



Si les loups parlaient

Scénario pour Rolemaster

Notes sur le scénario

Il est fait pour des joueurs ayant déjà quelques aventures à leur actif. Un niveau 4 à 6 est une bonne moyenne.

Il ne devrait à priori pas poser trop de problèmes à masteriser.

Le scénario et Paorn

Ce scénario se situe avant la campagne Kabaal paru dans Casus Belli, de ce fait le Dieu Mort est toujours présent et j'utilise la règle " Risk factors " (RMSS p.294) pour limiter la magie.

D'autre part, je n'inclus pas les restrictions décrites dans Casus Belli à propos de la magie. L'Arcania existe toujours, mais l'usage de la magie est un peu mieux toléré. Par contre, chaque utilisateur de sort doit passer par les tours de l'Arcania de temps à autre afin que les mages puissent apprendre la " signature " de chaque utilisateur, on ne sait jamais...

L'histoire

Dans quasiment toutes les régions de Paorn, les loups sont considérés comme des prédateurs souvent nuisibles. Dans les forêts de Sordolia, cette règle ne souffre pas d'exception. Et pourtant, contrairement aux apparences, les loups sont dans cette région encore plus utiles qu'à l'accoutumé. Il existe dans ces forêts peuplées de cercles de pierre, vestiges de peuples passés, un cercle permettant l'accès à un autre plan physique. Hélas, les créatures de l'autre côté (les Horlas) ont un sérieux compte à régler avec les créatures pensantes de Paorn (tous les bipèdes sont rangés à la

même enseigne). Les ennuis ont commencés il y a très longtemps, et même si les peuples fautifs ne sont plus là pour subir le châtement, elles n'en n'ont cure. Quoiqu'il en soit, les loups sont présents sur ces terres pour protéger les hommes contre toute agression. Reliques de pactes divins lors de la genèse du monde. Les Horlas ne craignent pas les hommes car ils peuvent difficilement être blessés par eux. Par contre les loups...

Introduction

Les joueurs se retrouvent à Palidam, dans le province burgonne de Sordolia, pour escorter leur présent employeur (ou tout autre raison de votre cru...). Ce négociant en fourrures tiens personnellement à faire de luxuriantes affaires dans le plus grand marché de peaux et de fourrures de tout Paorn.

Quoiqu'il en soit, le bateau ne repart vers Olméria que dans une bonne semaine et les PJ ont quartier libre... En ville, il n'y a rien de vraiment passionnant, mis à part les trappeurs, chasseurs et autres tanneurs de

la région. Ah si, il y a également des herboristes qui vendent quelques plantes fort rares d'habitude. Vos joueurs pourraient alors mettre à profit cette semaine à traîner en forêt et faire de la cueillette ! Laissez-les s'organiser, prendre des renseignements et partir une journée ou deux au vert.

Si cela ne les intéressent pas, laissez-les passer un journée en ville avant de rencontrer Anluan sur le marché.

Option 1 : " Un, deux, trois, nous irons au bois... "

Voici les plantes disponibles dans la région, pour la méthode de recherche, reportez vous aux règles (Gamemaster Law p. :101).

- ID604 / Quilmufur : Forêt de conifères. Difficulté 7 (recherche à -30).
- ID680 / Arnuminas : Clairières ou zones dégagées. Difficulté 2 (recherche à +20)
- ID690 / Belramba : Forêt de conifères. Difficulté 6 (recherche à -20)
- ID691 / Terbas : Forêts mixtes. Difficulté 3 (recherche à +10)
- ID701 / Berterin : Forêts mixtes. Difficulté 3 (recherche à +10)
- ID717 / Grapeleaf : Forêts mixtes. Difficulté 6 (recherche à -20)
- ID800 / Arunya : Clairières ou zones dégagées. Difficulté 3 (recherche à +10)
- ID904 / Sharkasar : Forêt de conifères. Difficulté 6 (recherche à -20)
- ID932 / Cathaana : Forêts mixtes. Difficulté 6 (recherche à -20)

Voici quelques petits agréments pour leur promenade sylvestre, ils pourront découvrir ceci :

- Découverte d'un cromlech en parti recouvert par les herbes. Il n'y a rien de vraiment notable, aucune magie n'est active (mais laissez les PJs faire leur jets de détection...)

- Des empreintes de pas se dirigeant vers un petit temple



rond ; La porte qui mène au temple est sortie de ses gonds et rien ne semble bouger à l'intérieur. Pourtant, les traces ne semblent pas sortir. A l'intérieur du temple, gît le cadavre (fort décomposé) d'un aventurier. Ce fût l'une des

premières victimes du horla. Pas d'inquiétude, il ne se relèvera pas ! Sur le pauvre homme reste une bourse contenant 15pa et 22pb ; une épée d'un bel ouvrage (+5 non magique) avec le pommeau sculpté, mais ne sera qu'à -10 tant qu'elle n'aura pas été prise en main par un forgeron pour la remettre en état ; quelques plantes médicinales, Jojojopo (x2) #623, Trudurs (x1) #667, Akbutege (x2) #640 ; plus tout le matériel que vous jugerez nécessaire.

- Ils entendent derrière une butte un bruit étrange, comme si quelqu'un remuait ou grattait la terre. Pendant que les grattements continuent, un ourson pointe le bout de son museau et se dirige vers les joueurs. Autant dire qu'il vaudrait mieux que les PJs ne s'attardent pas dans le coin, car le grattement est provoqué par une ourse et elle ne sera certainement pas très heureuse de

voir des humains si près de son petit de l'année. S'ils ne s'en vont pas et pire, s'ils jouent avec l'ourson, le grattement s'arrête et l'ourse est visible au sommet de la butte. 2m40 de haut sur ses pattes arrière, prête à combattre pour défendre son petit.

Après tout ceci, ils finissent par rencontrer une carriole qui revient de Palidam et se dirige vers le nord . Un homme est dessus. Malgré une certaine méfiance, il se présente et engage la conversation avec les PJs. Il voit dans ces aventuriers des hommes capable de l'aider. Anluan finira par leur conter la tragédie qui règne au village et demande aux joueurs de l'aider (v. l'option 2 pour de plus amples détails).

Note : Si vos joueurs se décident d'un coup à jouer aux brigands de grand chemin, Anluan sait se défendre et il est en carriole lui... Fin du scénario ? Pensez aux répercussions que cela peut avoir...

Option 2 : Le marché

Décidément, les forêts sauvages n'ont que peu de succès auprès de vos joueurs... Qu'à cela ne tienne il faudra juste attendre une journée.

Sur le marché aux fourrures arrive un petit chariot. La foule regarde avec intérêt et tristesse l'homme descendre et installer une lourde couverture au sol. Il sort du chariot des dépouilles de loups qu'il étale sur la couverture. Son regard est vide de toute expression et ses traits sont figés. Il s'installe derrière son étal improvisé sans dire un mot.

Aux oreilles des joueurs témoins de la scène, des rumeurs et des mots captés ça et là leurs parviennent. " ...encore des morts... ", " ...cette vermine... ", " c'est le destin de tous... ".

Un vieux trappeur commence à parler aux PJs sans les regarder (à moins qu'il ne s'agisse d'un marchand avec qui ils négociaient).

" Vous connaissez cet homme étrangers ? S'il est là, c'est qu'il vit un grand malheur... ".

" Il s'appelle Anluan et c'est le chef d'un village à deux jours de marche d'ici. Il ne vient pas en ville régulièrement, mais quand il vient c'est qu'il y a eu des morts dans son village. A cause des loups ! Régulièrement on retrouve des personnes mortes et a moitié dévorées dans les bois. On dit même que certains auraient été attaqués dans leurs habitations, au village même (information fausse). A chaque fois,

l'on a retrouvé des empreintes de loups à proximité. Ces infestes créatures pullulent dans les forêts et sèment la terreur parmi les populations."

" A chaque fois, on se dit qu'il faudrait faire quelque chose pour s'en débarrasser, mais personne n'ose quoi que ce soit. Pourtant, cela fait déjà trois fois et la lune n'est pas encore repassée. Habituellement, ses visites sont plus espacées que cela..."

En abordant Anluan, celui-ci commence par leur indiquer le prix de ses peaux d'un ton morne, pensant avoir affaire à des clients. Si on commence à s'intéresser à lui ou son village, enfin bref, si les PJs commencent à le questionner, son regard se fait un peu moins vide et une lueur

d'intérêt apparaît dans ses yeux. Il fini par proposer aux joueurs de se joindre à son village pour les aider dans leur combat contre les loups. En effet, les gens d'ici sont souvent trop occupés à leurs affaires pour s'occuper des autres, quant aux autres villages, la défense contre les orcs et autres joyeusetés les empêchent souvent de prêter main forte aux autres villages. Sans compter les rivalités et autres intérêts politiques...

Espérons qu'ils le fassent de bon cœur, sans aucune considération pécuniaire car le village n'est pas riche. Par contre, ils pourront garder la moitié des peaux pour eux.

Le village

Au cours du voyage, Anluan leur raconte des histoires sur la région et notamment une histoire à propos d'un fameux loup-garou et d'un sordolien qui combattit jadis un loup noir grand comme un veau. Les hurlements de loups sont toujours présents dans la forêt et accompagnent les hommes tout au long du trajet. Certains sont lointains, d'autres sont proches, tellement proches...

Le village est dans une clairière, entourée de rondins en bois avec une petite tour de guet près de la porte. Un ruisseau cours non loin. Personne ne travaille dans le petit champ en sortie du village. En revanche on peut apercevoir sur la droite du village du monde réunis dans une petite enceinte. Le cimetière.

Le guetteur annonce l'arrivé de Anluan. Une femme d'une cinquantaine d'année s'approche, accompagnée d'une partie des villageois pour accueillir leur chef.

Après les présentations d'usage, ils apprennent que la femme s'appelle Noreen

(celle qui apaise la douleur) et qu'elle est guérisseuse/herboriste.

Collée à elle, il y a une petite fille aux longs cheveux noir, le visage sali par la terre, qui regarde les PJs avec de grands yeux innocents, c'est Coleen.

Tous la prennent pour une enfant simplette alors qu'elle possède un don précieux.

En allant vers le cimetière, ils découvrent les habitants atterrés et une femme en pleurs sur deux tombes. Le mari de cette femme, ainsi que son fils ont été attaqués dans la forêt alors qu'ils étaient partis relever leurs pièges. Les joueurs apprendront vite la suite des événements. Inquiets, alors que le soir approchait, un groupe de 10 villageois est parti à la recherche des disparus. Ils étaient couchés à côté de l'un de leur collet, dont les restes d'un lièvre sont visibles, dans une marre de sang, éventrés et la cage thoracique ouverte.

Les hurlements de loups sont toujours là et se font entendre toutes les 15 ou 20 mn

environ. Mais rien n'est régulier, parfois une heure ou deux passent dans le calme.

Parmi la centaine d'habitants, il y a surtout des chasseurs, trappeurs et quelques paysans, mais ils sont motivés par la battue

dès que Anluan leur en parle. Ils considèrent alors les PJs avec moins de méfiance.

Le gîte leur est offert dans une grange et Anluan leur offre le couvert.

Première traque

Le lendemain, la première battue commence. Il y a 20 personnes du village qui sont prêtes à faire cette chasse au loup (arrangez-vous pour faire un compte rond avec les joueurs).

S'il y a de bons pisteurs chez les joueurs, ils seront fort appréciés car se laisser guider aux hurlements n'est pas très pratique ni très précis.

Le groupe va se diviser en trois ou quatre en fonction du nombre de pisteurs présents. Quatre ou cinq groupes est un bon nombre. Pour découvrir des traces, faites un jet Awareness searching * Tracking à -10. Un jet sur D10 (pour le MJ) permet de savoir l'ancienneté des traces en nombre d'heures. Les PJs ne découvriront ces informations qu'avec un jet en Awareness searching * Read tracks (+20).

Le sol est humide et les traces de loups ressortent bien dans les chemins découverts. Des jets en Awareness searching * Tracking à +10 sont nécessaires pour ne pas perdre les traces pendant 1 heure (pour les terrains couverts).

Les PJs qui cherchent à se guider à l'oreille devront faire un jet Awareness sense * sense (earring) à -30 pour déterminer la direction d'un hurlement.

Au cours de la journée, ils entendront au loin dans la forêt des cris d'homme et des hurlements de loup, résultats des courses poursuites des autres membres de l'équipe. Tôt ou tard, les PJs débusqueront non pas un loup, mais deux d'un coup au bord d'un ruisseau, à 20m environ. La zone est un peu plus claire qu'ailleurs et l'on voit

facilement entre les arbres. L'un des loups à un pelage noir, l'autre avec un pelage marron et gris. Le loup noir (qui est une jeune louve) a été blessée par un piège et l'une de ses pattes avant est brisée et saigne. Il s'agit de deux jeunes loups de deux ans. Au moindre arc levé ou si les PJs approchent à moins de 10 mètres, ils fuient. Si l'un des joueurs réussit un jet Awareness perception * Alertness, il remarque que le loup noir boite. En cas de poursuite, les loups se feront vite rattraper car le loup n'abandonnera la jeune louve qui l'accompagne.

Les deux animaux se battent jusqu'au bout, à moins que les PJs ne fuient avant...

Laissez les joueurs se remettre à la recherche de traces et à pister les loups tant qu'il fait jour, mais gare, nous ne sommes pas très loin des terres boréales et la nuit tombe encore vite en cette saison...

Le soir, de retour au village, c'est l'heure des comptes pour cette première journée. Chacun des groupes ramènent entre 1 et 3 loups de la chasse. Il y a peut-être des blessés (voir un ou deux morts ?), c'est l'heure des discussions et des exploits.

Un joueur avec un bon pourcentage en Lore * Fauna (boreal area) peut remarquer quelque chose de troublant. Entre tous les loups déjà abattus, plus ceux qui restent, cela fait beaucoup pour une seule meute... Seul le fait qu'il y ait plusieurs clans dans la région peut expliquer cela, mais dans ce cas ils sont tout de même trop concentrés. A moins d'une explication plus inquiétante... Laissez les conjecturer.

Entre deux nuages, on peut voir que la lune est presque pleine ce soir. Hurllements de loups...

En allant se coucher, ils entendent des petits pleurs près des dépouilles de loups. C'est Coleen qui est là, à genoux en train de caresser l'un des loups.

" Je suis triste parce que mes amis sont morts. "

" Les loups ne sont pas méchants vous savez, je les aime bien. Eux aussi je crois. "

D'un coup elle regarde les joueurs de façon craintive.

" Vous n'allez pas le dire aux autres ? Ils ne veulent pas que je parle de ça. Je les entends rire sur moi. Ils disent que je suis bête. "

Elle ne dira la suite que si les PJs la convainquent qu'ils ne répéteront rien. De préférence en roleplay, sinon, effectuez un jet sous Influence * duping ou Influence * Seduction.

Le don de Coleen est de parler pouvoir communiquer avec les animaux. Elle pourra leur parler, avec son langage de petite fille, des " discussions " qu'elle a avec les loups.

" Ils parlent de façon rigolote !" dit-elle avec un petit éclat de rire, " je ne comprends pas toujours tous les mots qu'ils me disent, mais ils sont gentils avec moi. Ils me parlent souvent des autres animaux, de leurs bébés. Je sais plus quel mot ils disent pour cela...". " Ils sont tristes que les hommes les aime pas. ", " Ils parlent aussi souvent d'autres animaux, je les appelle des horlas, mais c'est pas le vrai nom. Ils disent que eux sont pas gentils. "

A ce moment, Noreen arrive et appelle Coleen pour aller se coucher.

" Ne prêtez pas attention à ses paroles, elle est petite et comme tous les enfants, elle a beaucoup d'imagination. En plus, les autres enfants l'évitent et se moquent d'elle à cause de ce qu'elle dit. Sa solitude la pousse à imaginer d'autres amis... "

Deuxième traque

La journée s'annonce bien et les autres chasseurs sont excités par cette nouvelle journée. Un pisteur se joint à eux (s'il n'y en avait pas déjà un la veille...) car il connaît bien mieux le terrain et peut aider les PJs à dénicher plus de loups.

Après environ une heure, un silence oppressant se fait remarquer (Awareness perception *sense ambush). Peu de temps après le pisteur qui était en tête est projeté au sol à moins qu'un PJ est eu le temps de le mettre en garde et ne voie le léger déplacement de feuilles (awareness * alertness -70) précédent cette attaque. La créature est difficilement visible de jour et

un malus de -50 les handicapent pour tout le combat (pour le combat de jour uniquement). De toute façon, la créature est presque invincible pour les humains, mais ne le dites pas aux joueurs, ils se rendront vite compte que la fuite est leur meilleur atout, d'autant que la créature est relativement lente.

Un petit retour prématuré au village s'impose. Coleen disait peut-être vrai après tout...

Au village, ils seront rejoint au fur et à mesure par les autres équipes, toutes

affaiblies en affectif ou portant des blessés. Le (ou les) horlas ont frappés.

Il en temps que Coleen parle de tout ce qu'elle sait à Anluan. Malgré son air un peu égaré, elle raconte ses " conversations " avec les loups et parle des horlas... Ce dernier a malgré tout du mal à admettre tout ça, mais se laisse convaincre suite à ce qu'il a subi dans la journée. Il veut emmener la petite avec une équipe en forêt pour rencontrer les loups et éventuellement que Coleen leur demande comment combattre ces créatures.

Coleen accepte, mais elle ne veut pas qu'il y ai beaucoup de monde pour ne pas effrayer les loups. Les PJs, Anluan et deux de ses hommes partent avec la petite.

Pendant le trajet en forêt, l'un des PJs remarquera peut-être l'air très évasif de la petite animiste (awareness * alertness). Elle est en fait sous l'emprise d'une herbe qui la rend plus empathique. Cette herbe permet également à son esprit de prendre possession d'un loup et d'avoir ainsi les mêmes sensations qu'eux. Elle a également une autre propriété, elle rend facilement dépendant...

Environ deux heures après, le horla passe de nouveau à l'attaque. Les humains pouvant très difficilement le blesser, une nouvelle déroute s'annonce.

D'un coup, des hurlements de loups se font entendre. Très proche. Apparaissent de

derrière une petite butte huit loups, dont un au pelage gris clair.

Ils se ruent alors vers le horla qu'ils parviennent à chasser.

S'arrêtant devant la fillette, une étrange discussion semble se dérouler. " Il faut les suivre " dit Coleen, " ils veulent nous mener vers le lieu ou est venu le horla ".

Elle ne dit ensuite plus rien, seul des petits rires de temps en temps animent ce visage au regard désormais absent (elle s'amuse en fait à être dans la peau de l'un des loups).

La nuit tombe. Un petit lac se dessine à quelques dizaines de mètres. Coleen, semble reprendre tout doucement ses esprits. Elle explique que les loups vont chasser et qu'ils vont passer la nuit ici. Ils devraient arriver demain en fin de journée.

Si les PJs se débrouillent par leur propres moyens, libres à eux (y compris pour la chasse), mais n'oubliez pas qu'il vaudrait mieux ne pas trop s'éloigner des loups !

S'ils attendent, les loups apportent un cerf qu'ils sont prêts à partager si les joueurs ne font pas de feu. D'ailleurs Coleen est contre le feu à cause des loups, cela les effraie. Ils devront passer la nuit dans le froid et l'humidité, gare à ne pas être malade. Même en cas de feu, les loups surveilleront les hommes de loin, mais ils ne sont pas obligés de le savoir...

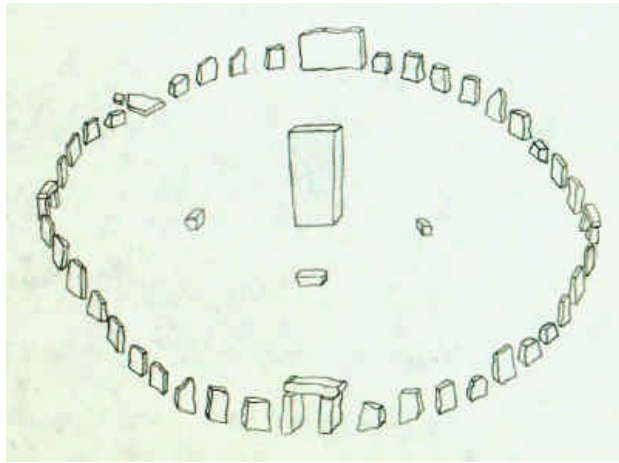
Le Cercle de pierres

Le lendemain, la journée se passe sans incidents majeurs et ils arrivent en fin d'après-midi sur une butte dans une clairière. A son sommet sont situés des dolmens et des menhirs disposés en cercle. Au centre du cercle se lève un grand monolithe de pierre. Les loups refusent d'approcher de plus près le cercle des pierres. " ils n'en n'ont pas le droit "

précise Coleen. Anluan précise qu'il connaît cet édifice, quelques uns de ses chasseurs l'on déjà mentionné.

" Des écritures sont gravés sur certaines pierres en haut, mais nous sommes incapable de les lire. Noreen, qui est la plus sage d'entre nous, dit qu'il s'agit d'un ouvrage très ancien et les textes sont un

dialecte aujourd'hui disparu. Elle nous a déconseillée de ne pas y aller car certains de ses anciens édifices contiennent encore de la magie. "



Les joueurs qui y pensent peuvent faire un jet en Power awareness * Power perception pour voir si de la magie est active. Auquel cas, ils percevront de la magie émanant du cercle. En réussissant un jet sous Awareness sense * Reality awareness on peut percevoir qu'il y a eu des changements important dans cette zone (ouverture de la porte il y a un mois) et relativement récemment.

Le grand dolmen

L'ouverture fait bien ses 2m50 de haut sur 1m50 de large. Sensiblement comme le monolithe. Sur le montant supérieur est gravé un symbole. C'est un ancien symbole magique, si un magicien possède de bonnes compétences en Lore Magical * Warding -50, il pourra suspecter un sort d'Arcane.

S'il a déjà étudié l'Arcane, ce n'est-ce que de façon minime, il n'y a pas de malus au jet et il sera sûr que c'est un sort d'Arcane.

Le sort a été implanté par un Arcaniste de niveau 20 avec l'aide d'une autre créature capable de modifier le sort de façon permanente. Il s'agit du sort " Exclusion Ward " de la liste " Wards " (Arcanist Base List). Ce sont les loups qui subissent le malus d'exclusion. A noter que le symbole

sur le dolmen n'est qu'une copie non active. Le vrai " ward " est sur le monolithe central. Aucune magie n'irradiera donc directement de ce symbole et il ne sera pas possible d'en apprendre le sort.

Le monolithe

Il fait 3m de haut sur 1m50 de large et possède un seul symbole sur l'un de ses façades. Celle qui donne au sud. C'est le véritable " ward " d'exclusion qui protège la zone. Il est apparemment taillé dans une roche tout à fait standard.

Il s'agit en fait d'une porte qui donne sur un autre plan lorsque certaines conditions sont réunies. C'est par là qu'est apparu le horla et c'est par là que d'autres risquent d'apparaître le soir même.

Les petits dolmens

Les ouvertures font à peine 1m80 de haut sur 1m de large. Ils sont situés à l'est et l'ouest du cercle. Rien n'est inscrit dessus. En fait ils servent juste à accueillir les lever et coucher de la lune à certaines dates particulières.

La stèle au nord

Il s'agit d'une grande pierre de 2m de haut sur autant de large. Il manque une partie du carré (en haut à gauche) dont le morceau gît dans le sol. La surface est relativement lisse et plane. Toute la surface est gravée de ce qui semble être des écritures (imaginez les glyphes aztèques...). Pour ceux qui auraient déjà vu, voir commencé à apprendre ce langage (mais je rappelle qu'il est très ancien...), le texte raconte le rituel qui permet d'ouvrir la porte de pierre vers un autre plan. Il est également question des horlas (mais le terme employé n'est pas reconnaissable). Visiblement, les anciens peuples de la région les ont un temps adulés avant de se rendre compte du danger et des réelles motivations des horlas.

Autels sacrificiels

Trois autels sont disposés autour du monolithe. Ils ont tous une légère teinte

brune, témoin des anciens sacrifices effectués ici.

Les menhirs du cercle et ceux situés à l'extérieur

Ceux qui composent le cercle sont irréguliers et leur taille tourne entre 1m20 et 1m80. Certains sont tombés, mais ce n'est pas pour cela que l'on doit s'affranchir du jet de résistance pour rentrer dans le cercle de pierres.

Les menhirs situés à l'extérieurs permettent de faire des alignements astronomique à certaines dates précises (solstice, équinoxes) sur des objets célestes particuliers.

Coleen dit que d'après les loups, il faut attendre cette nuit car le horla va venir ici. La lune est pleine ce soir et il va tenter d'ouvrir la porte par lui-même, ils ont lu ses désirs. Il faut l'empêcher d'approcher du cercle. Coleen s'arrête un instant en regardant le loup gris. *" Tenez, prenez ça, cela va vous aidez contre le horla. C'est mon ami qui me le dit. On le mangera tout à l'heure, quand la lune sera déjà levée. "*, leur dit-elle en sortant des petits bourgeons d'une petite sacoche de toile. *" J'en prend souvent, c'est comme un jeu. On a l'impression de tout ressentir comme les loups. C'est très agréable !"*.

Il s'agit d'une plante, inconnue de la plupart des herboristes et qui ne pousse que dans cette région (en fait, elle pousse dans un nœud tellurique non loin du village). Voir les descriptions de cette plante en annexe.

Malgré le fort taux d'accoutumance de cette plante (que les PJs ne peuvent connaître), elle leur sera très utile pour cette nuit. En effet, le fait de prendre possession de l'esprit de l'un des loups présent leur permettra peut-être de combattre le horla, celui-ci n'étant sensible qu'aux moyens de défense naturelles des créatures.

Ceux qui s'y refusent (non, non, je n'avale rien qui puisse être identifiable...) devront

faire selon leur propres moyens (après tout, la magie fonctionne un peu).

Anluan accepte de manger le bourgeon ainsi que Coleen bien évidemment, par contre les deux autres refusent.

Note : En théorie, les pratiquants d'art martiaux peuvent exercer leur art sans malus à partir du moment où ils n'emploient pas d'armes. Maintenant, dans ma conception du monde de Paorn, il n'y a pas de pratiquants d'arts martiaux (à moins que dans quelques montagnes isolées...), il faudra donc adapter peut-être légèrement les caractéristiques du horla pour éviter que le premier moine-guerrier de niveau moyen n'abrège prématurément le scénario.



La nuit est tombée, la lune s'est levée pleine et ronde. Lorsqu'elle approche du zénith, tous peuvent voir qu'elle commence à rougir sur l'un de ses côté. Il y a une éclipse de lune qui se prépare ! C'est pour dans une heure.

Les effets du bourgeon (ingéré une heure avant) commence à se faire sentir. Des loups commencent à hurler au loin, et l'esprit des PJs commence à titiller celui des huit loups présents. La première sensation des PJs c'est la richesse des informations auditives et olfactives qui les assaillent, décrivez les scènes en y incluant tous ces détails. Très rapidement, chacun doit commencer à s'adapter à ressentir son nouveau corps.

Attention, l'esprit des loups sont toujours présent derrière celui des joueurs et ils rejeterons violemment tout PJs qui s'y prend de façon trop brutale avec leurs corps. En résumé, les loups sont considérés comme consentant pour la possession de leur corps, mais en situation de combat il

faudra gérer cela comme le sort " Mind Lock " de la liste " Mind Domination " (Evil Mentalism base list).

A propos des corps... Chaque humain qui aura accepté de manger le bourgeon " quittera " sont propre corps pour contrôler celui d'un loup. Avec de l'expérience, on peut tenter de contrôler les deux à la fois, mais seule Coleen sait le faire dans le groupe (elle fait ça depuis un moment déjà...). Les corps resteront immobiles, il vaut mieux les laisser dans un endroit protégé. Les deux hommes du village se chargeront de veiller sur eux.

Si les PJs veulent le faire, ce sera avec un malus de -90 (bon courage...), sinon ils agiront à -25 pour toute action en tant que loup. C'est dû à la non maîtrise du déplacement sur 4 pattes et à la plus grande quantité d'informations à gérer. Après 3 fumble (n'oubliez pas de faire le jet sur la table des animaux... Arms law p.108) ou si le corps du loup subit trop de dégâts, celui-ci rejette l'esprit du joueur qui rejoint à nouveau son propre corps, mais il doit subir en plus un critique A en électricité avec un RR en mentalism (identique au sort " Mind attack "). Tous les dégâts touchent le cerveau, quelque soit le

commentaire indiqué sur la table des critiques.

Tous les loups doivent se disposer autour de la butte, en lisière de forêt de préférence, pour guetter le horla. Environ 1/2 heure avant l'éclipse totale, une mélodie se fait entendre en provenance du cercle de pierres et une faible lueur illumine peu à peu le monolithe.

Le horla arrive par le sud-est et il est nettement visible de nuit. Il luit dans l'obscurité et semble inconsistant. Il file droit vers le cercle de pierres.

A nos loups d'agir, il faut l'empêcher coûte que coûte de rentrer dans le cercle car les risqueraient de ne pas pouvoir y entrer (n'oubliez pas que le ward d'exclusion agit plus fortement sur les loups). S'il entre dans le cercle il pourra finir le rituel et au moment de l'éclipse totale, la porte s'ouvre sur un autre plan et une bonne quinzaine de horlas viendraient envahir la région, ce qui serait catastrophique car les loups pourraient alors ne plus les contenir.

Fin

En cas de succès, ils auront gagnés l'amitié du village et des loups de la région. Les villageois changeront certainement leur comportement vis à vis des loups, mais il y a peu de chance que la situation de ces derniers s'améliore partout ailleurs. Un premier pas aura au moins été franchi...

En ce qui concerne les points d'expérience, soit vous les calculez selon la règle de RMSS, soit vous leur attribuez autour de 10 000 points. Après tout, ils en ont vécu des choses !

Sigfrid - Rédacteur au S.D.E.N.
Créé le 22 mai 1998

Annexe : Description des PNJ et créatures

Anluan

Ce chef de village de 42 ans n'est vraiment pas un boute-en-train. C'est vrai que la gestion d'un village sur des terres sauvages n'est pas une mince affaire et que les soucis sont nombreux. L'hiver, les orcs qui font de tant à autre des incursions, les conflits avec les villages voisins (même s'ils ne sont pas tout proche) et surtout les loups. Il cherche à les faire fuir, voire à les supprimer si besoin est, afin qu'il ne tue plus ses villageois. Bien entendu, il ne connaît pas l'existence des Horlas et ne sait pas quels rôles jouent les loups. Jouez-le maussade la plupart du temps. Seul le danger éliminé vaudra le retour d'un léger sourire sur ses lèvres.



Miriël - mai 98

Caractéristiques

Ranger niv. 7	PdC 80	BO Arc composite : 65 BO Broadsword : 44	BD 15	TA 7 (cuir souple)	Base Mov. : 60 (1m80)
RR Channeling : 24 RR Essence : 3 RR Mentalism : 0 RR Chan/Ess : 9 RR Chan/Ment : 8 RR Ess/Ment : 1 RR Poison : 24 RR Fear : 15		<u>Compétences</u> : Reading tracks 67% - Tracking 80% - Alertness 38% - Foraging 77% - Hunting 77% - Leader ship 30% - Region lore 48% - Hiding 75% - Stalking 60% - Brawling 29% - Climbing 72% - Sprinting 44% <u>Power points</u> : 8 <u>Listes</u> : Inner walls (niv 3) - Nature's guises (niv 1) - Nature ways (niv 2) - Path mastery (niv 1)			

Coleen

Petite fillette de 8ans avec de grands yeux innocents. Elle a été trouvée dans la forêt, au centre d'un cromlech, alors qu'elle n'était qu'un bébé. Douée pour comprendre le langage des animaux et dotée d'une grande empathie, elle fera plus tard une bonne animiste. En attendant, elle est un peu méprisée par les enfants de son âge et les autres villageois la traite un peu comme une simple d'esprit. Son air souvent égaré ne plaide d'ailleurs pas en sa faveur. Seule Noreen devine qu'elle possède un pouvoir magique, mais elle n'en dit rien à personne, elle attend de la voir grandir.



Coleen souffre d'un problème, elle est dépendante au nurach (c'est la cause de ses " absences ") et cela, pas même Noreen ne la sait. On ne peut pas dire qu'elle en souffre puisqu'elle sait où en trouver, mais il vaut mieux ne pas quitter la région, car personne ne sait si elle existe ailleurs.

Caractéristiques

Animiste niv. 1	PdC 19	BO fronde : 11	BD 0	TA 1	Base Mov. : 20 (1m05)
RR Channeling : 21 RR Essence : 36 RR Mentalism : 0 RR Chan/Ess : 20 RR Chan/Ment : 8 RR Ess/Ment : 12 RR Poison : 0 RR Fear : 3		<u>Compétences</u> : Reading tracks 25% - Tracking 22% - Alertness 22% - Foraging 55% - Region lore 42% - Animal healing 60% - Herb lore 25% <u>Power points</u> : 12 <u>Listes</u> : Animal mastery (niv 1) - Nature's protection (niv 1) <u>Note</u> : Elle parle "naturellement" avec les loups			

Noreen

C'est l'herboriste du village. Elle pratique un peu la magie pour les soins, mais cela s'arrête là. Elle s'intéresse également aux histoires de l'ancien temps et possède de bonnes connaissances sur la région, si bien que c'est elle qui se charge de l'instruction des villageois. Même si elle n'est pas la plus ancienne du village avec ses 55ans, elle les villageois lui montrent le même respect qu'à ces dernier.

Elle élève Coleen car personne n'a voulu s'en charger et comme elle était seule et sans enfants (son mari ayant été tué à la chasse peu après leur mariage), la tâche lui revenait tout naturellement. Elle l'observe grandir et développer son don naturel et évite de trop la brider pour ne pas risquer de le fausser.



Miriël - mai 98

Caractéristiques

Lay healer niv. 8	PdC 46	BO dague : 15	BD 3	TA 1	Base Mov. : 40 (1m65)
RR Channeling : 12 RR Essence : 12 RR Mentalism : 27 RR Chan/Ess : 8 RR Chan/Ment : 13 RR Ess/Ment : 13 RR Poison : 3 RR Fear : 30		<u>Compétences</u> : Reading tracks 28% - Alertness 27% - Foraging 48% - Region lore 53% - Animal healing 49% - Herb lore 37% - Power perception 43% - First aid 81% - Second aid 32% - Using prepared herb 64% - Preparing herbs 52% - History 50% <u>Power points</u> : 70 <u>Listes</u> : Blood Mastery - Bone Mastery - Concussion Mastery - Muscle Mastery et Nerve & Organs Mastery, toutes au niveau 8 - Prosthetic (niv. 4)			

Le Horla

Il ne s'agit pas d'un démon, mais d'une créature vivant sur un autre plan possédant des caractéristiques un peu particulières. Il est venu en éclaireur sur le plan de Paorn. C'est lui qui sera chargé de l'ouverture de la porte du cromlech lors de l'éclipse si la situation est favorable. Le Horla et ses congénères sont déjà venus il y a longtemps sur Paorn, mais les hommes à l'époque les avaient pourchassés (par quel moyen ??) et un conflit s'en suivi pendant de longues décennies. Les circonstances permettant le passage d'un plan à l'autre étant ce quelles sont, rares, les horlas refluent. Il sont maintenant décidés à revenir...

Physiquement parlant, le horla est naturellement translucide sur le plan de Paorn (ce n'est pas le cas chez lui), ce qui le rend quasi invisible la journée pour les yeux des hommes (mais on le détecte en infra-vision) alors que la nuit, il luit à la lueur de la lune. Toute attaque de jour se fait donc comme pour tout être invisible (à -50).

Il possède une autre particularité importante, il n'est sensible qu'aux armes naturelles de son agresseur pas aux différents objets employés pour l'attaquer. En bref, il ne sert à rien de l'attaquer avec une arme (quelle qu'elle soit), il faut frapper à mains nues. C'est pour cela que les hommes sont si peu efficaces contre cette créature, car même frapper à main nue ne provoque pas grand chose comme dégâts, à part pour les pratiquants d'arts martiaux. Mais je le répète, ce scénario n'a pas été prévu pour eux. Si l'un de vos joueurs pratique cet art, augmentez les caractéristiques du Horla.

La magie fonctionne un peu, mais tous les dégâts sont réduits de moitié et les coups critiques diminués de 2 colonnes. Ajoutez à cela une résistance naturelle à la magie (que les Horlas ne pratiquent pas...) et vous vous rendrez compte qu'il vaut mieux fuir...

Caractéristiques

Niv. 8	PdC 180	BO 80LGr / 55MBo•	BD 40	TA 4	Base Mov. : 30 (2m40)
RR Channeling : 60 RR Essence : 60 RR Mentalism : 60 RR Chan/Ess : 40 RR Chan/Ment : 40 RR Ess/Ment : 40 RR Poison : 10 RR Fear : 40		<u>Notes :</u> Insensible aux armes matérielles Dégâts magiques divisés par 2. Critiques diminués de 2 colonnes Tous les dégâts infligés par des défenses naturelles portent pleinement.			

Copyright Iron Crown Enterprise pour les images (sauf mention contraire).

Rolemaster, JRTM et Shadow World sont des marques déposées par ICE et Hexagonal pour la France.

Le dessin de Coleen est propriété de TSR.

Paorn est un monde développé par le magazine Casus Belli. Le logo de Paorn est propriété de Casus Belli.

Merci à Miriel pour les dessins de Noreen et Anluan.

Les illustrations ici présentes ont été reproduites grâce à l'aimable autorisation de leur propriétaire et dans le cadre du Site de l'Elfe Noir (SDEN).