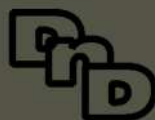


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

MYSTERELOOZE



MYSTÈRELOOZE

SCENARIO POUR 3 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 1

EN CE QUI CONCERNE CETTE AVENTURE :

"MystèreLooze" est une aventure de courte durée, conçue spécialement pour le jeu AD&D® Seconde Edition. Cette aventure comporte pages. Vous remarquerez les nombreuses fausses pistes qui se présenteront sous la forme d'un monstre terrifiant et des brigands de la région, cruels et sans scrupules. En effet, les Joueurs auront fort à faire pour débusquer la vérité dans ce labyrinthe de fausses pistes. Leurs talents d'enquêteurs seront mis à rude épreuve pour résoudre ce mystère. Cette version de "MystèreLooze" est pleinement compatible avec les règles d'AD&D® Seconde Edition.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS :

Cette aventure se déroule dans la charmante région d'Hantème. C'est une paisible région rurale et campagnarde où il fait bon se reposer. C'est d'ailleurs ce que vous faites, de passage dans la région, vous profitez de la beauté et de la bonté de la région pour vous soigner et vous préparez à nouveau à de nouvelles aventures de grande envergure. Vous étiez loin de vous imaginer que vous alliez vous retrouver bien vite plongés dans une aventure des plus mystérieuses !

En effet, le prêtre d'Harère vient vous convoquer dans le temple de la ville d'Ara, fait que vous savez très rare.

Celui-ci vous raconte que dernièrement le prêtre de Looze est venu faire son rapport au grand temple et qu'il écrivait que le bétail avait été affreusement mutilé et qu'il ne savait pas expliquer la cause, déjà la population s'inquiète et il vous demande si on ne peut pas faire ordonner une enquête.

C'est ici que vous intervenez car le prêtre vous explique que lui et ses disciples ne peuvent pas s'absenter maintenant car les travaux au champ les en empêchent.

Si vous acceptez, il vous envoie en vous bénissant.

Il vous conseille aussi de passer chez le prêtre Kévin, responsable de Looze, il habite le long de la route qui relie Ara et Looze dans une petite chapelle à une heure de marche. Il saura vous aider et vous donner des renseignements complémentaires à vos interrogations.

Comment Amorcer la Partie :

Avant de commencer cette aventure, il vous faut savoir quelques précisions élémentaires. Cette aventure à l'origine était prévue pour mener un tout nouveau et faible de PJs non expérimentés. Vous pouvez bien aussi la jouer d'une façon isolée. Alors créer avec quelques amis, le petit groupe requis. Vous pouvez aussi savoir que cette aventure était faite pour un groupe de classes toutes différentes. Par contre, vous pouvez toujours l'incorporer dans votre campagne comme une quête courte mais captivante avant une autre de plus grande envergure.

Quoiqu'il faille attirer l'attention sur le fait que cette aventure avait été créée pour commencer un groupe. Vous pouvez plutôt piquer des idées du scénario pour les bouturer aux votre. Mais n'oubliez pas de voir avec quelle sorte de PJs vous jouez pour ainsi modifier le scénario comme il se doit.

Introduction pour les Joueurs est compatible pour suivre avec une situation de repos conséquente à la fin d'une aventure harassante.

Informations Pratiques pour le MD : Vous pourrez lire dans les lignes suivantes quelques explications essentielles à la bonne imprégnation de cette région. Vous lirez ainsi une description de la religion Harère citée plus haut et vous découvrirez la carte de la région ainsi que l'explication des lieux-dits.

Religion du Dieu Harère :

Idéologie : Travail, solidarité, contact, respect de la nature. Les représentants du dieu Harère organisent les récoltes, s'occupent du travail sur les champs, améliorent les récoltes par les sciences et règlent les activités artisanales.

Apparence du dieu : Chasuble dorée, toge en jute, barbe blanche, ceinture de cuir, faucille, fourche de chêne.

Talisman : Médaillon orné d'une faucille et d'un épi se croisant.

Habillement : Tunique en jute avec capuchon, talisman, ceinture, chasuble grise.

Lieux de rituels : Nombreux monastères et bâtiments du culte, « temples florissants » en ville et chapelles dans la campagne.

Culte : Artisans, fermiers, tous les gnomes, libre à d'autres.

Armes : Faucille, fléau, serpe, marteau de fantassin, gourdin et fourche de guerre.

Armures : Matelassée, brigandine, cotte de mailles, à bandes feuilletées, plate en bronze, plates, armure de cuir de gnome artisan.

Sphères : Sphères MAJEURES, végétale, protection, divinité, soin et sphères MINEURE, élémentaire, général, garde.

Hiérarchie : Missionnaires, mission mise en pratique de l'idéologie sur le terrain. N2. Monastères, frères, tâches différentes dans les monastères, bureaucratie et service administratifs. N3. Grand abbé prieur, chef du monastère. N5. Clergé (temples florissants), organisateur du culte, accueil, fabrique d'église et aide à l'office. N6. Maître du culte, préside le rituel. N7. Hautes autorités, légat de bourgade, sous sa tutelle une ville ou plusieurs villages. N9. Légat principal, un par région sauf s'il y a une seule région. N10. Bras droit fleuri, un par pays. Réunion tous les ans avec les différents Bras droit fleuris (tournante). Réunion avec les légats principaux tous les ans dans le temple principal (publique). N12

Lieux-dits :

- La Langue Sifflante : appelée ainsi à cause de la disposition géographique marquant aussi le début de la ruse du serpent symbolisant les brigands.

- Pont Hantant : chemin tentant mais réputé incertain par l'atmosphère glauque et brumeuse du marais lourd et oppressant. Un endroit où il ne fait pas bon vivre.

EN ROUTE POUR L'AVENTURE :

Vous voilà en route pour Looze mais vous ferrez cette halte à la chapelle comme vous l'a conseillé le prêtre d'Harère. Après une bonne heure de marche vous arrivez en vue de la chapelle. Sur la route, vous n'avez aperçu personne. La chapelle, vu de loin ne semble pas très de grande taille.

Voyez ce que compte faire les PJs.

Il faut préciser que deux réactions sont possibles qu'il fasse jour ou nuit. Mais de toute façon si les PJs s'aventurent à la tombée de la nuit sur les routes et arrivent à la chapelle dans la nuit, après avoir fait "connaissance" avec le frère Kevin, ils apprendront les renseignements détaillés dans paragraphe du jour. Et ils rencontreront les brigands dans n'importe quel cas.

De jour...

La chapelle est ouverte. Au fond, pendu au mur, une iconographie du Dieu Harère garnie cette cellule nue. A part le mobilier vital, il n'a rien de particulier. Un homme, agenouillé, prie, entouré de deux bougies. Et la faible lueur de soleil qui filtre des vitraux confère à l'ensemble une apparence mystique. L'homme n'a pas l'air de savoir ou de s'en faire de votre présence.

Si les PJs l'interpellent, il cessera ses méditations et se lèvera et s'interrogera d'une façon très polie de la raison de la présence des PJs ici.

C'est Kevin, prêtre de niveau 3. Il vous proposera comme il commence à faire soir de vous reposer et de vous nourrir.

Si les PJs le questionnent au sujet de Looze, il leur répondra qu'il a déjà surpris une petite troupe d'hommes en arme rôdant dans les parages la nuit.

Vous devez bien comprendre qu'étant seul ici et de nature pacifique, je ne suis pas aventuré dehors. Mais ce que je suis sûr, ce que ne sont pas des gens d'armes. Car ceux-ci voyagent avec des torches.

Comme de nuit !

Alors que vous avanciez et que la nuit était déjà tombée depuis longtemps. C'est la faible lueur qui filtre des sombres vitraux qui vous attire vers la chapelle.

En vous rapprochant et ne voyant pas âme qui vive, vous entrez sûrement et vous remarquerez que la pièce est vide seul une bougie sur un tabouret illumine d'un faible halo la pièce.

Voyez quel joueur se trouve le dernier rentré, celui-ci se fera frapper dans le dos.

Si par sécurité, les PJ ont laissé l'un des leurs dehors pour faire le guet, il remarquera le prêtre, se débusquant du derrière du peuplier, celui juste à côté de la chapelle et s'il l'interpelle, celui-ci le chargera en criant de toute ses forces le nom de son dieu pour invoquer sa toute puissance.

Le prêtre se faufile dans la pièce à l'insu de tous et porte un coup par surprise dans le dos du dernier PJ.

Il faudra le raisonner ou le maîtriser pour calmer son ardeur. Enfin, il s'expliquera dans les termes suivants.

Je pensais que vous étiez des brigands qui avaient osé profaner ce lieu sacré pour le piller et le saccager traîtreusement.

Tous les chats sont gris !

Alors que vous alliez dehors pour vous rafraîchir ou pour toutes autres raisons qui vous pousseraient à aller dehors, vous remarquerez ce drôle de manège.

Tenez compte d'un éventuel plan que tiendrait les PJ pour essayer de débusquer cet étrange remue-ménage, comme par exemple, préparer une bonne planque et un plan d'attaque en cas d'événements. La scène est narrée comme si aucun élément extérieur ne venait la troubler.

Une ombre apparaît du bois d'en face, elle se tient immobile devant le ruisseau et scrute les alentours. Ne voyant rien, elle se retourne et fait signe, 2 minutes plus tard, arrive un petit groupe de 4 hommes armés, des sales canailles. Toute la petite troupe bondit par dessus le fossé et part dans la direction de Looze.

ECLAIREUR : CA 8 armure de cuir, dp 12; DV 1 à 6 pv; pv 5; AT#1 épée; dg 1-6; AI LM; ThAC0: 20.

GROUPE (4) : CA 8 armure de cuir, dp 12; DV 1 à 6 pv; pv 2, 4, 3 et 6; AT#1 épée et couteau; dg 1-6 et 1-4; AI LM; ThAC0: 20.

S'il y a un événement venant à surprendre la scène, il se passerait ceci.

Le manant voyant le piège, se retournerait prestement et fuirait à toutes jambes dans la forêt.

De toute façon, ses compagnons s'enfuiraient et les PJ n'auraient aucune chance de les retrouver et si les PJ ne le poursuivent pas dans le round de sa fuite, ils devront abandonner tout espoir de remettre la main dessus.

Soit vous estimerez que les PJs ont les chances de le rattraper ou qu'ils le méritent, alors ils le rattraperont ou alors vous entamerez une course poursuite dans les bois selon les règles de poursuites avec toutes les conséquences que ça pourraient apporter : se perdre, se blesser, se faire attaquer par une bête sauvage, se faire piéger se retrouver confronter avec ses comparses, etc.

Si les PJs se mettent à le questionner dans l'hypothèse qu'ils l'aient capturé voilà ce qu'il leur révélera. Il vous explique qu'il est l'éclaireur de cette troupe de "chasseurs", ce sont eux qui repèrent les proies à dévaliser. Au sujet de Looze, il ne sait rien, il n'est pas en contact avec la ville et il ne connaît pas les plans de leur chef dont quiconque de groupe l'a déjà vu. Ils se servent de la chapelle de point de repère dans cet endroit de la campagne pour regagner le petit sentier en bordure du fossé. Ceci explique leurs fréquents aller et venu.

Looze, Cœur de tous les Mystères :

Quand vous arriverez à Looze, tout le monde est occupé à ses tâches quotidiennes. Le forgeron est devant sa forge, il martèle une grosse barre de fer, aidé d'un jeune apprenti, la masse informe ne tarde pas à devenir sous les mains expertes une longue et effilée tige de fer. Les chariots de passage sont stationnés en face de l'auberge du Vent Couli, apparemment c'est la seule de la petite bourgade.

Si les PJs désirent se reposer ou glaner des renseignements, l'auberge reste le meilleur endroit. Sinon, ils peuvent interroger les paysans qui passent, ils sont pressés car ils doivent commencer leur dure journée de labeur. Ils vous diront d'une voie angoissée et superstitieuse qu'il s'agit sans nul doute d'agissements d'une monstrueuse créature du diable en personne mais il ne faut prononcer son nom car on risquerait de l'invoquer !

A l'auberge du Vent Couli :

Cette gargote est assez sympathique bien que dans un triste état. La vétusté des lieux surprend mais on s'y habitue. L'auberge est composée d'une grande salle commune avec deux feux ouverts où est assemblé un grand nombre de bancs, des tables au centre servent à prendre son repas ou à se désaltérer.

Vous pouvez vous faire un solide repas ainsi qu'une bonne nuit de repos pour seulement 1 PO.

Le tenancier est assez maigre, il est aidé d'un jeune homme plutôt costaud.

Dans la salle deux groupes attirent votre regard. Deux soldats sont affalés complètement saouls. En vous voyant, ils se relèvent appuyant leurs coudes sur la table et vous montrent avec insistance une cruche. Pour un bon pichet, ils vous raconteront qu'ils sont à la poursuite de brigands terrifiants toute la région et qu'ils ont déjà trucidé une grande partie mais il y a encore du boulot car ils seraient très nombreux et présents partout.

SOLDATS SAOULS (2) : CA 6 cotte de maille, dp 12; DV 1; pv 8 et 7; AT#1 épée; dg 1-6; AI LN; ThAC0: 20. Vu leur état d'ébriété, ils combattront avec un malus de 2 au toucher.

Le deuxième est cet homme louche encapuchonné. Il ne se présente pas mais vous dit que pour 1 PO, il peut vous livrer n'importe quel renseignement. Il vous apprendra si vous le questionner la dessus que pour lui, ce sont d'horribles bêtes volantes vampires qui ont terrassé le bétail. Ils se cacheraient près d'Hantème, il vous conseille à cet effet le petit sentier sur la route est de Looze.

Tout ceci n'est qu'une comédie pour vous faire tomber dans un traquenard. Par contre pour ce qui est des monstres, il vous dit la vérité car il a bien dans la région des striges qui sévissent.

Mais la nuit tombe, les derniers clients s'en vont, le mystérieux personnage vous quitte, le jeune balaie la salle et l'aubergiste nettoie et range le comptoir.
Les deux soldats sont toujours couchés dans un état comateux sur la table. L'aubergiste vous rassure que ce n'est pas la première fois, il les laissera dessaouler jusqu'à demain. Ils vous souhaitent une bonne nuit et fait monter une lampe à huile et ensuite il redescend vaquer à ses occupations.

Deux heures après que tous les PJs soient endormis, voyez la suite des événements.

Un léger bruit se fait entendre. Deux hommes viennent de se glisser dans la pièce légèrement éclairée par la lune et la faible lueur de la lampe.

BANDITS (2) : CA 8 armure de cuir, dp 12; DV 1; pv 3 et 1; AT#1 épée; dg 1-6; AI LM; ThACO: 20.

Procédez à un Test de Sagesse pour voir si les PJs vont se réveiller.

Ils se mettent à fouiller s'ils ne sont pas repérés.

Si les PJs remarquent la présence des voleurs, voici leurs réactions.

L'un protégera la fuite de l'autre. Le deuxième ira chercher l'un des deux comparses qui tiennent l'aubergiste et son valet sous bonne garde.

COMPARSEES (2) : CA 8 armure de cuir, dp 12; DV 2; pv 12 et 7; AT#1 dague; dg 1-4; AI LM; ThACO: 19.

S'il se produit n'importe quelle maladresse, la lampe mettra le feu en se renversant sur la couverture d'un des lits. Faites un Test de Résistance des Objets pour la couverture et le bois fin du lit.

Un début d'incendie devra préoccuper les PJs, il faut seulement 1 round pour l'éteindre.

Sinon un nuage toxique se formera semblable au sort du même nom.

Au deuxième round, la brûlure causera 1-4 points de dégâts avec Jet de Sauvegarde.

Au troisième round la fumée aveuglera tout le monde causant une pénalité de -4 à l'attaque (combat aveugle).

Au quatrième round quiconque reste et rate un Jet de Sauvegarde contre le poison étouffera. Il lui faudra qu'on le tire dehors avant 1d4 rounds pour éviter qu'il ne meure étouffé. Les autres devront s'enfuir.

Ils ont comme trésor sur eux 5 PO, 50 PA, 100 PC et 1 bijou de 10 PO.

Si les PJs réussissent lisez ceci. En cas d'incendie, les villageois font sonner le tocsin pour alerter tout le village pour organiser une chaîne à partir du puits avec tous les seaux disponibles.

L'aubergiste est bien content que vous lui ayez sauvé la vie. En effet, ces deux soldats étaient incapables de résister ou d'agir. Décidément ces bandits ne reculent plus devant aucun méfait, après le massacre de notre bétail ils s'en prennent à nos vies. Et on voit ce que font les gens d'armes, en pointant les deux autres à vin.

Sur le traître sentier :

Après avoir parcouru un petit bout de chemin entre le bois de Tylan et du bois Felui, vous arrivez à l'embranchement avec le petit sentier, celui-ci file vers le sud est.

Au fur et à mesure que vous progressez, la nuit commence à tomber, le chemin se resserre jusqu'à s'élargir sur une petite clairière baignée de la faible pâleur de la lune qui vient de se lever.

Soudain une volée de flèche s'abat sur vous.

Ce sont en fait 4 brigands installés en planque qui vous tirent dessus. Il y a en deux de chaque côté. Si les PJs se couchent par terre et rampent vers les côtés, ils seront protégés et apercevront leurs "snipers". Il faudra lancer un Jet de Surprise pour les PJs. Les brigands sont camouflés et silencieux. Il y a peu de lumière aussi.

SNIPERS (4) : CA 8 armure de cuir, dp 12; DV 1; pv 6, 8, 7 et 1; AT#1 dague et arc; dg 1-4 et 1-6; AI LM; ThACO: 20.

Ils ne savent qui est le chef des brigands. La seule personne qu'ils connaissent est l'homme louche qui attire et rabat des victimes potentielles dans ce traquenard.

Sur le Pont d'Hantème, on y tombe, on y tombe...

En continuant vous arrivez vers le frêle petit pont de bois qui enjambe le Riol, petite rivière qui prend sa source dans le bois de Tylan et qui termine sa petite course dans le lac d'Aguset. Vous enjambez le pont de bois quand dans un grand CRAC, la corde de gauche vient de se rompre et le pont déséquilibré, vous venez bientôt à tomber à l'eau.

Les PJs peuvent tenter à la rigueur un Test de Dextérité pour s'en sortir. L'eau étant très froide, les PJs devront faire une Test de Choc Métabolique ou de Jet de Constitution.

Il y a un moyen pour les PJs qui ne sont pas dans l'eau de suivre les PJs tombés à l'eau.

Pour ceux qui sont dans l'eau, il s'agira de savoir si les PJs savent nager. Et dans le contraire de se débarrasser de ce qui est lourd (armure, armes...) et de vérifier l'équipement qui rentre en contact avec l'élément liquide.

Vous allez vous échouer sur une petite plage boueuse du Marais Gouli.

Dans les marécages :

A peine êtes-vous remis de vos émotions et que vous avez repris votre souffle, mais celui-ci est concurrencé par un rôle affreux.

Un feulement rauque se fait entendre dans le bouillonnement glauque que dégage le marais. 3 ombres menaçantes se détachent de l'environnement hostile enfumé.

ZOMBIES (4) : CA 8, dp 6; DV 2; pv 10, 10, 5 et 12; AT#1 griffes; dg 1-8; AI N; ThACO: 19.

Ils attaquent tous les trois en même temps. Les zombies agitent leurs mains griffues vers vous.

GOULES : CA 6, dp 9; DV 2; pv 7; AT#3 griffes et morsures; dg 1-3 (x2) et 1-8; AI CM; ThACO: 19.

La goule vous fixe de ses yeux mauvais, c'est à vous glacer d'effroi, réalisez un Test de Sagesse pour la Peur (comme le sort du même nom).

Si la goule vous touche, faites un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie. Celle-ci durera 3-8 rounds.



Après vous être débarrassé de ces parodies de la vie, vous vous engagez dans le sentier brumeux qui s'ouvre devant vous. Vous arrivez à un embranchement dans le marécage, l'environnement est bruyant et touffu. Soudain cinq formes bondissent surgies de nulle part et fondent sur vous. L'éclat brillant du métal raye l'air et s'abat sur vous. Trois Batrasogs s'attaquent à vous perniciosément.

Embuscade avec pénalité de 2 au jet de surprise. Procédez au tirage du Jet de Surprise selon les ajustements qui se rapportent à la situation.

BATRASOGS (3) : CA 6, dp 3; DV 1; pv 6, 4 et 1; AT#3 griffes et morsure (1 ou 3); dg 1-2 (x2)/2-5; AI CM; ThAC0: 19, AS attaque par bond, +1 au toucher et x2 aux dégâts avec une lance, le bond fait 5m d'hauteur sur 10m de long.

L'un d'eux est armé d'une lance (1d3). Ils ont 20 PC, 5 PO, 15 PA et 1 Pp de 50 PO.



Note au DM : Le batrasog est un amphibien bipède ressemblant à une grenouille. Il habite les marais, marécages, étangs et autres endroits humides. La peau du batrasog est vert olive, lisse et assez dure. La taille du batrasog moyen varie: plus petite que celle d'un humain à près de 2m35 pour certains individus de la race. Leurs visages ressemblent à ceux des grenouilles : large gueule et grand yeux bulbeux. Leurs pieds et mains sont palmés. Bien qu'un batrasog ne porte pas de vêtements, tous les batrasogs utilisent armes, armures et boucliers (si disponible). Le batrasog possède son propre langage et les plus intelligents peuvent parler une batardisation du commun. (Bestiaire monstrueux, ADD, 2ème)

Après cela, vous quittez enfin ce marais maudit et arrivez en vue de Denfremont.

A Denfremont

En vous promenant sur la place, vous apprendrez de la garde civile que les brigands depuis quelques temps se font plus rares. Dans la taverne vous rencontrerez des marchands qui se sont fait attaquer par des hommes grenouilles ? Un mystérieux personnage est assis seule à une table, il est habillé de peaux de bêtes, il a l'air très rustique mais il possède quand même un charisme assez puissant. Ce personnage est un fait un puissant Rôdeur en voyage et de passage dans la région. Celui-ci par son expérience vous assure que ce ne sont pas des morsures de Striges, car celles-ci laissent leurs victimes exsangues.

En Chemin

Alors que vous descendiez vers Aguset, brusquement un sanglier en furie sort du bois et déboule sur le chemin que vous empruntiez. Il vous attaque sans ménagement. Il est couvert de blessures, il est sûrement la proie de chasseurs.

SANGLIER: CA 7, dp 15; DV 3+3; pv 6; AT#1 morsure; dg 3-12; AI N; ThAC0: 17; AS: furie.

Des chasseurs viendront dans deux rounds pour l'achever.

Le sanglier attaquera pendant 2-5 rounds de plus après avoir atteint de 0 à 6 points de vie, à -7 points de vie, il meure immédiatement.

Alors que vous étiez entrain de vous défendre, des lances transpercent la bête qui s'écroule, juste après deux chasseurs surgissent des taillis :

"Et bien on peut dire que vous avez eu de la chance de repousser cette furie et de vous tirer de si bon compte."

"On vous conseille de vous reposer à Aguset, bonne route."

La Tibériade de Looze :

Les PJs obtiendront des renseignements selon la rencontre qu'ils feront. Pour cela, lancez 1d6.

1-2 : rencontre avec des pêcheurs, mais ceux-ci sont pressés, ils doivent aller à la pêche. Ils n'ont pas le temps de vous parler.

3-4 : rencontre avec des pêcheurs. Ceux-ci ont vu rôder des animaux sauvages près du chemin au nord du lac.

5-6 : des enfants sont occupés de se battre. Rapidement, une maman vient pour les séparer et les gronder. "Si tu continues le Grand Méchant Loup du fin fond de la forêt viendra te croquer !".

Après cette petite enquête, vous décidez d'aller à Hantème.

Le Voile du Mystère se Lève enfin :

Vous voici enfin à Hantème, après quelques petits détours et événements.

Vous pouvez aller vous reposer dans l'auberge du recul. C'est une grande pièce carrée avec deux longues tables et des bancs. Un jeune serveur va et vient, il va servir un groupe de deux hommes. Ceux-ci attirent directement votre attention. L'un d'eux porte un arc et l'autre une solide cognée. Ce sont sûrement des bûcherons ou des chasseurs.

Ceux-ci se voyant observés, vous font signe de venir. Ils se présentent Yves et Jacques. Jacques est un chasseur d'origine elfique. Ils savent que les brigands pullulent dans la région, c'est pour ça que Yves, le bûcheron, son compagnon l'accompagne pendant la saison de la chasse. Mais Yves est blessé et bandé au pied, il s'est salement attaqué par des loups dans le bois non loin d'ici. Vous comprenez maintenant le massacre de Looze. Il finit par expliquer qu'il attend que son ami se remette et qu'après ils repartiront chasser, Yves est armé d'une pique qui lui sert pour poinçonner ses arbres abattus.

Après cette conversation, ils vous quittent et vous souhaitent une bonne nuit.

On peut vous offrir la pitance, de la soupe, du pain et un pichet et le gîte pour 25 PC par personne.

Vous lirez ce passage deux heures après que tout le monde soit endormi. Si les PJ décident d'organiser une battue, ils seront aidés des paysans. Ils mériteront aussi des PX pour l'idée.



Des cris horribles déchirent soudain la nuit, d'horribles bêtes planantes attaquent l'enclos de porcs et de chèvres attenant à l'auberge. Tout le monde se réveille ainsi que Jacques et Yves pour prêter main forte à l'aubergiste pour repousser l'attaque des striges. 4 striges arrivent sur votre groupe.

STRIGES (4) : CA 8, dp 3 Vol 18 (C); DV 1+1; pv 6, 5, 8 et 9; AT#1 piqûre; dg 1-3; AI N; ThACO: 17; AS Siphonner le sang.

Dès qu'une strige touche, elle pompe à chaque round 1-4 pv jusqu'à 12 pv au total. Elle ne se détache plus de sa victime, il faut l'en détacher en la frappant mais si vous ratez la strige, refaites un Jet d'Attaque pour voir si vous ne touchez pas l'un de vos camarades.

Jacques et Yves s'occupent de diriger les paysans pour repousser l'attaque.

A la fin, tout le monde fourbu est bien content d'avoir repoussé ces horribles vampires.

L'aubergiste paie une tournée pour remercier de l'avoir aidé.

Les PJs peuvent faire le lien avec les blessures qu'ils ont vu et celles causées par les striges et ils verront par déduction que ce ne sont pas les mêmes. Ils abandonneront la piste des striges pour ne plus que déduire que seuls les loups sont responsables.

La Battue dans la Sombre Forêt :

Sans battue vous avez 15 % seulement pour que vous trouviez le repère des loups.

Par contre si vous organisez une battue, vous aurez beaucoup plus de chance. Lancez 1d100 et voyez le résultat.

Voici la composition du second groupe de traqueurs.

RABATTEURS (4) : CA 9 bouclier, dp 12; DV 1; pv 6, 4, 3 et 1; AT#1 lances et piques; dg 1-6; AI CM; ThACO: 20.

Pourcentage du jet :

- 0 à 25 %. Après une épuisante recherche vous tombez sur leur repère.

- 26 à 60 %. Vous ne trouvez rien pour cette nuit. Il faudra recommencer la nuit prochaine.

- 61 à 75 %. Alors que vous étiez entrain de chercher de votre côté, l'oliphant de l'autre groupe se fait entendre, vous vous précipitez sur les lieux guidés par le son. Mais quand vous arrivez, ils ne restent plus que les traces sanglantes d'un fatal combat pour vos compagnons, leurs corps gisent par terre atrocement mutilés. Les loups excités par le sang et le combat se ruent sur vous.

- 76% à 100 %. Alors que vous étiez entrain de chercher de votre côté, l'olifant de l'autre groupe se fait entendre, vous vous précipitez sur les lieux guidés par le son. Vos hommes ont acculé les bêtes aux rochers.

Grotte des loups : Il y a moyen de passer sur le côté et de bombarder les loups de pierrailles. Deux jets peuvent être faits avec les rochers qui traînent par terre. Procédez à un Jet d'Attaque pour viser. La pierraille causera 1d4 points de dégâts. La pierraille couvre une zone de 1m². Vous pouvez lancer pour les loups, un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie.

La grotte se trouve dans une petite clairière. Il y a un léger promontoire au-dessus, un petit sentier permet d'y monter.

LOUPS (5) : CA 7, dp 18; DV 2+2; pv 10, 13, 6, 13 et 10; AT#1 morsures; dg 2-5; AI N; ThACO: 19.

Dans leur repaire vous pourrez trouver quatre louveteaux et un petit trésor composé de 50 PC et 3 PA. Celui-ci est trouvé sur les restes squelettiques de pauvres bougres. Ils ont été amenés là pour être dévorés.

Après un combat effréné, vous parvenez enfin à bout de ces sales animaux. Vous décidez de retourner bien vite la ville d'Hantème pour vous y faire soigner et repartir à Ara pour y reporter au grand prêtre le fruit de vos investigations. Vous pourrez aussi raconter quant plus d'avoir percé le mystère vous l'avez aussi occis. Ce sera bien grâce à vous que les paysans de Looze n'auront plus rien à craindre des loups.

En revenant de la sombre forêt.

Vous remontez le sentier en direction du village. Vous êtes intrigués par une grosse ouverture au flanc d'un talus. Vous décidez d'aller voir ça de plus pensant à une autre cache de loups, mais celle-ci est sa tanière d'un blaireau qui n'hésite pas à protéger son terrier.

BLAIREAU : CA 4, dp 6, Cr 3; DV 1+2; pv 8; AT#3 morsures et griffes; dg 1-2 (x2) et 1-3; AI N; ThACO: 19.

CONCLUSION et DENOUEMENT :

La mission principale est de trouver la cause de tous ces massacres du bétail.

Le prêtre est très fier de vous, il savait qu'il pouvait sur vous, dans le futur, il organisera des battues pour s'occuper des loups. Il formera aussi des milices pour s'occuper des attaques nocturnes des striges.

Un avis de recherche sera lancé pour retrouver ce mystérieux indic', ça permettra sûrement de porter un grand coup au brigandage dans la région.

Vous recevez l'Ordre du Mérite pour avoir contribué à éradiquer les brigands de la région, vous êtes nommés citoyens d'honneur de la ville de Looze. Vous recevez un don du clergé d'Harère de 100 PO pour avoir aidé les paysans de la région.

Vous pouvez ainsi partir courir de nouvelles aventures couverts de prestige.

EPILOGUE :

J'espère que vous êtes plus à jouer cette aventure « MysterLooze ». Si vous avez joué ce scénario indépendamment de vos campagnes, inutile de créer un lien, ce fut je l'espère en bon moment d'amusement pour vous et vos amis.

Si par contre vous avez incorporé cette aventure dans le cadre de votre campagne, prévoyez une transition où les PJs auront appris quelque chose et où ils pourront se servir de leur expérience acquise ici.

Ecrit par : Paul-Henri Verhève
Illustration de couverture : Larry Elmore
Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE : Plans

