

Quand on parle du loup...

*Ce scénario peut être adapté à n'importe quel groupe de joueurs. Si ces derniers sont assez expérimentés, le **devoir** du meneur de jeu sera alors d'étoffer l'intrigue, qui peut en effet sembler relativement simple. L'idéal serait de faire vivre le village autour des PJs, de créer un décor possédant des nuances particulières, inquiétantes...*

*Les heureux possesseurs du supplément "**Sombre est l'Aile de la Mort**" devraient avoir un peu moins de travail puisque le village qui y est décrit sert de cadre à la présente histoire. Pour les autres, il faut un village assez reculé dans l'arrière-pays, mais sans être isolé, d'environ 50 à 70 âmes et si possible en montagne.*

Pour simplifier une adaptation en un autre temps, un autre lieu, seul un minimum de noms est donné. Figurent tout de même les profils et caractères des principaux PNJs.

A propos du Domaine de Weileberg

Depuis de nombreuses générations, ce domaine prospère sous l'égide des Comtes von Eisenstadt. Kreutzhofen en est le village le plus important et il regroupe donc l'essentiel de la population. Certes, le comté n'est pas très étendu mais sa position, dans un col des Montagnes Grises, en fait un enjeu économique presque attirant. Pas suffisamment en tout cas pour éveiller la cupidité des nobles des alentours. Il constitue tout de même un passage obligé pour un petit nombre de marchands se rendant en Tilée ou dans les Principautés Frontalières.

Histoire vraie des Eisenstadt

Il y a un certain temps (entre 70 et 100 ans bien que la date précise importe peu), le Comte von Eisenstadt, au cours d'un de ces déplacements dans l'Empire, a eu ce que l'on pourrait appeler un accident de chasse. Mais cela a été bien vite camouflé par le petit nobliau responsable de ce fâcheux incident.

Cet homme présentait une ressemblance prodigieuse avec le Comte, malgré l'absence totale de liens de parenté. Or sa cupidité et sa soif de s'élever dans la société l'ont poussé à échafauder un plan pour devenir Comte à la place du Comte, sans que personne ne se doute de rien, bien évidemment. Le Comte étant veuf et sans enfants, rien ni personne ne pouvait empêcher l'usurpateur de s'installer.

Et le temps passa. Le faux Comte eut un fils, qui hérita du Domaine de Weileberg (le présent possesseur du titre). A l'heure actuelle, c'est un homme âgé, acariâtre, sans scrupules, énergique et parfaitement conscient de l'histoire de son père.

Fraulein Callina s'aventure dans les montagnes

La demoiselle Callina Grissenweld est une jeune fille originaire d'une petite ville au pied des Montagnes Grises, côté Empire. Mais elle est aussi la dernière descendante vivante du véritable Comte, paix à son âme. Le lien de parenté est on ne peut plus indirect, mais suffisant pour qu'elle ait des droits sur le Domaine. Or, quelques temps auparavant, Callina est entrée en possession de preuves irréfutables dévoilant le meurtre du Comte et l'usurpation du titre. Les preuves sont en fait un sorte d'armorial officiel de la bibliothèque d'Altdorf et un extrait du journal d'un intime du faux Comte.

N'étant elle-même qu'en possession d'une très maigre fortune, elle décida de revendiquer son dû. Accompagnée de son seul domestique et sans trop ébruiter l'affaire, elle prit la route et tourna son cheval vers les montagnes. Son idée était de rallier la population à sa cause et de provoquer une révolte.

Malheureusement; et bien qu'elle ait fait très attention, Le Comte finit par être mis au courant du danger. Et il était prêt à tout pour sauvegarder sa situation. C'est ainsi qu'il contacta deux voleurs de bas étage, fermiers à l'occasion, pour qu'ils stoppent définitivement la progression de Fraulein Callina et de sa suite.

Heckel et Jeckel en vadrouille

En descendant de Kreutzhofen vers l'Empire, on trouve à une journée de cheval un petit bourg agricole nommé Eguisheim. Ouvriers à l'origine, les deux compères contactés par le Comte arrondissent parfois leurs misérables revenus en acceptant quelques travaux peu avouables. Souvent surnommés Heckel et Jeckel, leurs véritables noms sont Peter et Eismann.

→

Un matin, ils ont reçu la visite du garde du corps du Comte, qui leur proposait 200 Co chacun si Fraulein Callina n'arrivait jamais à destination. Ils s'empressèrent d'accepter et partirent accomplir leur sale besogne.

Entre leur hameau et Kreutzhofen, ils emmenèrent Callina et son domestique dans la forêt, laissant s'enfuir les chevaux et les bagages par la même occasion, et se débarrassèrent de la jeune fille. Voyant cela, le domestique tenta de s'échapper, Après une brève course-poursuite, l'un des deux bandits (Peter) le rattrapa et ils commencèrent à se battre, ce qui entraîna la chute des deux combattants dans un ravin et leur mort à tous deux. Constatant cela, l'autre affreux s'enfuit et retourna chez lui. Depuis, il tâche de passer inaperçu.

Interrogé, il explique la disparition de son compagnon par une attaque de loups alors qu'ils posaient des collets et à laquelle il aurait miraculeusement survécu.

Et un berger passa...

Un ou deux jours plus tard, Anfril, berger de son état, passe dans les parages du guet-apens avec son troupeau de biques, moutons et autres bêtes grimpeuses. Et comme par hasard, il découvre le corps de la demoiselle (mais pas ceux du fermier et du domestique qui sont réservés aux PJs). Dans tous ses états, il court à Kreutzhofen et commence à raconter son histoire à l'auberge de l'Aigle Noir, où sont justement attablés les PJs. Jouez Anfril essoufflé, effrayé par sa découverte mais aussi par le public qui l'écoute.

Son histoire est simple: il a trouvé un corps à moitié mangé, à quelques heures de marche dans la forêt. Il atout juste pu remarquer que c'était une jeune femme ("en habits d'ville"). Et il accuse les loups (amusant, non?).

L'épisode Thomas Schutz

Ce brave Thomas était autrefois fermier. Puis il est entré en possession de deux superbes molosses et fait maintenant office de garde aux entrepôts dans la journée, et de vider à l'Aigle Noir dans la soirée.

Depuis quelques temps, un des chiens montre des signes d'instabilité (il attaque sans prévenir tout mollet passant à sa portée). Thomas a bien essayé de le soigner mais sans résultats. Or, la nuit dernière, c'est-à-dire juste avant la découverte d'Anfril, Fritzzy (c'est le nom du chien) s'est échappé pour une petite ballade en forêt. En chemin, il a un peu grignoté la demoiselle Callina, d'où les traces de morsure sur son corps.

Au retour du chien, Thomas l'a aussitôt enfermé au chenil. Et il ne le fera plus sortir de toute l'aventure, surtout après l'histoire du berger (il a peur que le chien soit accusé d'avoir tué la jeune fille). Si les gens autour de lui s'étonnent de ne plus le voir qu'avec une seule bête, il prétextera un coup de fatigue de Fritzzy.

Quand les PJs interviennent

C'est le printemps et le temps dans les Montagnes Grises est vraiment superbe. Les aventuriers voyagent sur les routes du Vieux Monde. Ils viennent de faire halte à Kreutzhofen, ou peuvent être sur les lieux depuis plus longtemps (pas obligatoire mais plus intéressant). La fin d'après-midi approche et les personnages se rafraîchissent à l'Aigle Noir quand Anfril surgit au milieu de la pièce avec son histoire de loups.

Tout joueur qui se respecte ne se posera pas trop de questions (enfin, normalement!) et commencera à enquêter, à poser des questions indiscrètes, à mettre son nez partout et à créer plus d'ennuis qu'il n'y en avait au départ. C'est une réaction que l'on peut qualifier de prévisible. Surtout, laissez-les faire! L'essentiel est que vous orientiez la piste dans la direction qui vous convient. Et voici à peu de choses près le cheminement qu'ils doivent avoir:

- D'après le berger, la fille a été dévorée par des loups.
- D'après les chasseurs, experts en la matière, on n'a pas vu de loups dans la région depuis neuf ans, lors d'un hiver particulièrement prolongé.
- Mieux encore, le berger révèle que parfois, des moutons et agneaux disparaissent.

La piste est flagrante. Les joueurs vont se poser la question: "Qui est le loup-garou?"

A partir de là, rien de plus facile que de les emmener vers un vieil ermite à moitié fou qui erre dans la forêt, de les amener à penser que le chasseur essaie de les embrouiller... Cela dit, il n'y a aucun loup-garou et de toute façon, il ne serait pas le coupable. Mais on raconte que parfois...

L'examen du corps

Pour tenter de découvrir des indices à partir du corps, les PJs ont plusieurs possibilités. Ils peuvent s'en occuper par eux-mêmes, ou encore montrer les restes de la jeune fille au médecin du village. Ce dernier pourra confirmer (ou révéler) que la mort n'est pas survenue suite aux morsures. De plus, les traces des mâchoires ne correspondent en rien à celle d'un loup. Le chasseur est d'accord avec ce dernier point.

Après un examen un peu plus approfondi, le docteur pourra remarquer une entaille au niveau du cou, vraisemblablement provoquée par une dague (meurtre?). Laissez les joueurs commencer leur enquête avant de leur donner cet indice.

Une autre découverte macabre

Dès que vous sentez que les joueurs s'enlisent, faites en sorte qu'ils découvrent le corps du domestique et celui de Peter, le bandit. Cela devrait sans doute les aider.

Conclusion

Vous avez donc entre les mains les éléments importants qui vont permettre d'orienter l'enquête dans le bon sens, c'est-à-dire vers le Comte. Cette partie est laissée à votre discrétion car il est extrêmement difficile d'anticiper les actions d'un groupe de joueurs.

Profils des principaux PNJs

"Comte" Théodosius von Eisenstadt

Noble

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Ct	Int	Cl	FM	Soc
4	52	56	4	5	10	59	2	43	57	36	32	40	40

Compétences

Alphabétisation, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Héraldique, Immunité - Maladies, Jargon des batailles, Résistance à l'alcool, Soins des animaux

Dotations

Armure de plates complète (1 PA, partout), hache de bataille portant une *Rune de Petite Mort* (Gobelinoïdes - Fabrication naine), Lance, Destrier, Le manoir et son contenu, Autres objets à la discrétion du MJ

Détails personnels

47 ans; 1,88 m; corpulence moyenne, mais plutôt solide; cheveux noirs grisonnants (coupés courts); yeux gris acier; menton en galoche; rasé de près. Lorsqu'il n'est pas en armure, il porte une stricte tunique grise accompagnée d'une épaisse ceinture de cuir.

Thomas Schutz

Garde, humain

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Ct	Int	Cl	FM	Soc
5	42	41	5	3	8	43	2	35	25	31	33	25	35

Compétences

Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Jargon des batailles, Résistance à l'alcool, Soins des animaux

Dotations

Chemise à manches de mailles (1 PA, tronc/bras), Gourdin, Lanterne et perche, Jeu de clefs (celles des entrepôts), 2 chiens de guerre (Fritz et Schnauzer) tenus par des laisses longues

Anfril

Berger, humain

21 ans; 1,66 m; bedonnant; mal coiffé; mal rasé. Vêtements en peaux rapiécés. Il est assez timide, mais tient à cacher son secret. Il apprécie la bière à sa juste valeur.

Fritz et Schnauzer, chiens de guerre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Ct	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Règles spéciales

Attaque par *Morsure*; leurs tests d'**I**, **Int** et **Cl** sont effectués avec les caractéristiques de Thomas S'il est en vie et à moins de 12 mètres des chiens.

"Heckel" Eisman

Fermier, humain

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Ct	Int	Cl	FM	Soc
4	36	36	4	3	7	41	1	29	29	29	30	39	28

Compétences

Conduite d'attelages, Coups puissants, Déplacement silencieux (rural), Esquive, Langage secret - Forestiers, Soins des animaux, Travail du bois, Travail de la terre

Dotations

Pas grand-chose

Détails personnels

25 ans; 1,75 m; Corpulence moyenne, assez lourd; sent la sueur et le moisi.

Ecrit et testé pour vous par **Syko**
Pour toutes remarques ou questions :
nicolas.leduey@wanadoo.fr