

La bête de Marvejols

Ce scénario convient mieux à l'ambiance de l'univers de Ravenloft, mais il peut être adapté à n'importe quel monde. La bête de Marvejols est un scénario destiné pour 3 à 5 joueurs de niveaux 2 à 4. Les joueurs peuvent venir de n'importe quel monde. Ils seront alors emmenés dans le monde de Ravenloft lors d'une terrible tempête de neige, trempant ainsi leurs équipements et rendant leur tente ou couverture inutilisable. L'action se passe dans un petit village du nom de Marvejols se situant dans le domaine de Tepest.

Pendant le scénario, les joueurs vont affronter un loup-garou qui tente de prendre le contrôle du village dans le but de contaminer tous ces habitants. Ce dernier se fera passer pour un worg géant dont la meute c'est réfugié dans une forêt proche du village. Dans ce scénario l'accent est mis sur l'investigation, ainsi que sur l'impuissance des joueurs à empêcher les attaques du loup-garou. N'hésiter pas à embrouiller les pistes pour maintenir le suspense.

I L'arrivée au village

Le lendemain de cette terrible tempête de neige, les joueurs se retrouvent dans une forêt paisible et profonde. Entendant dans le lointain des bruits de cloches et des bêlements de moutons. Ses bruits proviennent des troupeaux de mouton du village voisin « Marvejols ».

Lorsque les joueurs se dirigent vers ces bruits, ils observeront un phénomène étrange. Les bruits habituels d'une forêt (les oiseaux qui chantent, les petits animaux qui bougent dans les buissons et le vent qui souffle dans les cimes des arbres) vont cesser. Seul les bruits d'un lointain troupeau résonnent comme des gémissements dans le lourd silence de la forêt. À partir de cet instant, les joueurs peuvent se diriger rapidement vers les bruits du troupeau et dans ce cas ils pourront assister à la scène du premier drame. Sinon passer directement à la section « *L'arrivée au village.* »

Le premier drame :

Un troupeau de mouton dirigé par une bergère de 16 ans nommée Catherine Saunière se fait attaquer par un loup de la taille d'un ours. Lorsque les joueurs arrivent sur les lieux de l'action, ils verront un immense loup s'enfuir avec un mouton dans la gueule (Il s'agit d'un loup garou).

La jeune bergère, bien qu'habitue aux attaques de loup et de goblin est complètement terrorisée et part en courant vers le village pour avertir tout le monde. Quoi que les joueurs fassent, rien ne pourra la calmer à part un sort de charme de sommeil ou d'apaisement.

L'arrivée au village

Lorsque les joueurs arrivent au village personne ne fait attention à eux. Tous le monde est réunis sur la place centrale et écoute le récit de Catherine Saunière.

Catherine :

-« Mais si, je vous jure un loup aussi gros qu'un ours, je vous dis ! »

un homme :

-« Allons ma pauvre Catherine, tu fabules pour que ton père ne soit pas trop sévère pour la perte de ce mouton. »

Catherine :

-« Non, non je vous jure même mon chien qui ne craint pas les loups, c'est mis à trembler comme une feuille. »

Le maire

-« Ah, c'est pas le premier gros loup qui attaque nos troupeaux et qui fait reculer nos chiens. Allons vous autres retourner au travail l'hiver sera rude. »

Après l'incident, les gens se remettent aux travaux automnaux. Les joueurs sont mal vus par la population, qui les évitera au maximum. Les seules choses que les joueurs pourront apprendre, sera qu'il se trouve dans un royaume du nom de Tepest, dans le village de Marvejols et qu'ils ne sont pas les bienvenus. Le seul endroit accueillant pour ces derniers est l'unique auberge du village, « l'auberge du Gobelin décapité ».

L'auberge possède un étage (ou se trouvent les chambres). La nuit coûte 3 pa et les repas 1 pa. Il y a dans cette auberge 4 chambres à lit double, 2 chambres avec un lit double, 2 chambres avec 2 lits simple et une chambre avec un seul lit simple. Les repas se prennent dans la salle commune à rez-de-chaussée, ceux-ci sont modestes mais de bonne qualité. Le tenancier est un homme très affable qui aime beaucoup parler avec ces clients. Les joueurs pourront avoir de nombreux renseignements de sa part sur la région et sur les coutumes de ce village.

La première nuit

Scénario écrit par Dechouseau Régis

A l'heure du repas (7h pm), un habitant richement vêtu viendra à la table des joueurs pour leur parler. Il s'agit d'un viticulteur de la région du nom de Frédéric Dumont. Cette personne est très curieuse, c'est un collectionneur d'objets exotiques. Il pourra apprendre aux joueurs que cette région est infestée de gobelin, que les ressources du village sont l'élevage de mouton, l'agriculture et la viticulture.

A 8 heures PM très précise, la cloche de l'angélus sonnera. Ceci engendrera un étrange phénomène, toutes les personnes se trouvant dans la taverne quitteront l'établissement, dehors les gens se hâtent pour rentrer chez eux. La serveuse de l'auberge fermera immédiatement les volets de la salle commune. Il ne restera alors dans l'auberge que les joueurs et les tenanciers, ci les joueurs posent des questions l'aubergiste le répondra qu'il ne vaut mieux pas traîner dehors le soir à cause des gobelins et qu'après 8 heures il est préférable de rester chez soi.

Lorsque les joueurs se rendront dans leurs chambres respectives, il se rendront compte que les volets sont déjà fermés. Au beau milieu de la nuit, un hurlement terrifiant de loup les réveillera tous sans exception, si ils ouvrent les volets à cet instant ils verront un loup de la taille d'un ours sur le toit de la grange de l'auberge (celle-ci se trouve en face de leur chambre). Le loup s'arrêtera alors de hurler pour les fixer pendant un moment puis il s'enfuira. Toute poursuite aboutira à un échec.

II Les problèmes s'aggravent

La journée paisible

Durant la journée, les joueurs pourront remarquer les paysans travaillés durement. Les femmes préparent des festivités ; si on leur demande ce qu'elles font, elles répondront qu'elles préparent la fête des feuilles mortes. Cette fête est une fête automnale qui célèbre la fin de l'automne et l'arrivée des jours difficiles, elle aura lieu au village dans 15 jours. La journée se passera sans problème, les joueurs pourront en profiter pour sécher leur matériel et collecter des renseignements sur la région et le village, bien que les habitants soient d'habitude soupçonneux envers ces étrangers, quelques jets de réaction réussissent et les langues se délient. En milieu d'après-midi (vers 16 heures) un événement marquant va se produire. Un cri de terreur va retentir dans la vallée, celui-ci provient du coteau est de la ville. En effet un jeune garçon vient d'être retrouvé mort à l'orée du bois. Lorsque les joueurs arrivent sur les lieux, la mère du jeune garçon est en pleurs sur le corps de son enfant. Les joueurs pourront remarquer de profondes marques de griffes et de mâchoire. Si l'un des joueurs possède la chasse ou la connaissance des animaux et qu'il réussit son jet, il pourra dire aux autres qu'il s'agit de griffes et de la mâchoire d'un loup, ou plutôt d'un worg plus grand que la normale.

Dés lors, deux solutions s'offrent aux joueurs :

- ⇒ Aider à ramener le corps du garçon dans la maison de ses parents
- ⇒ Partir dans les bois, afin de pister la bête. Pour cela un jet de pistage avec un malus de -2 est nécessaire.

Le pistage

Après une dizaine de minutes de pistage, les joueurs vont rapidement se rendre compte qu'ils ne sont plus les chasseurs mais les proies d'une meute de worg qui les encerclent. Cette meute est composée de 23 worgs adultes

worg :

AC : 6	VD : 18	DV : 3+3	PV : 16	Tac0 : 17
1 attaque, dégâts : 2D4	Taille : M	moral : 11	Exp : 120	

Un loup géant qui peut être aisément confondu avec le loup que les joueurs ont aperçus la veille. Il possède les mêmes caractéristiques que les autres si ce n'est la taille :G, Les PV : 22, un Tac0 : 15 et une valeur en Exp de 175

Ces loups n'attaqueront pas immédiatement les joueurs mais les empêcheront d'approcher leur territoire en se montrant menaçant. Si les joueurs se montrent agressifs, les loups réagiront très violemment en mettant à mal le personnage qui semble le plus vulnérable par une attaque de derrière. Dès qu'ils l'auront suffisamment blessé, ils reculeront comme pour montrer aux joueurs qu'ils n'ont pas l'intention de les tuer mais qu'ils pourraient le faire sans hésité. Dans le cas où les joueurs attaquent quand même, n'hésitez pas à leur infliger une cuisante défaite. Si par contre il fuit, laissez les fuir et retourner au village sans aucune difficulté.

Le conseil

Le soir (vers 18h30), le conseil du village se tiendra dans la salle commune de l'auberge, les six habitants les plus influents du village organiseront le débat. Ils s'agit de

- * François Dugesclin : Le maire du village (un marchand de vin et de peau de bête)
- * Frédéric Dumont : Le viticulteur érudit que les joueurs ont rencontré la veille.
- * Jacques Brès : Le prévôt du village (le chef de la police locale)
- * Gérard Meyer : Le plus important propriétaire de mouton de la région.
- * Louis Dufer : Le maréchal-ferrant du village.
- * Jean-Jacques Sauterne : Le notaire du village.

Si les joueurs ne mentionnent pas les événements qui sont survenus lors de leur pistage. La discussion s'orientera vers un mystérieux loup géant qui contrairement à ces congénères attaque seul et en plein jour à proximité du village ce qui est très rare.

Si les joueurs exposent au conseil leur mésaventure avec la meute de loup. La discussion sera différente et tournera autour de la meute qui sera immédiatement accusée. Le prévôt accusera ouvertement les joueurs de mensonge. Il déteste les nouveaux

arrivants et ne le cache pas, il essaiera de les impliquer et de monter le village contre ces étrangers (qui sont arrivés en même temps que ces malheurs !).

Quoi qu'il se passe durant la discussion, le maire décidera de faire appel à Jean Noiret, le plus grand tueur de loup de la région et à ses hommes.

Une nuit mouvementée

Comme d'habitude les gens se terreront chez eux dès que l'angélus sonnera les huit heures du soir. La soirée se passera sans problème, si ce n'est l'étrange impression pour chaque habitant que dehors dans les rues rode une créature.

Cependant vers 11 heures du soir, un terrible cri va secouer le petit village léthargique. Les joueurs seront avertis par la serveuse de l'auberge qu'un nouvel événement c'est produit. En effet, elle leur dit de se rendre à la maison du jeune garçon qui a été tué aujourd'hui. Lorsque les joueurs arrivent à la maison, tous les villageois sont déjà présent sur les lieux du drame. Là, ils entendent le père expliquer en tremblant qu'il était entrain de veiller son fils lorsqu'il entendit quelque chose gratter le carreau de la fenêtre, se retournant il aperçu la tête de la bête qui fixait de ses yeux la dépouille de sa victime en essayant de casser la vitre pour finir de dévorer sa victime. Puis lorsque le père a saisi sa fourche et qu'il est sorti la bête c'est enfuit.

L'arrivé du rôdeur

Le lendemain, la journée se passera bien, à part une détérioration du temps. En effet le beau temps qui persistait depuis l'arrivé des joueurs va laisser sa place à une pluie persistante et glaciale.

Au milieu de la journée, les joueurs vont faire la connaissance d'un rôdeur. Il s'agit du rôdeur qui surveille la forêt ou se trouve les loups. Il descend au village pour plusieurs raisons, la première est qu'il vient vendre des peaux de bête et faire des achats des achats avant le début de l'hivers. La deuxième est qu'il a entendu des paysans se plaignant d'attaque de loup, il vient prévenir le prévôt qu'il ne s'agit pas de la meute de worg.

Les joueurs vont faire sa connaissance, en surprenant une discussion entre lui et le prévôt.

Charles Bernard « le rôdeur » :

-« Je vous assure que ce ne sont pas ces loups les responsables de ses attaques. Je les connais, ils ne m'ont jamais attaqué. »

Jacques Brès, le prévôt :

-« Ah oui ! mais nous avons des témoins qui ont vu un loup gigantesque. »

Charles Bernard :

-« Ils attaqueraient des moutons mais pas des hommes près d'un village en plein jour. »

Le prévôt :

-« Bah, je ne veux pas discuter avec un marginal de ton espèce, vends rapidement tes peaux et ne fait pas d'histoire. »

Sur ces mots, le prévôt se retire. Charles remarquera les joueurs et ira spontanément discuter avec eux. Il le révélera par exemple que les loups en question sont assez paisible et vivaient tranquillement dans les montagnes, mais lors d'une attaque d'un clan de gobelin par des villageois, un feu de forêt c'est déclaré ; lui et sa compagne une elfe druidesse ont réussi à le stopper, cette dernière y a perdu la vie. Les loups se sont réfugiés plus près du village suite à cette tragédie, mais ils n'ont montré aucun signe d'hostilité. Il est rare chez ces bêtes d'attaquer les humains près des habitations de jour et surtout le plus surprenant sans l'aide de la meute. Puis le rôdeur leur fera une remise sur ses peaux et ses fourrures. Ci une femme est présente dans le groupe, il lui donnera en cadeau (car celle-ci lui rappelle sa femme, surtout ci c'est une elfe) une somptueuse cape de fourrure de renard argenté (il s'agit en faite de la fourrure d'une renarde garou). Sinon pour les autres, il vend des capes de fourrure de très bonne qualité à 30 pièces d'or (prix courant 50 po), des gants en cuir ou en fourrure à 5 pa et des couvertures de fourrure d'extrême qualité à 1 po.

Encore une disparition

A la fin de la journée, les joueurs apprendrons la disparition de deux jeunes filles qui étaient allées chercher de l'eau à la rivière. Personne ne retrouvera pas leurs corps avant le lendemain matin plus haut sur le cours de la rivière, elles auront alors été à moitié dévorées par un loup. Charles Bernard décidera de rester durant la nuit au village car la pluie qui tombait c'est transformée en un terrible orage d'automne au début de la soirée. La nuit se passera sans aucun problème.

III Les tueurs de loup

Après la découverte du corps des deux jeunes filles, qui a pu être possible car la pluie a laissé place à un magnifique soleil durant la nuit. Vers 11 heures AM, les tueurs de loup convoqués par le maire arrive dans le village. Les tueurs de loup sont d'ancien soldat ou mercenaire qui se sont mis sous les ordres d'un Jean Noiret le Louvetier. Ce sont des gens aigris et violent, sans gêne et vindicatif. Cette troupe est composée de plusieurs personnes :

⇒ 9 guerriers niveau 2, ils sont équipés d'arme de corps à corps (épée, lance, masse d'arme etc.)

⇒ 4 cavaliers équipés d'étoile du matin

⇒ 4 Archers équipés d'arc long (flèches lourde) et d'épée courte.

et bien entendu le redoutable Jean Noiret guerrier niveau 6. Tous ses hommes ont un TAC0 :19, 14 points de vie, Classe d'Armure :6 et lorsqu'il affronte des loups, ils ont un moral de fanatique.

Dès leur arrivé, ils s'imposeront et réclameront comme paye une somme importante de 900 po sans compter la nourriture qui doit leur être fournie gratuitement.

De plus, ils demandent de l'aide aux villageois et des volontaires. Il y aura une récompense de 10 po par loup par une personne étrangère à la troupe de Jean Noiret. A part le prévôt aucun villageois n'acceptera de participer à cette chasse (il ne sera

pas récompenser, car il y va sur ordre du maire cela fait parti de ses obligations). Jean Noiret insistera pour que Charles Bernard assiste à la chasse, car d'après le louvetier le rôdeur pourrait très bien faire échouer la chasse en faisant partir les loups pour qu'ils échappent à la battue. Les joueurs seront enrôlés de force par le prévôt car ceux-ci sont les seuls capable de participer à la chasse et pouvant identifier le loup (ils ne sont pas obligés de participer, mais ils doivent assister à la chasse. Si ils participent l'offre de récompense s'applique à eux).

La chasse

La chasse au loup a lieu le lendemain, logiquement les tueurs de loup sont accompagnés par Charles Bernard le rôdeur, le prévôt et les joueurs. La tactique de Jean Noiret est simple :

Ces cavaliers vont rabattre les loups dans une clairière. Là, les archers commenceront à décimer les loups puis la mêlée commencera. Le MD doit simuler la bataille de façon à faire gagner les tueurs de loup qui perdront tout de même la moitié de leur effectif dans la bataille. A la fin de la bataille, seul le loup géant sera encore en vie. Il sera acculé contre un arbre par Jean Noiret qui le tuera grâce à sa botte secrète contre les loups (voir personnage). Ceci mettra Charles Bernard dans un tel fureur qu'il engagera le combat avec Noiret, qui en quelques passes le mettra au sol et le maintiendra en respect avec son épée. Charles sera arrêté et mis en cellule par le prévôt. Le soir le village fêtera la victoire des louvetiers en dansant autour de la dépouille de ce loup géant.

Les louvetiers repartiront avec la dépouille des loups le lendemain matin.

IV Les jours tranquilles

Les journée suivantes seront paisibles, on proposera aux joueurs de participer au préparatifs de la fête des feuilles mortes moyennant une rémunération de 2 po par jour. Si vos joueurs souhaite partent du village, le conseil réclamera leur présence au procès de Charles Bernard qui aura lieu le jours de la fête des feuilles mortes.

Les problèmes resurgissent

Au bout de trois jours, Frédéric Dumont se plaindra de la disparition de sa femme. Le même jour, un jeune garçon viendra signaler qu'il à découvert à une dizaine de kilomètre du village les corps mutilés des chasseurs de loup.

En effet lorsque les joueurs (accompagné par Frédéric Dumont) se rendront sur place pour voir le massacre, le prévôt et le maire seront déjà sur place avec quelques paysans. Les blessures sur les corps des louvetiers révèlent qu'ils ont été tués par un loup de taille exceptionnel. Le corps de Jean Noiret est allongé près d'un arbre, il a été égorgé et éventré par le loup, de plus il n'a plus son épée et sa dague. Néanmoins, a coté de son cadavre, le prévôt retrouvera le sac de 900 po qu'il rendra immédiatement au maire.

Dés lors Frédéric Dumont comprenant que la situation est très inquiétante en ce qui concerne la disparition de sa femme, engagera les joueurs pour la retrouver. Pour cela, il leur laisse choisir un objet parmi sa collection d'objet exotique. Dans cette collection se trouve toute sorte d'objet étrange (Improviser) mais il y a surtout 3 objets magiques :

- un bracelet de classe d'armure 6
- une épée bâtarde +1
- un ceinturon à poche

Toutes recherches effectuées le jour même ne donneront rien de concluant.

Le courage des enfants

Le lendemain, un événement notable se produit, en effet les joueurs vont assister et participer au sauvetage d'un jeune garçon. Lors de leur recherche, les joueurs entendront des hurlements d'enfant ainsi que des bruits de lutte provenant de l'orée d'un bois. Si les joueurs se rendent sur les lieux de l'affrontement, ils apercevront le loup gigantesque qui tente d'enlever un jeune garçon, mais il est attaqué par les camarades du garçon armés de bâton lesté. Ces derniers tentent désespérément de lui faire lâcher prise, ce loup est un werwulf des plaines (voir guide de Ravenloft de la boite de base) dont la taille et la résistance est supérieure à la normale pour sa race. Dés que les joueurs lui auront infligé le moindre point de dégâts, il fuira sans demander son reste. Le jeune garçon qui a été attaqué et qui a survécu est le fils de Gérard Meyer (le plus important propriétaire de mouton du village). Suite à cet incident, le jeune garçon sera emmené à l'église pour recevoir des soins (il n'est pas contaminé par la lycanthropie). Si les joueurs se rendent chez le prévôt, ils ne le trouveront pas. Si on lui demande plus tard le motif de son absence, il dira qu'il effectuait des rondes de garde ou qu'il menait son enquête en examinant les corps des louvetiers.

Il ne se passe rien d'autre d'important cette journée. Toutes les recherches de Frederic Dumont et des joueurs se soldent par des echecs.

Une journée importante

La huitième journée sera le tournent de l'aventure, ce sera une journée riche en rebondissement.

La femme de Louis Dufer le maréchal-ferrant sera tuée dans sa cour pendant qu'elle étendait du linge, une dizaine de minutes après le drame le corps de la femme de Frédéric Dumont sera retrouvé devant la porte de sa maison. Vers midi, la fille de Jean-Jacques Sauterne le notaire sera sauvée des griffes du loup par l'intervention inextrémiste de Charles Bernard libéré sous les ordres du maire.

Le conseil accuse

Suite à tous ces événements, le conseil des notables du village est réunis en urgence dans la salle commune de l'auberge. Il y a là les 6 notables du conseil habituel ainsi que Charles Bernard invité par le notaire tant que témoin oculaire de l'attaque de sa fille, les joueurs aussi sont conviés mais par Frédéric Dumont qui exige leur présence.

- Jean-Jacques Sauterne

« Les attaques de ce loup devienne de plus en plus insupportable, il est de plus en plus évident que les attaques de ce loup ne sont pas fortuite. Depuis peut seul les membres de nos familles respectives se font attaquer. Qu'en dites vous Charles, après tout vous êtes le dernier à avoir affronter la bête. »

- Charles Bernard

« Vous avez entièrement raison, si ce n'est sur un point ; ce loup n'est pas comme les autres, je lui ai fiché une flèche en pleine cuisse et malgré ça il a continué à courir à la même vitesse. De plus il montre trop d'acharnement à attaquer des cibles précises alors que d'autres seraient plus faciles. Un loup ne ramènerait pas sa proie devant sa maison et même si c'était le cas on aurait trouver des traces de corps traîner. En conclusion, je pense que ce loup est dressé pour l'attaque et que celui qui l'homme qui l'utilise est justement la personne qui ramène les corps. »

- Le prévôt

« Pour une fois, je suis du même avis que vous Bernard, j'irai même plus loin. Lors de mon enquête sur la fin tragique de Jean Noiret et de sa bande de louvetier, j'ai noté qu'il n'y avait pas de trace de lutte près du corps de ce dernier, il a sûrement été surpris par le propriétaire du loup. Pour qu'un tueur de loup tel que lui se fasse surprendre par un loup, il faut qu'il ne soit pas sur ces gardes. J'en conclus que le propriétaire du loup connaissait bien Jean Noiret, ce qui explique le manque de méfiance de ce dernier. Sans vouloir porter d'accusation, je ne connais qu'une seule personne au village, qui fut un ancien compagnon de Jean Noiret et de surcroît un dresseur de chien de combat. » Sur ces mots le prévôt pointe du doigt le maire. Tous les regards convergent vers lui et le maire du village semble très mal à l'aise.

Frédéric Dumont s'exclame alors :

« De plus, tu es le seul dont les membres de la famille n'ont pas été attaqué. »

Le maire predouillant :

« Mais non ce n'est pas moi je vous le jure, quel intérêt y aurai je d'ailleurs. »

Jean-Jacques Sauterne :

« Peut être simplement dans le but de nous faire chanter, pour chacun de nous oublie les 1500 po de dette que tu nous dois. »

Le prévôt :

« Monsieur le maire, je suis désolé mais je pense que je vais devoir vous arrêter en attendant la décision et le jugement du conseil qui aura lieu le jour de la fête des feuilles mortes. » et sur ces paroles le prévôt emmène le maire dans la modeste geôle du village.

La véritable histoire

Ce paragraphe n'est qu'une information pour le maître du jeu. La vérité dans cette affaire est tout autre, laissé retombé la pression que vous avez mis sur les joueurs pendant toute l'aventure. La véritable histoire est la suivante. Le prévôt qui est un véritable lycanthrope (werwolf des plaines) a dans l'intention de prendre la place du maire et d'infecter les habitants pour que ceux-ci soit sous ses ordres. Son plan est simple, il profite de la présence d'une meute de loup dont un des membres lui ressemble énormément sous sa forme lupine, faisant accuser cette meute de loup, il attire Jean Noiret le louvetier. Il peut alors tuer cet homme qui représente un grave danger pour lui, et en plus il fait par la même occasion accusez le maire (qui est un ami de Jean Noiret) d'avoir tuer son ami afin de récupérer ces 900 po. Ensuite il attaque les familles des notables à qui le maire doit de l'argent pour faire encore porter les soupçons sur ce dernier (remarque : le prévôt n'a jamais été attaqué, si une personne lui fait la remarque, il répondra en toute honnête qu'il est seul et n'a pas de famille. Ainsi le maire n'a pas de moyen de pression sur lui.).

V Epilogue

Les joueurs sont invités le soir même à un repas chez Frédéric Dumont, Charles Bernard est lui aussi convié à ce repas. Le début de la soirée se passe dans le calme. Au milieu du repas, le prévôt sous sa forme d'homme loup va attaquer les joueurs entrant par une fenêtre. Les joueurs ne pourront lui faire que peu de dégât sans armes en argent même leur arme magiques ne sont pas très efficace puisqu'il ne reçoit que le bonus de l'arme magique comme dégâts. Pendant les cinq premiers rounds, Frédéric Dumont ira chercher des armes dans sa réserve d'objet exotique, ces objets sont : une arkebuse et un pistolet à rouet. Frédéric Dumont a un TACO de 20, mais avec ces deux armes ils reçoit un bonus de +4 au toucher car il est très entraîné à l'usage de ces armes à feu. Il possède 10 balle d'arkebuse en argent ainsi que 20 balle de pistolet à rouet et 30 charges de poudre. Dès que le prévôt aura perdu plus de la moitié de ses points de vie ou dès qu'il recevra une balle en argent, il s'enfuira dans la forêt pour régénérer ses points de vie.

Pendant ce temps les joueurs peuvent faire ce qu'ils veulent ils ne retrouveront pas sa trace. Par contre s'ils vont fouiller la maison du prévôt et la geôle, ils découvriront le cadavre du maire et après une fouille sérieuse ils trouveront aussi l'épée et la dague de Jean Noiret ainsi que 9 po et 40 pièces de platine.

Scénario écrit par Dechouseau Régis

Les joueurs vont devoir reprendre leur recherche sur la demande de Frédéric Dumont. Vers deux heures du matin le prévôt attaque les joueurs, les prenant par surprise il tue dès le premier round Frédéric Dumont qui représente le plus grand danger pour lui. Ensuite il combat les joueurs jusqu'à la mort.

Appendice

Prévôt : Jacques Brès (werwulf des plaines)

Classe d'armure : 4 Déplacement : 15(18) Des de Vie : 5+4 PV : 34 TAC0 : 15
Nb attaque : 3(1*) Dégâts/Attaque : 1D4/1D4/2D4 (2D4*) Attaques spéciales : Surprise
Résistance à la magie : 20% Taille : M Morale : Elite (13) Exp : 2000

Caractéristiques spéciales : Il possède une force de 18/00. Sous sa forme de loup, il se déplace à 18 et ne peut attaquer qu'une seule fois par round. Il régénère 1 points de vie par tour, il n'est blessé que par les armes en argent qui lui inflige les dégâts normaux, les armes magiques le blesse mais ne lui inflige que leur bonus magique (par exemple : une lame +2 lui infligera quoi qu'il arrive que deux points de dégâts), une arme bénite lui inflige un point de dégâts seulement. Il peut infecter ses victimes de lycanthropie.

Jean Noiret le louvetier (guerrier niveau 6):

For : 18/93 Dex : 15 Con : 17 Int : 14 Sag : 8 Cha : 14
Classe d'armure : 4 Points de vie : 48 Nb d'attaque : 3/2 TAC0 : 15 Bonus au toucher : +3
Bonus au dégâts : +7

Attaque spéciale : Il est spécialisé à l'épée large et à la dague. De plus il possède une technique pour tuer les loups, il met un gant de maille renforcé sur sa main gauche et laisse le loup lui attaquer la carotide. A ce moment là, il bloque la mâchoire du loup avec son gant et frappe avec sa dague le loup au niveau de la carotide. Il utilisera cette technique de combat contre le chef de la meute de loup worg.

Équipement : Épée large +1/+3 contre les lycanthropes et les changeurs de forme
Dague tueuse de loup +1/+3 contre les loups, de plus elle double les dégâts contre toutes les formes de loup (y compris les loup-garou, les muloup et les vampires sous forme de loup)
Cote de maille, Cape de fourrure en peau de loup.

Charles Bernard, rôdeur niveau 3 :

For : 16 Dex : 16 Con : 15 Int : 14 Sag : 14 Cha : 14
Classe d'armure : 5 Points de vie : 31 Nb d'attaque : 2 TAC0 : 18 Bonus au dégâts : +1

Attaque spéciale : Charles Bernard a un bonus de +1 lorsqu'il utilise des projectiles (du à sa dextérité). Il se bat avec une arme dans chaque main (épée longue et dague) sans malus. Cacher dans l'ombre : 20%, Mouvements silencieux : 27%.

Compétences : épée longue, dague, arc court composé, pistage, chasse, connaissance maîtrise et dressage des animaux, sens de l'orientation, survie.

Équipements : Armure de cuir clouté, arc court composé+10 flèches légère, épée longue +1, dague +1.

Armes à feu

Ces armes sont décrites dans le guide des royaumes oubliés.

Arquebuses :

Poids : 5 Taille : M Type : P Vitesse : 15 Dégâts de base* : 1D10/1D10
C/T : 1/3 Portées : 5/15/21 Charges : 1 Explosions* : 1-2 Dégâts de l'explosion : 1D6

Pistolet à rouet :

Poids : 2,5 Taille : P Type : P Vitesse : 10 Dégâts de base* : 1D4/1D4
C/T : 1/3 Portées : 3/6/6 Charges : 1 Explosions* : 1-2 Dégâts de l'explosion : 1D6

Note : Si vous obtenez le résultat maximum de dégâts avec les des de dégâts, vous pouvez relancer les dégâts de l'arme et ceci tant que vous obtenez le maximum sur le dé dégâts.

Si vous faites un jet de 1 ou 2 sur votre test de TAC0, vous faites exploser l'arme, la rendant inutilisable et en provoquant les dégâts indiqués à son utilisateur.