et attaquent tous les êtres vivants exceptés leurs semblables. Ils ne tiennent aucun compte de leur état de santé et ne fuient pas non plus un combat. Transformés, ils sont incapables de parler mais peuvent communiquer entre eux (généralement pour coordonner leurs attaques). Les animaux qui disposent de sens développés sentent très tôt la proximité d'un Garou et essaieront donc de s'enfuir. Il est impossible d'identifier un Garou au moyen de la Clairvoyance Magique, ils ne sont pas magiques du tout, à moins que la personne transformée ne soit un Magicien. Dans ce cas, il lui est même possible de lancer des sorts simples.

Valeur d'un Garou sous sa forme animale

EV : comme la victime.

RM : valeur de base de la victime +1 en humain, +7 en Garou.

INI, ATT, PRD de l'animal +2

PI de l'animal +2

Toutes les autres valeurs correspondent aux valeurs de l'animal. La Magie d'Illusion n'agit pas sur les Garous.

Les créatures suivantes ont déjà été aperçues comme Garous : Tous les Chiens, Bélier de Montagne (Walbergwidder), Cerf Couronné (Kronenhirsch), Cerf Blanc (Weisshirsch), Chevreuil (Rehbok), Elan (Elch), Taureau d'Ongal (Ongalobull), Sanglier (Wildschwein), Aigle des Montagne (Bergadler), Aigle des Mers (Seeadler), Sumpfranze, Ours d'Orkland (Orklandbaer), Ours Brun (Borkenbaer), tous les Renards (Füschse), Blaireau des Neiges (Schneedachs), Blaireau (Steifendachs), Glouton (Vielfraß), Vipère du Mysob, Capricorne (Steinbock), Panthère des Cavernes (Hölenpanther), Jaguar, tous les grands oiseaux de proie sauf le Vent de Nuit (Nachtwind), Bête de Khoram (Hyène), Chiens des Steppes, tous les Loups, Requin Marteau (Hammerhai), Requin (Streifenhai), Veau de Mer (Meerkalb), Tigre de Mer (Seetiger), Murène, Alligator et Horreur des Neiges (Schneelaurer).

Dans les cas exceptionnels des Boeufs Sauvages, de plus grands Ours, Tigre à Dents de Sabre et Dauphin.

Lycanthropie

La Lycanthropie est assimilée à une maladie de force 20 qui est répandue principalement dans le Nord (steppes, forêts et toundra) et dans le Sud (dans la jungle). Rarement sur les différentes espèces animales, il a été écrit autant de choses que sur les Loups Garous. Pour les savants Aventuriers l'origine de ces créatures est plutôt obscure. Le Démon Madayraeel connu par les Nivésiens sous le nom de Kyrjaka la louve est parfois rendu responsable, pour les Hommes des Bois, son nom est Anpa-Tonku la Panthère Blanche (MGS 125 et 130). Certains parlent d'une malédiction divine ou de malédiction de Mada, d'autres affirment que ce sont les constellations d'étoiles qui influent directement sur certaines personnes dont le destin est scellé et attrapent ainsi la lycanthropie. Indépendamment de tout cela, la raison la plus fréquente d'une contamination est la morsure d'un Loup Garou. Certains Nivésiens, qui sont en mesure de prendre la forme de loup, sont souvent confondus avec des Loups Garous. Les deux phénomènes ne possèdent aucun point commun et sont vraiment à distinguer l'un de l'autre.

Il y a aussi de folles spéculations sur l'existence d'un archi-lycanthrope –un Loup Garou qui serait considéré comme le porteur originel de la malédiction et qui serait si puissant que le non vieillissement serait un de ses pouvoirs les plus faibles. Personne ne peut garantir ces affirmations.

Contamination

Transmise par la morsure d'une victime contaminée, le mordu attrape la lycanthropie s'il ne réussit pas trois épreuves de CN consécutives (les résistances et immunités peuvent aider naturellement), il doit atteindre une différence qui correspond à la Force de la maladie (20). S'il échoue à cumuler 20 points, il est contaminé. La blessure peut guérir mais elle restera toujours douloureuse et la cicatrice rouge restera toujours visible, le tout malgré une guérison magique ou classique. De plus, de grands efforts ou une grosse colère peuvent la rouvrir de nouveau. Les Elfes et les Nains sont immunisés contre cette maladie, mais normalement ils n'ont pas connaissance de ce fait.

Guérison de la Lycanthropie

La méthode de guérison la plus connue provient de l'herbe très rare, la Gorge de Dragon Rouge qui pousse toute l'année au nord de la ligne formée de Drôl à Thalussa (et encore cette méthode de guérison n'est connue que de peu de soigneurs expérimentés -ainsi il faut posséder une valeur de PT à deux chiffres dans Connaissance des Plantes et Traiter les Maladies). De plus, peu de personnes ayant la connaissance des herbes savent réellement où sont les endroits où il serait susceptible que la plante pousse, si bien que la recherche de la plante peut devenir rapidement une petite aventure en soi. Et même pour ceux qui connaissent, la petite plante discrète ne se reconnaît pas facilement (Connaissance des Plantes +12). La feuille peut dater d'une semaine au plus et n'est utilisable qu'une unique fois chez une victime atteinte de lycanthropie tant que celle-ci n'a pas encore subi les symptômes de la maladie (en fait tant qu'il n'y a pas eu de transformation).

Autrement seule la Bénédiction de Saint Théria (Degré VI, AG), un grand miracle ou une Guérison d'Esprit Chamanique (certes au Degré II mais compliquée de la Force de la maladie) pourront guérir la victime. En Aventurie, il est quasiment impossible de savoir qu'avec un traitement d'au moins 49 points de Theriak (voir Chapitre la Couronne des Démons MGS) la maladie serait probablement annihilée et la personne soignée ne pourrait tirer aucun avantage permanent de "l'or vert" (car l'utilisation de Theriak représente un quasi sacrilège pour Sumu et Péraïne).

Déroulement de la Lycanthropie

Le premier jour après l'infection, le malade voit sa blessure saigner, il subit 1d6+2 le 1er jour, 1d6+1 le 2nd jour, 1d6 le 3ème jour, 1d6-1 le 4ème jour etc. jusqu'à ce que la blessure se referme (jusqu'à ce qu'il ne subisse plus de blessure lors de ce jet).

Le contaminé reçoit le Désavantage Soif de Sang. En outre, les nuits de pleine lune, il doit réussir une épreuve de Volonté +7 pour réprimer la transformation. Si l'épreuve échoue la victime se transforme et garde sa forme de loup pendant 7 heures durant lesquelles il dévore aveuglément avec furie et sans contrôle toute viande crue qu'il trouve. Les nuits suivantes après la pleine lune, les épreuves de Volonté sont soulagées de 1 point par jour et la durée de transformation est réduite d'une heure, si bien que la quatrième nuit, la victime se transformera pendant 3 heures si elle rate une épreuve de Volonté +3 (7-4).

Une semaine après la pleine lune, n'a plus lieu aucune transformation jusqu'à la prochaine pleine lune. Si l'épreuve réussit dès la première nuit de pleine lune, la transformation est réprimée pour la phase totale de la lune et on ne répète donc l'épreuve qu'à la prochaine pleine lune. Ainsi la manifestation de la maladie peut être retardée des mois durant par des victimes à forte volonté, qui seront tourmentées néanmoins durant ces nuits de pleine lune par d'étranges crampes. Après chaque transformation, le contaminé perd une partie de son humanité. Les épreuves de Volonté sont compliquées de +3 points par phase de pleine lune pendant lesquelles la victime s'est transformée au moins une fois. Après un certain temps, le contaminé se comporte de manière de plus en plus sauvage et sanguinaire et même sous sa forme humaine la faim de viande crue le saisit (volontiers de la chair humaine). Petit à petit, les transformations peuvent intervenir quand il est pris de rage ou de haine ou dès que de fortes douleurs lui sont causées.

Transformation

Si une personne se transforme, les cheveux commencent tout d'abord à pousser, jusqu'à ce qu'une fourrure régulière couvre entièrement la peau. Petit à petit le corps change : les muscles se développent, le visage s'allonge, les oreilles s'agrandissent, un museau apparaît, la mâchoire s'agrandit et s'orne de longues dents aiguës. Les pieds se transforment en pattes aux griffes acérées, les mains se tordent et grandissent, s'ornant également de griffes. La transformation peut durer très longtemps ou ne prendre qu'un Tour de Jeu, dans tous les cas, elle signifie pour la victime d'immenses douleurs –douleurs qui amènent la victime dans une fureur aveugle dès qu'elle est devenue loup. A propos de transformation, la forme de loup n'est pas exclusive, on connaît la panthère (chez les Hommes des Bois), l'ours (surtout en Borelande) mais des transformations en lion, tigre ou taureau auraient aussi été observées. La victime, après une transformation, est incapable de se souvenir des événements de la nuit dernière... Seuls ses habits en lambeaux et des égratignures causées par les épineux peuvent l'orienter sur ce qui a bien pu se passer la nuit d'avant. Au cours des semaines, le malade peut constater un changement permanent sur son corps comme une pilosité accrue qui peut par exemple s'étendre jusqu'aux doigts.

Sur le visage, une barbe fournie peut s'étendre jusqu'au nez et aux orbites – un état de fait qui pourrait encore plus choquer si le malade est une femme. Lors de chaque nouvelle transformation, la pilosité augmente, mais le nez, la bouche et les oreilles changent aussi lentement de forme.

Ainsi, la population rurale influencée par de nombreux contes d'horreur voit en les personnes à la pilosité développée, des loups garous potentiels et il est souvent arrivé que ces personnes totalement innocentes soient pendues sans autre forme de procès par la populace apeurée.

Combat

Les armes classiques et magiques ainsi que la magie de Dégâts ne provoquent que des demi-dommages au lycanthrope sous sa forme transformée, les armes consacrées causent toutefois des dommages normaux. Les armes en argent, en argent de lune, en argent de nain ou en métal magique causent le double des dégâts et provoquent en plus une Blessure Sérieuse à chaque coup réussi. Ainsi la superstition a ajouté dans les régions où ont été aperçus des loups garous, un commerce florissant d'armes en argent qui sont à la base impropres au combat traditionnel car l'argent est un métal très mou et flexible (pour les valeurs de ces armes voir AA p125). On rapporte même que dans ces régions, les paysans pauvres vendent tous leurs biens et gardent comme unique possession un couteau en argent.

Les lycanthropes ont des capacités de régénération étonnantes, de sorte que les blessures classiques (non provoquées par les métaux spéciaux mentionnés ci-dessus) disparaissent rapidement : Tous les 2 Rounds de Combat, un lycanthrope se régénère de 1 EV, si bien qu'une perte de 20 EV provoquée par des armes classiques est guérie en 40 Rounds de Combat (une minute). Dès qu'il s'est régénéré complètement, ses Blessures Sérieuses disparaissent au rythme de 1 par Tour de Jeu. Cela ne vaut naturellement que pour les blessures non provoquées par les métaux mentionnés plus haut. Toutes les blessures qui proviennent de l'argent ou des métaux magiques ne se régénèrent pas de cette manière mais comme une blessure normale chez un homme : +1d6 par repos nocturne, plus d'éventuelles majorations par les épreuves de CN et Avantages.

A noter : Avec l'infection lycanthropique, il n'y a plus de restriction quant à la limitation d'augmentation des valeurs d'Attributs Principaux physiques et d'Energie Vitale si bien que certaines de ces créatures sont de redoutables et terribles combattants.

Utilisation des Garous par le MJ

L'intérêt d'utiliser une telle créature dans une aventure n'est pas simplement de mettre en travers du chemin des héros un animal furieux et dangereux, pour cela n'importe quel animal sauvage fera l'affaire. Le potentiel d'intérêt d'une telle créature serait gaspillé (même s'il a effectivement été utilisé de cette manière dans des aventures DSA).

La tension sauve le jeu plutôt par les ambiguïtés, les rumeurs, les préjugés et les craintes liés à la lycanthropie. Autour de chaque loup garou devraient circuler de vraies et de fausses rumeurs de sorte que les héros doivent séparer eux-mêmes le folklore de la réalité. Un loup garou peut très bien être introduit dans une partie sous sa forme humaine, comme un personnage tout à fait innocent et insoupçonné sans qu'il soit réellement conscient de sa situation ou encore qu'il le dissimule habilement.



Annexe 7 : Coups et incapacité au combat des créatures

Comme les humains, les animaux peuvent également souffrir des blessures et devenir inaptes au combat. Si l'animal subit plus de BL que sa valeur de CN en un coup, il se voit infliger une Blessure Sérieuse. Si aucune valeur de CN n'est mentionnée pour une créature, vous pouvez partir du principe qu'une Blessure Sérieuse est subie dès qu'elle perd plus d'un tiers de son EV en un seul coup.

Les armes à distance qui provoquent des Blessures Sérieuses (notées : * sur les PI) provoquent une Blessure Sérieuse dès qu'elles causent plus de BL que la moitié de la CN (ou plus de PI que 1/5 de l'EV) en un coup. C'est également valable pour la Manoeuvre de Combat *Coup Ciblé* (*Gezielter Stich*). Les coups critiques causent généralement une Blessure Sérieuse mais la décision finale revient ici au MJ. Quelques créatures comme les morfus, les méduses, amibes géantes et autres (sans différenciations anatomiques reconnaissables) ne souffrent pas de Blessure Sérieuse.

Les conséquences d'une Blessure Sérieuse sont les mêmes que pour l'homme : ATT, PRD, INI diminuent de 2. La VI ne diminue pas toujours (pas du tout pour les animaux très lents et de 2 points pour les animaux qui ont une VI supérieur à 10).

Combat

Peu d'animaux combattent jusqu'à la mort, s'ils le font, le plus souvent c'est pour défendre leur progéniture, lorsqu'ils ont été rendus fou furieux ou par ce qu'ils sont dominés par magie. On peut partir du principe qu'un animal peut fuir ou se retirer du combat si son EV est descendue à un tiers de sa valeur initiale -certains animaux se retirent même dès le premier coup reçu ou après avoir subis une première blessure. Il n'y a pas de perte de connaissance à 0 EV, ils meurent immédiatement (dans le cadre des règles du jeu). Les oiseaux perdent leur capacité de voler, s'ils ont perdu la moitié de leur EV. Pour cette raison, en général, ils se retirent du combat après la perte de 1/4 de leur EV.

Les réductions sur l'ATT et la PRD dues à une faible valeur d'EV sont valables aussi pour les animaux.

Reste la moitié de l'EV : -1 ATT/PRD

Reste moins d'un tiers de l'EV : -2 ATT/PRD et fuite.

Annexe 8 : Aide à la distribution des Points d'Aventure en fonction du Rôle-play

Voici une proposition de récompense en points d'aventure sur le rôle et la manière dont un joueur a joué et interprété son personnage. Bien sûr, ces récompenses ne sont pas à donner si elles ont déjà été spécifiées dans les récompenses principales.

Interprétation de :

- la race et de la culture : de 0 à 10 points d'aventure.
- la profession : de 0 à 10 points d'aventure.
- Des traits de caractères, des avantages et désavantages, des défauts... : de 0 à 25 points d'aventure.

Investissement dans le jeu (si les joueurs s'impliquent ou non...) : de 0 à 10 points d'aventure.

Intelligence de jeu, logique du suivi de l'intrigue : de 0 à 10 points d'aventure.

Autres exemples (sur décision du MJ) :

- Monstres
- Lieux spécifiques découverts
- Enigmes résolues
- Idées particulièrement brillantes
- Action pour l'avancement direct de la trame du scénario
- Faits marquants : pèlerinage, rencontrer un personnage important...
- Actes héroïques
- Etc.

Les joueurs peuvent acquérir jusqu'à une centaine de points d'aventure supplémentaires (au maximum, pour ne pas déséquilibrer le jeu) pour une séance d'un scénario ou de 12 heures de jeu.