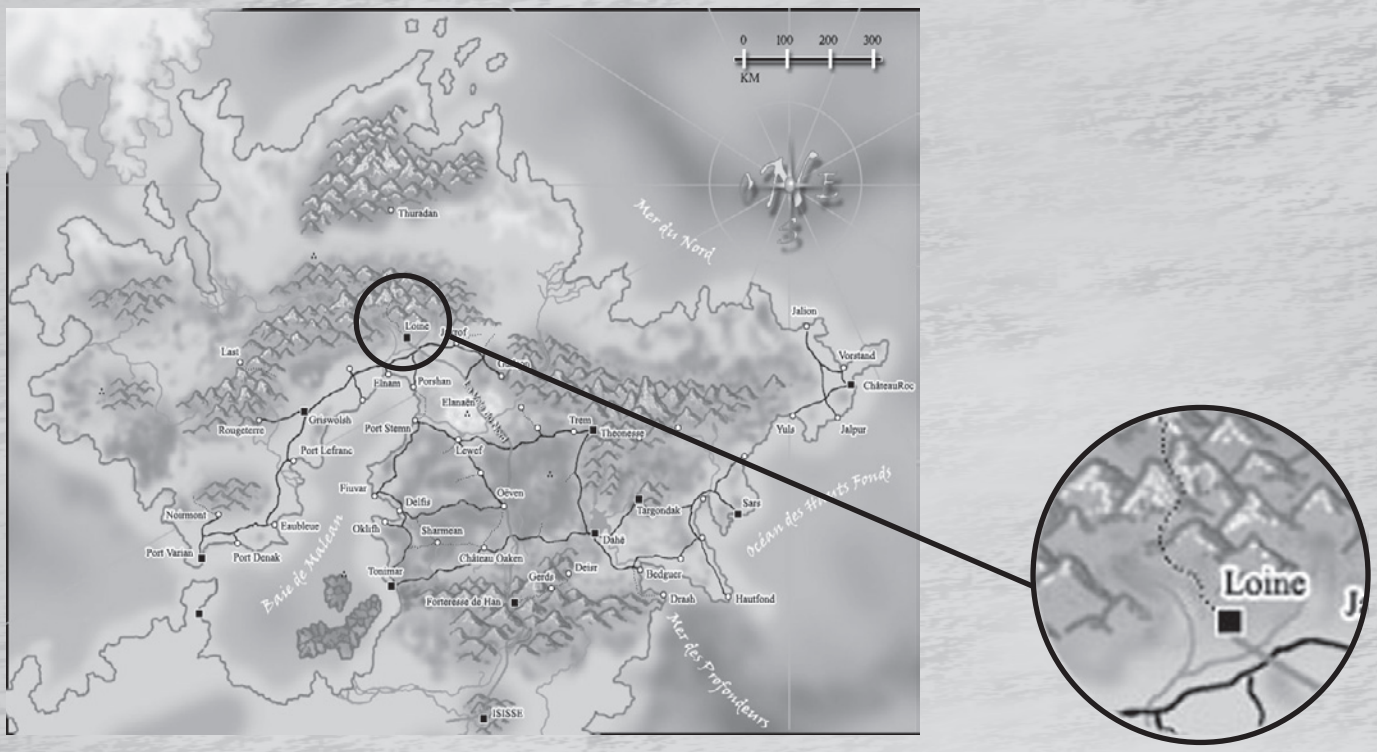
L'HÉRITAGE

Scénario pour Athala dans le monde de Rayhana.

Nombre de joueurs	2 à 5
Grade des personnages	1 à 3
Type de scénario	Investigation & combat
Lieu(x)	Loine, Village de Priour, Vervande.
Résumé	Une baronnie en héritage, voilà qui en ferait rêver plus d'un. Les PJ vont apprendre qu'avant de devenir baron, il vaut mieux faire le ménage...
Objectif principal	Mettre un terme aux activités surnaturelles des notables de Priour.
Objectifs secondaires	- Gagner la baronnie aux cartes - Établir la baronnie (apporter une solution a chaque problème des habitants, représenter l'ordre et la loi). - Sauver les prisonniers du druide. - Sauver au moins 3 des 5 notables.



Le dessous de l'histoire

Le village est séparé en deux types de personnages : les cinq notables et les autres. Tous les notables sont des loup garous et les « petites gens » n'en savent rien. Il y a environ un an, l'ancienne mine d'or ne donnant plus, il fut décidé de construire une galerie parallèle. Lors de sa construction, un complexe sous terrain fut découvert, une sorte de temple. Le druide du village fut alors convié sur place et passa des journées entières à étudier les inscriptions aux murs. Ces inscriptions datent d'il y a plusieurs siècles, et sont en fait un culte de la lycanthropie ainsi qu'une description complète, bien que maladroite, de la rune lycanthropie (difficulté pour apprendre -10 du au langage ancien & à la description peu pédagogue). Les autres galeries n'ayant rien donné, le détachement militaire reparti pour Loine et la mine fut abandonnée. Le druide, continua néanmoins à passer le plus clair de son temps dans le temple et parvint une nuit à ses fins suite a un rituel magique. Le druide, dont l'animal totem est le loup, fréquent par ici, découvrit comment se transformer en loup garou et les facultés extraordinaires que cela lui apportait. L'histoire resta ainsi pendant quelques mois. Le druide fini par s'installer dans le temple sous terrain prétextant y étudier, les gens ne le voyait pratiquement plus au village. Et puis un jour, Priour reçu la visite de paladins noirs et d'un prêtre venus répertorier

Introduction

Les PJ se trouvent dans Loine, récemment conquise par les troupes du Linrad, une soirée d'automne. La tension est palpable en ville et un couvre-feu est instauré dès la tombée de la nuit. Les PJ, qu'ils soient de passage ou non, sont tous dans la taverne « Le griffon » (il existe quelques-unes de ces créatures dans les montagnes environnantes). A l'intérieur l'ambiance est survoltée. Il y a des gardes du Linrad en permission, des citadins et pas mal de voyageurs & marchands qui refont surface depuis que la situation dans la capitale c'est un peu stabilisée. La salle est petite mais pleine à craquer.

A mesure que les heures passent dans la taverne, les esprits se désinhibent, l'alcool coulant à flot. Un des citadins présent dans l'auberge, Tonil, est ivre plus que de raison et parle fort. Il joue aux cartes sur une tablée et semble perdre, ce qui n'arrange pas du tout son comportement. Il crie, traite ses partenaires de jeu de tricheurs… Il a tout perdu mais n'accepte pas d'arrêter de jouer, et commence à menacer…

Tout à coup, un de ces partenaires de jeu, un molosse roux, se lève et attrape le voyageur par le col :

« Écoute mon vieux, ça suffit, si tu n'as plus rien alors tu pars. J'en ai marre de tes gamineries, fallait pas venir jouer dans la cour des grands si tu n'en étais pas capable !»

L'ensemble de la taverne s'est tut et observe la scène. Tonil dégouline de sueur, ses gestes trahissent son état d'ébriété avancé. Il se ressaisit et lance :

« Tu sais à qui tu parles espèce de paysan ! je suis noble moi, je suis baron moi ! Alors baisse d'un ton ! »

La dessus la moitié de la salle éclate de rire. Tonil n'apprécie pas du tout, il tire un parchemin roulé de l'intérieur de sa veste et crie :

« Voici mon titre de propriété bande de paysans ! je le mets en jeu pour une partie, encore une partie pour vous montrer qui est le chef ici ! ».

Les palabres montent dans la petite salle. Le forgeron observe le document de Tonil posé sur la table et confirme qu'il s'agit bien d'un acte donnant tous les droits sur une zone à quelques jours d'ici, dans les montagnes. Tonil fixe la mise en jeu à 1 pièce d'or. Il est fier au possible et essaye de jouer au noble maladroitement. Le forgeron pose l'équivalent d'une pièce d'or sur la table. C'est une somme considérable mais il pense tenir la chance de sa vie. Les autres partenaires de jeu préfèrent décliner.

« Qui d'autre veut se confronter à la noblesse ? Qui à des couilles ici ? » Lance tonil en regardant l'assemblée.

Si un ou plusieurs PJ veulent se joindre, il faut qu'il posent 1 pièce d'or sur la table en monnaie (pas d'équivalent objet sauf pierres précieuses et/ou bijoux).

> Note : Utilisez un jeu de carte pour faire jouer à vos joueurs en direct cette partie ! Une simple manche de poker peut faire l'affaire ou, si vous avez le temps une partie avec 100 points (1 pièce d'or = 100 pièces de cuivre).

La table sera composée en tout de 4 joueurs en plus de Tonil. Si les PJ ne permettent pas d'arriver à ce chiffre, d'autres personnes dans l'assemblée viendront. Faites jouer la partie a vos joueurs en leur donnant chacun un rôle (s'ils ne jouent pas eux-mêmes). Toute la taverne regardera la partie. Impossible de tricher.

La partie du baron

Voici les joueurs présents à la table. Si vos PJ veulent se joindre (et en ont les moyens) retirez des PNJ au fur et à mesure.

Tonil, 26 ans : habitant de Loine depuis toujours, il est messager. Il y a quelques temps, il portait un message qui venait apparemment de loin puisqu'il à du le récupérer au port. Lorsqu'il arriva chez la personne et qu'il entrouvrit la porte, il découvrit un corps au sol dans une mare de sang. Il décampa. Plus tard il se décida à ouvrir le colis et tomba sur cet acte donnant tous les droits à son détenteur sur un zone géographique, habitants y compris. Ce genre d'acte peut être donné à titre de récompense par un haut noble ou être transmis en héritage. C'est vraisemblablement la deuxième solution ici. Tonil n'a jamais parlé de cette affaire à quiconque. Même si le colis venait de loin, il a peur de représailles. En en parlant publiquement sous le coup de l'alcool, s'il gagne, il n'aura pas le choix. Il partira pour la fameuse zone pour voir et peut être s'y installer. Tonil a peu de caractère et s'il gagne, les PJ pourront facilement le convaincre lors de la suite de l'aventure.

Thorl, 38 ans : Véritable force de la nature, Thorl est forgeron. Sa vie lui plait assez mais les événements actuels beaucoup moins. Partir s'installer dans les montagnes en tant que baron local lui plairait beaucoup. Il s'imagine déjà menant une vie de chef de village respecté. Thorl est un homme simple mais doté d'une logique implacable. Les PJ devront faire la démonstration avant de pouvoir espérer lui faire changer d'avis.

Andal, 31 ans : Plutôt discret, ce petit homme ne laisse passer que peu d'émotions. C'est un fervent de Ghor qui espère récupérer cette petite baronnie pour y faire appliquer la loi ghoriste. Andal est assez introverti et plutôt agréable a vivre au premier contact. C'est en fait un personnage avide de pouvoir et qui a trouvé à travers Ghor la possibilité de s'élever parmi les autres. Il sera sans pitié et sans concession lorsqu'il s'agira de son église. Le village n'ayant aucun lieu de culte, un de ses premiers décrets sera d'ailleurs de construire une église ghoriste.

Faen, 19 ans : Petite frappe. Il est connu dans le quartier pour ne rien faire de ses journées et lorsqu'il a posé l'équivalent d'une pièce d'or sur la table, tous les 'locaux' furent assez étonnés. Il pense que cette baronnie vaut bien plus que cela et il essayera de la revendre.

Brionis, 45 ans : C'est le tavernier. Une pièce d'or c'est une somme mais s'il la perd il s'en remettra. S'il gagne en revanche…

Peut importe l'issue de la partie. Dans tous les cas, les PJ seront remarqués durant la soirée et s'ils ne gagnent pas eux-mêmes, il seront recontactés dès le soir ou le lendemain pour accompagner le futur baron de Priour. Il leur sera proposé 1 pièce d'électrum par jour + une prime sur place, suivant ce qu'ils trouveront par le tavernier, le forgeron et Andal. Tonil étant pauvre, il proposera une forte prime suivant ce qu'ils trouveront sur place. Si Faen gagne, il viendra voir les PJ accompagné d'un certain Dussart. Dussart est un bourgeois qui a réussi dans le commerce et qui rêve d'enfin accéder au statut qu'il pense mériter. Il a une énorme estime de lui-même et se donne des airs précieux. Faen lui expliquera que les PJ lui semblent être les bonnes personnes pour l'aider à se mettre en place.
Si les PJ gagnent le titre, ils iront au moins voir ce qui se passe sur place !

Priour, 125 habitants

Priour est situé au nord de Loine, on y accède par la route qui traverse les montagnes d'Eruin Herl en direction du royaume nain Thurnagar. Cette route était fréquemment empruntée dans le passé, de nombreuses caravanes passaient ici, les échanges commerciaux entre les deux royaumes étant réguliers. Depuis que le royaume nain est dans la tourmente et les événements en Vervande plus personne ou presque ne passe ici. Priour n'est pas très connu dans Loine, c'est un village qui eut son heure de gloire il y a une dizaine d'année lorsqu'une mine d'or fut découverte. Aujourd'hui, il ne subsiste qu'une petite mine de fer mais l'or est présent dans chaque esprit et beaucoup rêvent de la découverte d'un nouveau filon. Priour étant à quelques heures de la de la route principale, les voyageurs entre le royaume nain et Vervande ne s'y rendent pas. Aujourd'hui, le village est composé en majorité d'irréductibles qui on fait fortune à la belle époque et qui ne souhaitent pas partir. Le village fournit encore quelques marchandises à la capitale : peaux (il y a quelques chasseurs), fer (une nouvelle mine), quelques objets en bois sculptés (outils, ustensiles, etc).

Priour n'est sous le contrôle d'aucun baron et ne l'a jamais été. A l'époque de la mine d'or, un détachement militaire de Loine était présent sur place. L'arrivée d'un nouveau seigneur sera observée avec la plus grande méfiance et aucun effort ne sera fait pour l'aider. Sans Baron, Priour était jusqu'à présent rattaché à Loine et sachant ce qu'il se passe là-bas, les habitants savent très bien que Priour est le dernier des soucis pour les hautes instances de Loine.

En route pour Priour

Priour est situé à 2 ou 3 jours de Loine, suivant les conditions météorologiques.
Le village est situé à flanc de montagne au fond d'une vallée. La vallée elle-même n'est pas boisée, on y trouve quelques petits bosquets d'arbustes, des herbes hautes et un torrent de montagne tumultueux qui doit certainement sortir de son lit à la fonte des neiges. Les montagnes sur le pourtour sont boisées de conifères.
Le voyage en lui-même ne posera pas de problème particulier. La route est beaucoup moins empruntée qu'avant et cela se voit, la nature à tendance à essayer de reprendre ses droits ici et là. Les PJ dotés du talent traquer peuvent remarquer par endroit (traquer à 0) de nombreuses traces de trollkin. Lors d'un campement de nuit, les PJ entendront des bruits et verront des silhouettes au loin.
Au bout de 2 jours et demi de marche, les PJ arrivent enfin à la bifurcation permettant de se rendre à Priour, le panneau indiquant la direction du village est tombé au sol.
Le chemin est beaucoup plus sommaire et raviné. Le chemin longe le torrent dans le lit de la vallée. En fin de journée, les PJ apercevront au fond de la vallée encaissée Priour. Avant d'arriver au village, les PJ pourront entendre des loups hurler…

Les notables de Priour

Igmar, chef des trappeurs : bourru et un peu simple, Igmar connaît la région comme sa poche. Il a du mal à contenir son instinct animal lorsqu'il est transformé et les deniers morts parmi les villageois lui sont tous dus. Il a promis de faire attention mais l'arrivée des PJ va précipiter sa perte, un piège lui sera tendu par les autres loups garous. La journée il pose des pièges, les relève et prépare ses

Le dessous de l'histoire (suite)

habitants et moralité religieuse locale. Ils firent un peu plus que cela et essayeraient de se faire la main sur ce petit village en faisant appliquer la loi Ghoriste avant l'heure. Les villageois n'étant peu ou pas armés et l'absence de présence militaire décida le groupe de ghoriste à passer à l'action. Alors qu'ils rendaient visite à la mine de fer, la seule encore en activité, les notables du village décidèrent d'en profiter pour leur tendre une embuscade. L'embuscade eut lieu sur le chemin menant à la mine mais ce ne fut pas une réussite. Alors que le combat faisait rage et que déjà 3 villageois étaient à terre, le druide alors transformé en loup garou apparu. Il décima les ghoristes en quelques secondes. A l'issu du combat il y eu une altercation entre le loup garou et le chef des trappeurs qui n'arrivait pas à admettre que cette chose puisse être le druide. Le trappeur fut mordu avant que l'on puisse les séparer… Quelque temps plus tard, le chef des trappeurs se transforma à son tour lors de la pleine lune en loup garou… apparemment le druide avait le pouvoir de transmettre sa 'particularité'. Il fut alors décidé de créer ainsi cinq loup garous afin de veiller sur le village. Malheureusement si le druide conserve presque son libre arbitre, les autres beaucoup moins lorsqu'ils sont mi-homme mi- bête. Et si parfois ils jettent leur dévolu sur un animal errant, parfois il s'agit d'un voyageur ou même d'un villageois.

Loup garou

Lorsqu'ils ne sont pas transformés, il n'y a pas grand-chose de visible, a part une pilosité un peu supérieure à la normale (barbe, cheveux long, poils sur les bras...), un appétit anormal pour la viande (et si possible crue et fraîche).

Hormis Hisnael qui contrôle parfaitement sa lycantrhpie (il utilise un sort pour basculer dans cet état), les autres loups garous sont sujets à des transformations parfois non désirées. La journée aucun problème sauf s'ils vivent une très grande émotion (mort d'un ami, grosse blessure, etc). La nuit pas de souci sauf s'ils vivent une émotion vive (énervement, rupture amoureuse, etc). En pleine lune la moindre émotion (contrariété) suffit à la transformation.

Toutes les nuits lorsque la lune est haute, les cinq sont absent du village. Ils se réunissent dans l'ancienne mine d'or (mais ne vont pas au temple qui est l'exclusivité du druide). Ils s'y rendent en forme humaine et se transforment sur place et sortent enfin par une des nombreuses galeries qui servaient à amener de l'air frais dans la mine (on voir les traces de griffes ici et la). Les loups reviennent dans la nuit et se retransforment. Il re gagnent le village au petit matin.

peaux pour les vendre à Loine.

Borjal, l'aubergiste : c'est lui qui accueillera les PJ dans le village. Il n'a pas de chambre a proprement parlé mais il condamnera une ancienne salle de banquet transformée en dépotoir pour les installer. Il fera son possible pour être accueillant même s'il souhaite la même chose que les autres : le départ des PJ. Il fera ce qu'il peut pour les dissuader de rester trop longtemps, sans en faire trop non plus. C'est le plus intelligent de la bande des cinq et le plus modéré.

Hisnael, le druide : installé a Priour depuis la belle époque, Hisnael menait une vie tranquille avant de tomber sur le temple, célébrant les solstices, mariages et autres événements de la vie courante pour Daïa. Depuis sa découverte, ce n'est plus le même. Il pensait pouvoir contrôler la situations mais se rend compte que cela lui échappe. Pour une raison qu'il ignore, il peut transmettre cette faculté, telle une maladie. Il continue d'étudier en secret dans le temple afin de trouver un moyen de réparer ses erreurs. Il a stoppé de prier Daïa et à perdu la plus grande partie de ses pouvoirs, ne se sentant plus digne. Il dispose de 2 voyageurs égarés qu'il a capturé et à qui il essaye de guérir la « maladie » qu'il leur a transmit. Il ne tolère aucune autre présence que lui dans la mine désaffectée. Il est beaucoup plus puissant que les autres loups garous et personne n'a encore osé défier l'interdit et ainsi découvert ce qu'il préparait. Il se rend au village une fois tous les 2 jours en moyenne afin de prendre les

nouvelles et de soigner les éventuels malades ou blessés.

Perrin, sculpteur : Perrin est excessivement doué de ses mains, il est arrivé à créer un petit marché avec Loine, vendant ses œuvres.

Uonnis, entrepreneur : Uonnis gère la mine de fer et est aujourd'hui un homme riche. Son affaire marche bien, en ces temps de guerre le fer se vendant très bien. Il emploie une dizaine de mineurs. Il ne veut qu'une chose : pouvoir continuer son petit commerce tranquillement.

Chronologie

Jour 1

Arrivée les PJ arrivent à la tombée de la nuit. Il commence à faire froid. Ils sont accueillis à l'auberge. Borjal fera aller chercher Uonnis pour discuter avec lui aux PJ. Ils seront les plus accueillants possible malgré le discours plus ou moins revendicateur que pourra avoir le nouveau baron. Ils ne signaleront aucun problème particulier, ce village est comme tous les villages avec ses problèmes et ses jours de fête. Ils commenceront a dresser un tableau assez rustique du village pour ne pas donner envie aux PJ de s'installer ici trop longtemps : il fait froid a Priour, plusieurs mois par an le village est complètement coupé du monde et cela sera pour bientôt. Ici les gens travaillent et puis c'est tout, il n'y a guère de distractions mise à part l'échoppe de Borjal. Les PJ seront installés dans l'ancienne salle de banquet. Borjal retrouvera quelques matelas poussiéreux datant de la belle époque... La nuit se passera sans problème particulier. Cette nuit est une nuit de pleine lune, Borjal et Uonnis prétexterons une rude journée pour s'éclipser...

Jour 2

Si les PJ discutent avec les locaux ils se rendront vite compte que la vie à Priour n'est pas si monotone que cela : des morts étranges sont de plus en plus fréquentes. Quelques jours avant leur arrivée un berger fut retrouvé mort à la lisière de la forêt. Cela arrive de plus en plus fréquemment et les villageois commencent à en avoir marre de ces 'attaques de loups'. Une des premières requêtes sera donc de les trouver et de les tuer.

Si les PJ parlent des paladins noirs et de la présence de ghor, les villageois se souviendrons de la visite des paladins mais d'après eux ils sont repartis aussi vite qu'ils étaient venus, laissant même leurs affaires à la taverne de Borjal. Borjal sera affirmatif : ils se sont volatilisés, peut être une mauvaise rencontre ou alors la peur de s'enterrer dans un trou comme Priour !

Si vos PJ ne discutent pas avec les villageois et veulent, par exemple, tout de suite aller visiter les mines, faites intervenir un villageois pour leur expliquer la situation :

« Y parait que vous êtes comme qui dirait

l'autorité maintenant par ici, pas vrai ? Justement il y se passe des choses bizarres par ici...» . Il expliquera alors aux PJ les événements décrits avant.

La nuit une 'attaque de loups' éclair à lieu au limites extérieures du village. (De la viande a été posée pour les appâter, si les PJ sortent et font fuir les loups ils pourront apercevoir les morceaux de viande). Il fait encore plus froid, la neige tombera le lendemain matin.

Jour 3

La neige le matin. Igmar proposera aux PJ son aide, il donnera aux PJ une indication sur les endroits fréquentés par les loups et un mouton leur sera confié pour faire l'appât. En revanche, personne ne voudra les accompagner et surtout pas le trappeur qui se trouvera une excuse :

« j'peux pas. Les loups j'peux pas, mon père à été bouffé par les loups et c'est plus fort que moi ça me tétanise. Je les évite comme la ptite vérole. Tout c'que j'peux vous dire c'est de refroidir le loup alpha, après ça ils nous foutrons la paix un moment. ».

Le soir même une meute d'une quinzaine de loup sera présente au rendez-vous. Le loup alpha est assez facile à reconnaître en les observant un peu (attention à leur odorat très développé).

Durant la journée plusieurs personnes viendront voir les PJ :

«Y parait qu'vous êtes lea nouvelle seigneurie, ben ça tomb'bien passe que j'ai un problème. Votre seigneurie».

Les PJ (et bien entendu le baron désigné), vont devoir ainsi régler quelques menus problèmes. Le mot sera vite passé dans le petit village et certains vont essayer d'en profiter pour régler de vieilles histoires de voisinage...

Le pommier à demi : Un des 3 paysans qui cultive la terre aux alentours de Priour dispose d'un beau pommier, produisant les meilleures pommes de Priour lorsque vient la saison (nous sommes en automne : c'est la saison). Le problème c'est que ce pommier est en bordure de propriété avec celle de Perrin, le sculpteur et que ce dernier ne se gène pas pour se servir plus que de raison (d'aprés le paysan bien entendu).

«L'autre là, parce qu'il commerce avec la ville y ce crois plus malin qu'nous autres. Ce pommier pousse dans mon champ, les pommes sont à moi. Ya pas à discuter, pas vrai vot' seigneurie toute grande ?»

La fiancée : Un des mineurs qui travaille à la mine de fer à engrossé la fille d'un trappeur. Le problème c'est que le mineur, le soir ou il a commit l'acte était saoul et qu'il ne veux pas de la fille et encore moins de l'enfant ! Il est vrai que la pauvre n'est pas gâtée par la nature mais son père ne voit pas les choses de cet oeil ! Le mineur doit épouser sa fille et vite ! Sans quoi, il pourrait bien se retrouver au bout d'une pique !

Le flocon de trop : Tous les ans c'est la même chose, il neige a Priour et en abondance. L'hivers approche d'ailleurs et elle ne devrait plus tarder. Et toutes les années c'est pareil, ce bon vieux Hectal déneige sa maison en poussant la neige dans un coin. Ce coin se trouve être juste à coté de l'entrée de la cave de Joan, qui tous les ans, doit déneiger à son tout ce qu'Hectal à déneiger. Chaque année bien entendus ils se disputent mais Joan n'en vient jamais aux mains, Hectal étant certainement le doyen du village. Hectal n'en démord pas, et est buté comme un âne :

«J'ai toujours fait comme ça, bien avant qu'il construise sa baraque la, ya aucune raison que ca change !»

De retour au village, si les PJ expliquent qu'ils ont tués une meute de loup ou qu'ils ont tué le Loup alpha, ils seront traités comme des héros. Une fête sera organisée et les PJ seront approchés par le tavernier qui leur offrira une récompense de 5 pièces d'or (c'est une somme énorme) à se partager pour remerciement et s'ils partent du village :

« Nous vous sommes très reconnaissant pour ce que vous avez faits. Nous allons redevenir un village paisible. Nous n'aimons pas beaucoup le changement ici vous savez. Cela fait des années que nous vivons de la sorte et nous sommes heureux comme ça, tout simplement. Prenez ces gages, au nom de tous, en remerciement de vos effort et repartez sur Loine, nous n'avons pas besoin d'un seigneur ici ».

Il proposera éventuellement une rallonge au 'nouveau baron' pour le dissuader de lui remettre le parchemin. Seuls Andal et Dussart, si un des deux est le nouveau baron, refuseront cet arrangement. Andal va enfin pouvoir régner et imposer sa loi. Quant à Dussart, il est déjà riche, il ne lui manque plus qu'un titre… Priour n'est pas aussi reluisant qu'il l'aurait espéré mais il vient d'arriver après tout, cela peut changer avec le temps et ses relations.

Jour 4

Si les PJ semblent vouloir rester malgré les injonctions des notables de Priour, Uonnis viendra les voir, leur expliquant qu'il est impératif de refaire la route qui mène au village :

Igmar

La maison d'Igmar est très simple. Elle ne comporte qu'une pièce et l'intérieur est un bric à brac de vieux célibataire. Des peaux sont suspendues ici et là, le repas de la veille est encore sur la table... Lorsque les PJ arriveront avec le druide chez lui, ils pourront remarquer qu'Igmar regardera le druide avec insistance et une certaine interrogation sans pour autant oser lui parler. Le druide commencera à lui poser des questions sur son emploi du temps et à lui faire des reproches sur sa vie à l'extérieur du village tel un ermite (alors qu'il est lui même dans une situation identique !). Igmar sera dans une incompréhension totale, ne sachant que dire. Il ne comprendra pas qu'il est en train d'être lâché par les 4 autres... Il se mettra vite à suer énormément et à ressentir des petits spasmes entrecoupés d'accès de colère. Le druide achèvera le processus en élevant la voix et en l'accusant des récents meurtres. Igmar n'arrivera plus à se contenir et se transformera. La transformation dure quelques dizaines de secondes pendant lesquelles la créature est sans défense. Les PJ doivent réussir un jet de santé mentale à -5 pour parvenir à agir.

Le choix

A un moment donné, les PJ devront faire un choix. Vont ils aider le druide dans sa démarche ? Vont ils dénoncer ce qu'ils ont vu aux autorités ? Vont ils essayer de régler le problème à 'leur manière' ?

Si les PJ décident d'aider le druide, il faut qu'ils trouvent un remède contre la lycanthropie «transmise». Il existe deux manières d'y parvenir : soit par la magie à l'aide des runes idoines (par exemple : interdire + lycanthropie + entité intelligente) plus un rituel magique pour 'laver' le corps du 'malade' à jamais. La deuxième solution est simple, quoi que radicale : il faut tuer le lycanthrope originel et faire broie le sang de son cadavre aux infectés lorsqu'ils sont humains. Cette solution, le druide la connaît, elle est inscrite sur un des livres dont il dispose. S'il voit que malgré l'aide des PJ ils ne parviennent pas à résoudre le problème, il proposera cette solution au PJ. Il préfère mourir ainsi que de continuer a vivre avec ce tourment. Il demandera aux PJ de sceller ensuite l'endroit que personne ne puisse commettre la même erreur. Il restera néanmoins aux PJ à convaincre les 4 loups garous de venir boire le sang du druide mort (ou de trouver un subterfuge pour leur faire boire...).

«nous ne pouvons continuer ainsi, dans quelques temps la route sera inutilisable pour une charette. Cela veut dire fin du commerce ! Déjà que nous avons des bandits qui attaquent parfois les convois... Que pensez vous faire pour cela ? En tant que seigneur de Priour c'est votre responsabilité ! J'espère que vous avez les moyens de vos ambitions, parce que nous, nous n'avons rien ou presque ! Vous savez, nous gagnons à peine de quoi vivre et nous vivons sur notre passé depuis trop longtemps...»

Quelques temps après quelqu'un vient voir les PJ en hurlant : on a retrouvé un homme à moitié dévoré dans le torrent ! Peu d'indices sur place, le corps ayant été emmené par le torrent.

Note : Igmar a encore frappé, il a du mal à se contrôler les 4 autres loups vont prendre une décision : ils vont le sacrifier puisqu'il n'arrive pas à se tenir. Ainsi les PJ auront le coupable et ils auront la paix. Ils réitéreront ensuite leur proposition aux PJ, de l'or contre leur départ.

C'est le druide qui fera son apparition dans l'après-midi, c'est lui qui contrôle le mieux sa lycanthropie puisqu'il doit utiliser une rune pour se faire. Il expliquera qu'il trouve le comportement du chasseur étrange, qu'il est presque persuadé de l'avoir vu en amont du torrent la veille ou l'on trouva le mort dévoré…. Il emmènera les PJ voir le trappeur dans sa maison (qui ressemble plus à une hutte). Ils arriveront à la tombée de la nuit et le druide serra assez mordant avec Igmar, histoire de lui faire perdre ses moyens et qu'il se transforme…

Note : si les loups garous se sentent vraiment en danger (que les PJ investiguent encore ou commencent à se douter de quelque chose), ils essayeront d'empoisonner les PJ. Si cela ne fonctionne pas, ils tendront un piège aux PJ en leur faisant croire que quelque chose à été vu dans l'ancienne mine d'or. Là-bas ils attendront les PJ et leur demanderons une dernière fois de partir… avant d'essayer de les dévorer si cela ne fonctionne pas.

La mine désaffectée

Les PJ seront dissuadés d'aller là-bas. Les 5 feront tout pour les dissuader : il n'y a rien là-bas, depuis plusieurs années la mine est abandonnée. Le chemin qui y mène est dangereux, c'est loin, etc… Si les PJ demandent aux locaux, ils apprendrons que le druide vit dans la mine depuis environ un an, qu'ils est devenu étrange mais qu'il descend régulièrement au village pour soigner les malades et que cela leur suffit.

Par contre il ne fait plus aucune cérémonie religieuse depuis plusieurs mois…

L'entrée de la mine est dans un piteux état, on voit qu'il n'y a eu aucun entretien. Les traverses de bois qui maintiennent le plafond menacent de rompre... La mine est a flanc de montagne et s'enfonce directement dans la roche.

La galerie s'enfonce dans la montagne pendant une vingtaine de mètres avant de déboucher sur une salle creusée de manière circulaire. De la partent trois galeries. Une parcoure une cinquantaine de mètres avant de s'arrêter. Une autre débouche sur ce que devait être le filon, les parois semblent creusées de manière aléatoire créant ici et les renfoncements ou élargissement, au gré de ce que trouvaient les mineurs. Les différents étais qui maintiennent le tout sont fatigués et il est assez dangereux de s'aventurer dans cette partie. Ici et la dans la mine on peut apercevoir des trous par lesquels ont sent l'air frais arriver. La montagne semble criblée de ses trous, les parties calcaires ayant été rongés par le temps et l'acidité de la pluie. Dans les plus grands de ces trous on peut apercevoir des traces de griffes...

La troisième galerie se poursuit sur une dizaine de mètres avant de s'arrêter net sur un trou béant au sol. Au plafond se trouve un crochet de fer, duquel une corde descend jusqu'au fond de la pièce. En bas, une salle faite de murs de pierres. La salle est circulaire et assez grande (12 mètres de diamètre). Au centre se trouve une statue d'homme loup. Partout sur les murs sont gravés en Nash-An ancien ce qui semble être des prières au culte du loup. Autour de la statue, sur le piédestal est gravé une description de la rune Lycanthropie. La pièce à été aménagée sommairement par le druide pour y vivre : une couche de vieux tissus, de quoi faire un feu (il y a ici aussi un de ces trous d'air, celui-ci est petit et ne permet pas au druide de l'emprunter), une pile de livres, de quoi écrire... Sur un mur, deux voyageurs sont enchaînés. Ils subissent les mêmes règles que les autres lycanthropes, ils ont été contaminés. Le druide à également installé ce qui ressemble a un établi d'alchimie dans la pièce.

Légende du tableau

G : Grade.
PV : Points de vie.
TA : Type d'armure de la créature ou son équivalent.

T : tissu
CS : cuir souple

IT : ajustement à l'initiative.
Déf : score en défense.
Attaques(s) : attaque(s) disponible(s) de la créature et dégâts correspondants.

PE : score en perception.
RM : résistance à la magie.
RP : résistance au poison.
RMD : résistance à la maladie. I = immunisé.
PP : points de pouvoir.
TL : taille utilisée sur les tables de combat.

M : moyen
G : grand

DP : type de déplacement.

R : rapide (14 mètres / tour)
M : moyen (10 mètres / tour)

Personnages rencontrés par les joueurs

Désignation	G	PV	TA	IT	Déf	Attaque(s)	PE	RM	RP	RMD	PP	TL	DP
Loup	2	12	T	+2	+2	+14 Morsure (1d4)	18	0	0	0	-	P	P
Igmar	3	19	T	+1	+1	+20 Épée courte (1d6), +22 Arc composé	20	0	0	0	-	M	M
Igmar loup garou	3	25	CS	+3	+4	+22 Morsure (1d4+1) & +16 griffes (2d3)	25	10	20	I	-	G	R
Borjal	3	15	T	0	+3	+15 Dague (1d4)	14	0	0	0	-	M	M
Borjal Loup garou	3	22	CS	+3	+4	+20 Morsure (1d4+1) & +15 griffes (2d3)	20	10	20	I	-	G	R
Perrin	3	19	T	+2	+3	+20 Dague (1d4), +18 Hache (1d6+1)	14	0	0	0	-	M	M
Perrin loup garou	3	24	CS	+3	+4	+20 Morsure (1d4+1) & +15 griffes (2d3)	20	10	20	I	-	G	R
Uonnis	3	15	T	0	+1	+14 Épée courte (1d6)	14	0	0	0	-	M	M
Uonnis loup garou	3	22	CS	+3	+4	+20 Morsure (1d4+1) & +15 griffes (2d3)	20	10	20	I	-	G	R
Hisnael	4	18	T	+1	+1	+18 Dague (1d4)	16	0	0	0	50	M	M
Hisnael loup garou	4	27	CS	+4	+5	+24 Morsure (1d4+2) & +18 griffes (2d4)	22	10	20	I	-	G	R

Igmar

Mise à part son arc +1 au touché, Igmar ne dispose pas d'objet de valeur. Il n'a jamais profité de l'ancienne mine d'or.

Borjal

Borjal dispose de la seule taverne du village. Il vend toutes sortes de babioles en provenance de la ville et sert également à boire et à manger. Borjal s'est enrichit durant la période faste et dispose d'un total de 15 pièces d'or (aucune pièce en or, toute la somme est en monnaie et en pépites d'or) dissimulées dans un coffre (crochetage -5) lui même caché sous dans le grenier sous un fatras.

Perrin

Perrin sait se servit d'une hache et d'une dague pour sculpter comme pour se battre. Il dispose d'un atelier et stocke une grande quantité d'objets en bois. De temps en temps il fait un voyage sur Loine pour vendre ses oeuvres. Il lui ai même arrivé d'avoir des commandes de notables de Loine tant son savoir faire est reconnu. Perrin ne dispose pas de richesse particulière.

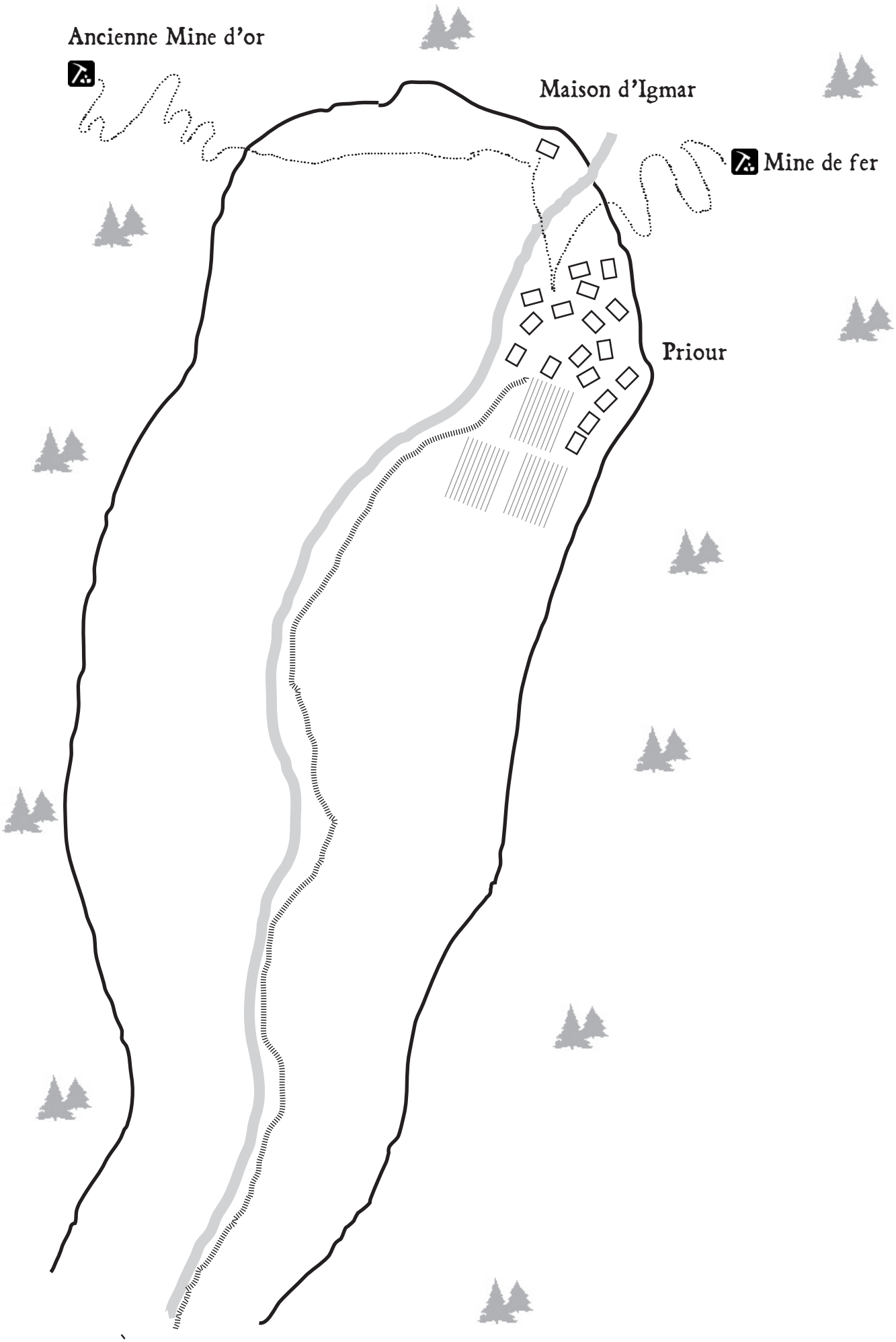
Uonnis

Uonnis est un ancien bourgeois de Loine qui a eu de la chance. Arrivé à Priour par hasard, il est toujours là plus de 10 ans après. C'est lui qui à exploité l'ancienne mine d'or et l'actuelle mine de fer. Uonnis dispose d'une maison bourgeoise à Loine ou la majeur partie de sa richesse est entreposée. Sur Priour, il ne dispose d'une grande maison modeste, comme le reste de la population. Uonnis ne veut surtout pas éveiller une quelconque jalousie locale. Il emploie une dizaine de mineurs en permanence. Certains logent chez lui (ceux qui sont sur le départ, en permission, les nouveaux arrivants...). Uonnis dispose de 50 pièces d'or (en monnaie, il s'en sert pour payer les mineurs) qui sont dans un coffre de fer (crochetage -10) qui est scellé dans le mur de sa chambre. Il dispose également de l'acte signé de l'ancien roi de Vervande lui même lui donnant les droits d'exploitation de la mine d'or. Il n'a aucun droit pour la mine de fer actuelle mais personne ne le sait à part lui même !

Hisnael

Hisnael ne dispose d'aucune richesse. C'est un fervent dévot de Daïa qui croit avant tout en la richesse intérieure de chacun. S'il s'est laissé emporté par sa découverte et ainsi commis de grosses erreurs, il utilise tout son temps actuel pour essayer de réparer ce qu'il à fait. Il sait qu'il à réussit à transmettre la lycanthropie car il se transformait à l'aide d'un rituel magique bien trop puissant. Il sait exactement comment se transformer

‘normalement’ aujourd’hui a l’aide d’un simple sortilège. Il retient deux voyageurs captifs pour essayer de les guérir (il les a contaminé). Il leur prodigue le maximum de soins et de compassion, il n’aime pas faire cela mais il n’a pas le choix. Il droit trouver quelque chose pour stopper cette ‘maladie’ en secret car les autres ne voudront jamais revenir en arrière.

Expérience	
Objectif principal atteint	50
Objectif(s) secondaire(s) atteint(s)	5 / objectif

Vallée de Priour