

DANS LA GUEULE DU LOUP

UN SCENARIO POUR L'ŒIL NOIR

Ce scénario est conçu pour un groupe d'environ cinq personnages débutants. Le meneur de jeu peut comme il le désire utiliser les règles d'initiation ou l'Extension, il est cependant préférable de connaître un peu l'Aventure.

Tout ça c'est bien joli, mais nous vous sentons piaffer d'impatience. Pourquoi faites-vous nerveusement sauter un dé dans une paume moite et crispée ?

Et si on jouait ?

Silence on tourne !



PARTIE I : LA LEGENDE

L'Aventurie est un continent bien mystérieux, peuplé de créatures étranges, parcouru de légendes et de mythes plus curieux les uns que les autres. Beaucoup ont été oubliés, d'autres subsistent encore, la création du monde est toujours un mystère qui persiste. L'histoire est enterrée au plus profond de la mémoire des hommes, tant et si bien que la plupart d'entre eux ne s'en souviennent pas ; cependant une poignée de ces faibles mortels ne l'a toujours pas oubliée.

Il fut une époque de chaos, où les guerres étaient permanentes. Un minuscule village dominé par une massive forteresse, situé aux détours des sentiers tortueux de la *Montagne Noire*, le *Hameau du Haut Col*, fut au coeur d'une des plus féroces batailles d'un conflit aujourd'hui oublié de l'histoire de l'Aventurie.

Tout débuta au début de l'an 1848 avant H., à une époque où les grandes villes actuelles n'existaient pas encore. Le petit village était alors le seul point de passage du centre de l'actuel continent vers ce que l'on appelle aujourd'hui les Orklands. La région, en ces temps reculés, était alors dominée par deux peuples, chacun vivant d'un côté de la montagne : les **Lupus**, adorateurs des Loups du Ciel qui détestaient les **Losiens**, adorateurs de Los, le Dieu des Origines. Ils se livraient une guerre incessante qui se traduisait par de nombreuses petites escarmouches dans les régions frontalières, jusqu'au jour où arriva à la tête des Lupus un roi fanatique, Altaïr II qui conduisit les siens dans la guerre totale contre les Losiens.

La guerre durait depuis plusieurs années, et les deux peuples commençaient à s'épuiser. Le hameau du Haut Col, avec sa forteresse, se révélait alors un point clef, puisqu'il ouvrait la route vers l'un et l'autre des pays. Il était alors aux mains des Lupus, qui depuis plusieurs mois étaient assiégés par les adorateurs de Los. Il fallait finir la guerre au plus vite. Cependant, les assiégés, soutenus par leur puissant roi, tenaient bon, et il fallut la trahison de l'ensemble des villageois exaspérés par ces combats, pour que le Hameau soit envahi et tous les Lupus, y compris Altaïr, atrocement massacrés au cours de la nuit.

La colère des Loups du Ciel fut telle que le Signe de Mada apparut dans les cieux pendant sept jours et sept nuits, réduisant à la folie tous les adorateurs de Los. Los, rendu furieux par cette ingérence des Loups, déclencha le déluge pendant sept jours et sept nuits... Les deux peuples furent pratiquement anéantis et, de nos jours, les hommes qui peuvent se vanter d'être leurs descendants sont aussi rares que les éléphants roses ! Les Loups du Ciel et Los se réunirent afin de négocier une paix et ils aboutirent à un compromis : leurs adorateurs anéantis, ils n'avaient plus aucune raison de se disputer, et décidèrent alors de concentrer leur vengeance sur le petit village qui avait tout provoqué : *le Hameau du Haut Col*.

PARTIE II : LA MALEDICTION

Afin que les traîtres et leur engeance se souviennent à jamais des événements passés, les Loups du Ciel décidèrent de laisser un monument grandiose qui témoignerait de leur puissance ; leur patriarche donna un immense coup de crocs dans la montagne non loin du Hameau et la roche prit alors la forme d'une tête de loup. On appela ce rocher la Gueule du Loup, la pierre fut creusée par les foudres de Los en un complexe qui fut désigné pour contenir le secret de la malédiction... Ensuite Los fit s'abattre la foudre sur le *Château du Haut Col* qui fut réduit à un amas de ruines. Ceci fait, tous les habitants du hameau furent maudits, et ce jusqu'à ce qu'un être humain, étranger au village, soit assez téméraire pour tenter de remporter la terrible *Epreuve de la Gueule du Loup*, y parvienne et ramène au village le grimoire contenant le secret de la malédiction.

Voici comment se traduit la malédiction :

Il est impossible aux habitants du hameau de mourir de faim ou de soif, cependant il leur est aussi impossible d'avalier quoi que ce soit de solide ou de liquide, ainsi tous sont constamment assoiffés et affamés.

Aucun habitant du hameau ne peut parler ou tenter de faire comprendre à un étranger la malédiction dont il est victime. Chaque fois qu'un ou plusieurs étranger(s) passe(nt) une nuit dans le village, le fantôme d'un jeune homme apparaît, déambulant dans les rues du village, entouré des fantômes de trois loups, et vient s'emparer de la vie d'un villageois.

L'âme d'un villageois mort est condamnée à errer, sous forme d'un Feu-Follet, jusqu'à ce que la malédiction soit levée.

Le seul moyen de délivrer les villageois de la malédiction est de réussir l'*Epreuve de la Gueule du Loup*. Cette épreuve consiste à s'introduire dans le rocher taillé par le patriarche des *Loups du Ciel*, et en ramener le grimoire qui contient le secret de la malédiction.



PARTIE III : L'ARRIVEE AU VILLAGE

Les personnages peuvent arriver au village de nombreuses manières. On peut imaginer qu'un marchand de *Brizal* ou de *Lowan* leur ait indiqué, au risque de passer pour fou, qu'un bien curieux village se trouvait dans la montagne. Ils peuvent aussi être amenés à y arriver par hasard en traversant les montagnes. En fait peu importe la manière dont ils sont arrivés là, au meneur de jeu d'inventer ce qu'il veut : il peut même décider de l'intégrer à une campagne. La seule chose qui importe vraiment est qu'ils arrivent à la tombée de la nuit afin d'être pratiquement obligés de dormir au village (à moins qu'ils ne décident de s'aventurer sur les sentiers de montagne bordés de précipices en pleine nuit...).



Le Hameau du Haut Col se voit de loin, de jour, à cause de la haute tour en ruines qui le domine et, de nuit, à cause des quelques lumières qui s'échappent par les fenêtres. De plus, peu après le village, la montagne prend la forme d'une gueule de loup et ce rocher gigantesque se découpe singulièrement sur le ciel sombre du crépuscule. Toute personne s'approchant du hameau est rapidement entourée de *Feux-Follets* (voir fiche technique) qui pousseront de nombreux gémissements sinistres dans la nuit tombante. Il semble en venir de partout mais une dizaine seulement volètent autour des personnages alors que les autres tentent d'écrire maladroitement dans le ciel le mot « malédiction »... Si toutefois un personnage tente d'en attaquer un, tous se retirent à bonne distance,



sans pour autant disparaître. Ces curieuses créatures n'entreront pas dans le village, mais tout ce remue-ménage aura prévenu ses habitants.

De près, le hameau est un petit village typique de montagne, comme on peut en trouver en Europe Centrale. Les murs des maisons sont faits de pierre sèche. Très rapidement on s'aperçoit que le village est plongé dans la tristesse, rien ne bouge, rien ne semble vivre. Personne ne vient accueillir les nouveaux arrivants, les gens semblent se terrer chez eux, les volets claquent à leur passage. Au premier coup d'œil, on peut reconnaître un temple massif et passablement détérioré, quelques petites maisons et une auberge. Il ne semble pas y avoir un seul animal dans le village.

L'auberge

Après avoir poussé la lourde porte de bois massif et supporté son grincement sinistre, les voyageurs arrivent dans une petite salle meublée de trois tables rondes, quelques chaises et un comptoir. Un bon feu réconfortant crépite dans la cheminée. Quelque chose peut paraître étrange aux personnages (procéder à une Epreuve d'Intelligence) : il ne semble pas y avoir de nourriture dans l'auberge, aucune trace, pas même une simple odeur.. Quant aux bouteilles de boissons, elles semblent toutes être disposées sur une étagère derrière le comptoir et recouvertes d'une importante couche de poussière, preuve qu'elles n'ont pas servi depuis un bon moment. C'est à ce moment qu'arrive, du fond de la pièce, un homme, l'aubergiste, de taille moyenne et portant un tablier propre mais grisâtre. Il s'approche des personnages, son visage semble creusé, il se déplace d'un pas mal assuré, son corps est d'une maigreur à faire peur, il semble rachitique. Tout le désespoir du monde se lit dans son regard. Il demande alors d'une voix tremblotante, découvrant ainsi sa dentition gâtée, ce que ces messieurs désirent. Il ne pourra leur donner de la nourriture, parce qu'il n'en a pas ; cependant il a quelques bouteilles d'alcool ou de vin qui lui ont été laissées par de précédents voyageurs. Questionné sur un sujet quelconque, il répondra évasivement. La seule chose qu'il dira sur le village est que la misère s'y est abattue il y a de nombreuses années. Il est possible de louer des chambres pour la nuit, bien que l'aubergiste semble terrorisé par cette éventualité. Il ne pourra cependant pas refuser de louer une chambre au prix d'une pièce d'argent la nuit. Il y a quatre chambres, trois simples et une double. Elles sont toutes trois au rez-de-chaussée, propres et confortables, et possèdent des volets aux fenêtres et des serrures aux portes.

Le temple

Cette vieille bâtisse semble crouler sous le poids des années ; elle date de la guerre entre les Losiens et les Lupus. Autrefois consacrée au culte des Loups du Ciel, elle a été pillée lors du massacre et c'est ce qui explique son état de délabrement bien plus avancé que pour les autres bâtiments. Le temple se compose d'une vaste salle aux murs recouverts de fresques presque totalement effacées qui racontaient autrefois la création du monde par les Loups. Un prêtre, aussi pitoyable que l'aubergiste, veille encore sur ce lieu. Il ne pourra pas renseigner outre mesure les aventuriers ; tout comme les autres habitants du village, il dira que la misère s'est abattue il y a de nombreuses années sur le hameau. Au fond de la grande pièce du temple se dresse un autel, surmonté d'une statue brisée de *Liska* ; le prêtre n'effectue plus aucun office, la pratique d'un rite quelconque ayant été interdite aux habitants. Il est simplement le gardien de l'autel, sur lequel repose un énorme livre. Ce vieux grimoire indique que tous les habitants du village sont à jamais maudits pour avoir trahi les Loups du Ciel et causé la destruction de deux peuples. Il est indiqué que seul un cœur vaillant qui passera l'*Epreuve de la Gueule du Loup* et rapportera le grand livre permettra de libérer le village de son supplice éternel. Le prêtre ne peut s'opposer à ce que des étrangers prennent connaissance du contenu du grimoire.





La nuit

Les chambres de l'auberge sont confortables, et le sommeil des personnages pourrait être parfait sans le vent qui siffle et les gémissements semblables à ceux des Feux-Follets qui résonnent au loin. Cependant, en pleine nuit, le vent redouble encore de vigueur, à tel point que les volets des fenêtres commencent à claquer (procéder à une épreuve de Force afin de déterminer si chaque personnage se réveille).

C'est à ce moment qu'apparaît dans les rues le fantôme d'un jeune homme entouré de trois loups (voir fiche technique : le Fantôme). Il apparaît de la sorte chaque fois qu'un ou plusieurs étrangers dorment dans la ville, afin de venir s'emparer de la vie d'un habitant, dont l'âme est alors condamnée à errer sous la forme d'un Feu-Follet. Aussi si l'un des personnages décide de suivre la créature, il la verra passer à travers le mur d'une maison (sauf l'église et l'auberge), puis il entendra un grand cri. Alors le fantôme ressortira du mur accompagné de ses loups et d'un Feu-Follet. Un peu plus tard il disparaîtra, quelques habitants sortiront alors de chez eux, toiseront de leur regard les éventuels curieux, et entreront dans la maison pour ressortir avec un cadavre, qu'ils enterreront immédiatement sans cérémonie dans le vieux cimetière qui se trouve à côté du temple. Les plus anciennes tombes remontent à 1845 avant H.

Après ces événements, les gens retourneront se coucher sans dire un mot, même si on les questionne. Cet événement se produit chaque nuit lorsqu'un étranger est présent.

PARTIE IV : LA GUEULE DU LOUP

Le chemin jusqu'au rocher

Si les personnages décident de se rendre jusqu'à la *Gueule du Loup* afin de tenter de lever la malédiction qui pèse sur le village, il leur faudra suivre un petit sentier tortueux pendant une journée entière, ils arriveront donc obligatoirement de nuit. Le chemin ne présente aucune embûche particulière (pas de rencontre), la région semble déserte et particulièrement accidentée, ce qui augmente encore plus l'atmosphère pesante...

L'épreuve

Pour pénétrer à l'intérieur du rocher, il faut passer par les yeux : il suffit de monter au sommet du crâne, de prendre une corde et éventuellement un grappin, puis de descendre le long de la paroi jusqu'à l'un des orifices qui constitue chaque œil. Une fois que l'on s'y est engouffré, on arrive dans un couloir très sombre, où une lanterne ou une torche s'avère alors nécessaire.

1) Le Couloir d'Accès : voici le couloir par lequel les personnages arrivent. A chacune de ses extrémités se trouve une ouverture qui correspond à chaque œil, sur le mur ouest un passage conduit à la salle 2, et sur le mur est une porte fermée à clef donne sur l'escalier.



2) La Salle de la Statue : si l'on emprunte le passage qui se trouve dans le couloir d'accès, on arrive dans une salle gigantesque, dont le plafond est soutenu par trois colonnes herculéennes. Au centre se dresse une statue et son piédestal, haut de six mètres, représentant un homme d'âge mûr et d'apparence royale (il s'agit d'une statue d'Altair II).

Dès qu'un personnage entrera dans la pièce, la statue s'animera et commencera à parler :

« Qui que tu sois, tu as été bien courageux pour t'aventurer jusque-là, cependant sache que tu peux encore reculer avant que ton épreuve commence. »

La statue s'arrêtera de parler, restera immobile vingt secondes, puis s'animera alors brusquement et se jettera sur les intrus (voir fiche technique : la Statue).

3) Le couloir piégé : lorsque l'on a, soit défoncé (dans ce cas le personnage qui le fait doit procéder à une épreuve d'Adresse à + 2 afin de déterminer s'il ne tombe pas dans l'escalier, subissant ainsi 1D6 points de dommages), soit croché la serrure de la porte qui se trouve dans le couloir d'accès, on arrive devant un escalier de pierre, qui se prolonge en un couloir.

La première personne qui arrive en (a) tombe dans une trappe qui donne sur un toboggan (b), aboutissant en (c) ; la personne ne subit aucun dommage, mais ne peut remonter. La trappe a une forme carrée de trois mètres de côté, elle occupe toute la largeur du couloir. Les personnages ont alors deux possibilités passer par dessus la trappe ou emprunter le toboggan.

Au fond du couloir se trouve une arche, dépourvue de porte (d) ; à cet endroit le sol du couloir est faux et fragile. En-dessous se trouve une cuve d'acide (e), (autant dire que ce passage est impraticable tant que la cuve n'est pas vidée à moins que les personnages ne puissent voler).

Revenons en bas, lorsque l'on arrive en (c) en bas du toboggan. On se trouve alors dans un petit couloir qui aboutit à une arche (f) ; juste après se trouve une corde (g) qui vient de ce qui semble être le plafond, mais qui est trop haut et sombre pour être aperçu, même avec une lanterne. Sous la corde se trouve une trappe (h) qui se déclenche lorsque l'on marche dessus. La chute, d'environ neuf mètres, aboutit en (i) (dommages 6D6). Si le personnage ainsi piégé essaye de se rattraper à la corde, cela ne pose aucun problème mais déclenche la chute du bloc de pierre hérissé de pieux (j) qui se trouve derrière l'arche (d), la pierre bouche alors la trappe (elle ne va pas jusqu'au fond) et empêche l'aventurier qui est tombé dans la trappe de ressortir par où il est tombé. Cela a de plus un autre effet : libérer la réserve d'acide qui emplit alors tout le couloir qui va de (c) à (k). (k) est un cul-de-sac.

Ce n'est qu'à partir de ce moment que le couloir du haut qui va de l'escalier à l'arche (d) est praticable sans danger, car au moment où le sol s'écroule la cuve est vide, et la hauteur pas assez grande pour rendre la chute dangereuse. Pour aboutir à la salle 6, il suffit alors de monter à la corde jusqu'à l'arche (l).

Quant au personnage prisonnier de la trappe, il a un moyen d'en sortir : il lui suffit de grimper à la corde (cela ne fait pas descendre le bloc (j) plus bas !) jusqu'à l'arche qui se trouve à quatre mètres au-dessus de lui (m).

Le seul moyen de passer et d'arriver à la salle 6, à moins d'avoir la possibilité de voler, est de déclencher le piège qui libère l'acide.

Pour grimper à la corde, il faut procéder à une Epreuve de (Force + Adresse/2), chaque fois.

4) La salle piégée : lorsque le personnage qui est tombé dans la trappe est parvenu à s'extirper de son trou, il n'est pas encore au bout de ses peines. Après avoir emprunté l'arche (m) il arrive dans un petit couloir qui se termine par une porte (n), solidement fermée ; s'il ne parvient pas à la crocheter (épreuve d'Adresse à + 4 ou Serrures et pièges * à + 2), il devra la défoncer. S'il y parvient, il devra procéder à une Epreuve d'Adresse à + 4, ou tomber de tout son poids dans la salle, ce qui le précipitera sur un mur de pieux assez fins et ne dépassent pas dix centimètres de long (dommages 4D6). Si la victime est encore vivante il ne lui restera qu'à escalader le mur, ce qui n'est pas difficile avec les pieux, et à emprunter l'arche qui conduit au couloir 5.

5) Le couloir vertical : de petits barreaux métalliques assez solides constituent une échelle qui permet de rejoindre le grand couloir vertical qui donne accès à la pièce 5 (n). Le personnage n'aura alors plus qu'à grimper à la corde jusqu'en haut (cela demande deux Epreuves consécutives, en cas d'échec le personnage retombe dans l'acide).

6) La salle du grimoire : on accède à cette salle par un petit couloir de trois mètres de long, qui se trouve après l'arche (l). La pièce carrée mesure quatre mètres de côté, elle est vide excepté un antique piédestal de bois supportant un tout aussi antique grimoire relié de cuir. Il comporte une vingtaine de pages épaisses et pèse près de 1200 onces. L'écriture est indéchiffrable pour les aventuriers.

Il faut qu'ils ramènent le livre au prêtre du village. Le seul moyen de sortir est de parcourir le chemin inverse. Le grimoire sera détruit si le personnage qui le porte tombe dans l'acide.

N.B. : Les dommages de l'acide sont de 1D6 par Jeu.

* : voir Extension au Jeu d'Aventure.



PARTIE V : EPILOGUE

Si les personnages ne sont pas capables de rapporter le livre, ils ont échoué dans leur mission et ne remportent aucun Point d'Aventure. Le village restera maudit jusqu'à la fin des temps.

Si les personnages rapportent le grimoire au prêtre du village, il attendra la nuit et réunira tous les villageois dans l'église. Il procédera alors à un rituel, et la foudre tombera trois fois sur la Gueule du Loup qui s'effondrera, alors que le Signe de Mada rayonnera dans les cieux et détruira les Fantômes. Le prêtre, qui aura alors retrouvé ses pouvoirs, récitera une prière et toutes les âmes errantes des villageois regagneront les tombes en une gerbe de flammes.

Les villageois seront alors libérés de la malédiction. En remerciement, le prêtre soignera les aventuriers et leur offrira une Bague Magique.

Chaque personnage survivant gagne 100 Points d'Aventure.

PARTIE VI : FICHES TECHNIQUES

LA STATUE

La statue est un géant de pierre qui garde la Gueule du Loup.

Courage :	30	Attaque :	7
Energie vitale :	50	Parade :	4
Protection :	4	Points d'impact	1D
			+ 2 (poings)
Vitesse :	5	Endurance :	30

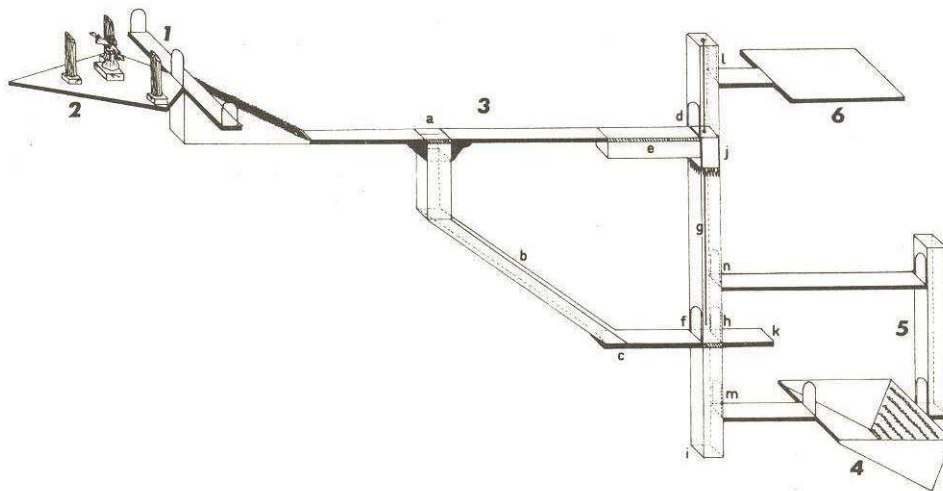
La statue attaque deux fois par jeu à l'aide de ses poings.

LE FANTOME ET LES LOUPS

Les personnages ne peuvent rien faire contre les fantômes. Réciproquement, si l'on tente de les frapper, les armes passent à travers sans les perturber.

LES VILLAGEOIS

Mis à part le fait qu'ils soient maudits, tous les villageois sont des hommes normaux, très faibles. Le prêtre du village a été privé de ses pouvoirs et est affaibli par la malédiction. Il ne les retrouve que si l'Epreuve est réussie.



Jérôme Bohbot

