

LA BÊTE DE HOHL SCHLAFEN

Les PJ forment une bande de mercenaires vétérans. Ils ont été engagés par un alchimiste pour tuer la Bête de Hohl Schlafen et lui ramener ses yeux. Il leur a promis en échange une récompense qui se compte en centaines de pièces d'or... Pour cette somme, tous les risques valent la peine d'être pris !

Les PJ disposent des informations suivantes :

- Hohl Schlafen est un petit village isolé de toute civilisation.
- À chaque solstice, un jeune homme et une jeune fille de Hohl Schlafen sont dévorés par le monstre.
- La Bête a récemment tué et dévoré un chasseur de sorcière qui s'était rendu à Hohl Schlafen.

La Bête de Hohl Schlafen

Il y a des siècles de cela, des cultistes impies ont invoqué la Bête depuis une petite chapelle secrète située non loin de Hohl Schlafen. Pendant des années, elle fit régner la terreur dans la région.

Detmold, un puissant sorcier, finit par se déplacer jusqu'à Hohl Schlafen pour la chasser. Cependant, il ne se résolut pas à tuer la Bête, car elle était unique en son genre. Il décida donc d'effectuer un rituel la liant définitivement à la chapelle impie d'où elle est née, de sorte qu'elle ne puisse plus jamais en sortir. Il grava la localisation de la chapelle dans la crypte secrète du temple de Hohl Schlafen.

De nombreuses années plus tard, la chapelle secrète a été redécouverte par les villageois de Hohl Schlafen. Ils ont abandonné leurs dieux et se sont mis à vénérer la Bête. Ce culte hérétique

perdure maintenant depuis des générations, et est gardé secret par les villageois.

À chaque solstice, les villageois sacrifient un jeune homme et une jeune fille pour honorer Bête. Pour les jeunes, il s'agit d'un honneur d'être sacrifié.

Les villageois ont tué le chasseur de sorcière, qui avait découvert leur secret, et l'ont enterré dans le cimetière, sans sépulture.

Partie I : Hohl Schlafen

Après plusieurs jours de voyage, les PJ arrivent à Hohl Schlafen en fin d'après-midi. C'est un petit village bâti dans une clairière au cœur d'une épaisse forêt.

Les villageois accueillent les PJ chaleureusement. Cependant, plus ces derniers dévoilent leurs intentions de tuer la Bête, plus les villageois sont méfiants. Pour des informations sur la Bête, ils dirigent unanimement les PJ vers leur leader, le prêtre **Frank**, au temple.

Si les intentions des PJ sont claires, les villageois tentent de les effrayer par divers moyens (voir plus bas). Ils ne tueront les PJ qu'en absolu recours, de peur d'attirer l'attention sur leur village. Quelques soient les méthodes employées par les PJ, ils ne révéleront jamais leur culte envers la Bête.

Le temple

Le temple est en mauvais état. Les murs sont recouverts de lierre et le sol semble ne pas avoir été nettoyé depuis des années. À l'intérieur se trouve la statue d'un dieu, recouverte de mousse.

Frank dirige les PJ vers une tour en ruine non loin du village, où habite le chasseur **Manfred**. Frank prétend que Manfred est le dernier individu vivant à avoir vu la Bête. En réalité, c'est totalement faux. Manfred est devenu complètement paranoïaque il y a quelques années et a décidé de vivre en autarcie dans la tour, menaçant de mort quiconque tente de s'approcher. Frank sait pertinemment que Manfred va essayer de tuer les PJ et espère que cela les découragera d'aller plus loin dans leur investigation.

Le cimetière

Dans un coin du cimetière se trouve une tombe assez récente et dépourvue de sépulture. C'est là que les villageois ont enterré le chasseur de sorcière qu'ils ont tué. Pour creuser la tombe et déterrer le corps, il faut d'abord déjouer la surveillance du gardien du cimetière.

Une fois le corps déterré, un **test de PER** permet de remarquer que plusieurs coups de couteaux ont été portés sur le corps. En le fouillant, les PJ trouvent un insigne métallique. Un **test de CNS** permet de reconnaître l'emblème d'un ordre de chasseur de sorcières.

L'auberge

Alors que les PJ enquêtent, la nuit tombe et les villageois commencent à rentrer chez eux. Les PJ peuvent manger et passer la nuit à l'auberge.

L'aubergiste empoisonne leur plat avec de la longrube, une herbe locale. Si un PJ mange, il doit réussir un **test d'END** ou il s'empoisonne (-2PV/jour).

Si les PJ décident de fouiller dans la cuisine, ils doivent réussir un **test de CNS** pour identifier la longrube et ses effets. Si les PJ interrogent l'aubergiste, ce dernier rétorque que leurs estomacs ne sont simplement pas habitués à la cuisine locale.

L'embuscade

À la nuit tombée, un des villageois se déguise en monstre et leur tend une embuscade. Il s'est recouvert de peaux de bêtes et s'est fabriqué de fausses griffes avec des clous. Le déguisement est grotesque mais paraît suffisamment effrayant de nuit.

Si un des PJ est malade parce qu'il a mangé à l'auberge, l'embuscade peut avoir lieu lorsqu'il va vomir dehors au milieu de la nuit, sans son équipement.

Le villageois déguisé a un profil de villageois avec **Protection 2**. Le PJ attaqué en premier subit une attaque gratuite (le villageois déguisé attaque par surprise) et doit réussir un **test de COM +5** (opposition +15, surprise -10) ou subir les dégâts. Le villageois déguisé s'enfuit dès qu'il a perdu la moitié de ses PV.

Si les PJ découvrent la supercherie et demandent des comptes, les autres villageois prétendent qu'il s'agissait de l'idiote du village.

Partie II : La tour du chasseur

Manfred habite dans une petite tour en ruine à l'écart du village. Cette tour appartenait autrefois à Detmold. C'est là qu'il menait ses recherches sur le Bête.

Manfred est extrêmement paranoïaque. De plus, il a la phobie d'un trait que possède l'un des PJ ! Cela peut être la magie, les nains, les chauves... Cela achève de le faire basculer dans la folie. Il cherche donc à tuer les PJ à tout prix.

Approcher la tour

Les environs de la tour sont truffés de pièges, posés par Manfred. Ils sont détectables par un **test de PER** (-20 si les PJ ne font pas particulièrement attention, -10 si les PJ y vont de nuit). Échouer à ce test revient à activer le piège. Les PJ peuvent éviter les pièges en marchant très lentement, ce qui n'est pas forcément une bonne idée car Manfred en profitera pour les canarder avec son arc. Il y a trois rangées de pièges : pièges à loups, pièges à lasso et fosse à pique.

Manfred a un profil de villageois avec **TIR 45** et **dégâts : arc +3, dague +2**. Il tire à l'arc sur les PJ bloqués par les pièges.

Pièges à loup

La victime perd 2 PV. Un **test de FOR** suffit à le retirer.

Pièges à lasso

La victime ne perd pas de PV, cependant Manfred obtient un bonus de +10 quand il lui tire dessus à l'arc. Un coup d'épée suffit à trancher la corde.

Fosse à piques

La victime perd 1d10 PV. De plus, si le dé affiche 8, 9 ou 10, sa jambe est transpercée. Son MVT est divisé par deux jusqu'à qu'il se soigne.

La tour

Un trou dans le mur permet de rentrer sans avoir à passer la porte. Autrement, escalader la tour

demande un **test de MVT** (+10 le PJ n'est pas repéré par Manfred, -20 sinon). Un échec se solde par la perte de (RU) PV, dûe à une flèche de Manfred.

La tour comporte trois étages, reliés par un escalier en colimaçon.

Le rez-de-chaussée, le premier et le deuxième étage sont les lieux de vie de Manfred. Les PJ ne trouveront rien de plus que quelques brochettes de lapin grillées et des herbes médicinales.

Si les PJ s'arrêtent au troisième étage, ils tombent sur une porte en bois fermée de l'intérieur. La toucher provoque une décharge électrique qui fait immédiatement perdre 1 PV. Il s'agit d'un simple maléfice de protection lancé par Detmold, destiné à faire fuir les voleurs. Un bon coup de pied suffit à faire voler en éclats. Elle donne sur le bureau de Detmold (cf plus bas).

Le quatrième étage est à l'air libre. C'est là que se trouve Manfred. Pris de folie, ce dernier charge le premier PJ et combat jusqu'à la mort. Si les PJ le capture, ils ne peuvent rien en tirer.

Le bureau de Detmold

La pièce est poussiéreuse et remplie de toiles d'araignée. Elle contient un lit, plusieurs étagères et un bureau. Le bois est vermoulu et infesté de parasites.

Fouiller la pièce permet de trouver quatre potions de soins (1+1d10 PV), des notes manuscrites et un bâton de sorcier.

Notes manuscrites

Elles ont majoritairement été rendues illisibles par le temps. Cependant, certains extraits sont encore déchiffrables.

“Moi, Detmold, membre du conclave des sorciers de... ma tâche : débarrasser la région de la Bête de Hohl Schlafen...”

“...ne peux pas me résoudre à tuer cette créature exceptionnelle... trouver un autre moyen...”

“...ai lié à jamais la Bête à la chapelle impie d'où elle est née...”

“...le rituel est scellé... ne pourra plus jamais en sortir et nuire aux habitants...”

“...retrouver la chapelle... mécanisme sur le bras droit de la statue...”

Bâton de Detmold

C'est un bâton métallique orné d'un cristal lumineux. Un utilisateur de la magie le détenant ajoute un bonus de +10 sur tous ses tests de MAG. Cependant, en cas d'échec 3+ ou d'échec critique sur un test de MAG, le cristal explose, surchargé de magie. L'explosion inflige (RU) +3 points de dégâts au porteur du bâton. Le bâton devient alors inutilisable.

La crypte secrète

Le journal de Detmold mène de nouveau les PJ au temple de Hohl Schlafen. Appuyer sur le bras droit de la statue révèle un passage secret qui mène à la crypte.

La crypte est une petite pièce nue plongée dans l'obscurité la plus totale. Sur le mur, une carte de la région est gravée grossièrement. À quelques kilomètres de Hohl Schlafen se trouve une grosse croix suivie d'une inscription : “*LA BÊTE*”.

Partie III : Le repère de la Bête

Guidés par la carte, les PJ marchent quelques kilomètres et arrivent devant une chapelle en ruine, bâtie en pierre noire. Elle est décorée de

guirlandes de fleurs, ce qui contraste avec l'apparence lugubre du bâtiment.

Un **test de PER +15** réussi par le PJ ayant la compétence de PER la plus haute lui permet d'apercevoir un villageois qui les suit discrètement. Ce dernier est chargé par Frank de les espionner et s'enfuit s'il est repéré.

L'intérieur de la chapelle est vide. Une volée d'escaliers mène vers le sous-sol...

Le combat contre la Bête

Les escaliers mènent à une immense grotte souterraine, éclairée seulement par quelques champignons lumineux. La plafond est soutenu par d'épais piliers de pierre.

La Bête se trouve au centre de la grotte. C'est un immense cerbère doté de trois têtes. Son corps semble fait d'ombre et ses six yeux rougeoient comme des braises ardentes.

Elle ne repère pas immédiatement les PJ, leur laissant un court moment pour réfléchir à leur stratégie. Le combat peut alors commencer. Liée à la grotte, la Bête ne peut pas en sortir et combat jusqu'à la mort.

Round 2

Des stalactites tombent du plafond ! Tous les PJ doivent réussir un **test de MVT** ou subir (RU) dégâts. La Bête est trop grosse pour les esquiver toutes et perd 1d10 PV.

Round 3

Dans le feu de l'action, la Bête détruit des rochers éboulés, révélant ainsi un petit autel creusé dans la roche. Sur cet autel repose une épée dont la lame semble faite d'obscurité. Cette épée inflige +0 dégâts et est magique : chaque coup qui

atteint sa cible permet à son porteur de regagner 1 PV. Mais elle pourrait provoquer des effets plus néfastes à long terme...

Round 4

Les PJ entendent un cri provenant des escaliers. Le villageois chargé de les espionner est revenu, est tombé dans les escaliers et s'est foulé la cheville. Des stalactites s'apprêtent à lui tomber dessus... Si les PJ lui sauvent la vie, il s'enfuit en boitant. Cette action ne leur rapporte rien car le villageois rejoint les siens et tente de tuer les PJ à la sortie de la chapelle.

Round 5

Le vacarme du combat attire le spectre de Detmold, qui hante ces lieux depuis sa mort. Detmold soutient le camp le plus en difficulté à ce moment du combat et attaque l'autre (*"Je ne vous laisserai jamais détruire cette créature exceptionnelle !"* ou *"Vous avez raison, elle est bien trop dangereuse !"*). Detmold a un profil de spectre (*Brigandine* p.92). Si Detmold attaque la Bête, cette dernière, d'origine magique, peut lui infliger des dégâts. Si Detmold attaque les PJ, l'épée sur l'autel se révèle bien utile... Detmold disparaît lorsque la Bête est tuée.

À la sortie de la chapelle...

Une fois que la Bête est abattue et que les PJ atteignent la sortie de la chapelle, ils font face au village entier, déterminé à les tuer.

Les villageois sont une vingtaine. Certains sont armés de torches qui peuvent enflammer les

vêtements des PJ. Pour ajouter une touche d'épique, ils peuvent passer de PV : 10 à **PV : 5**. Ainsi, ils tomberont comme des mouches sous les coups des PJ. Frank se tient à l'écart de la mêlée et lance des sorts. Le tuer fait fuir tous les autres villageois.

PNJ

Villageois

PV : 10

COM +15, MVT +15

Dégâts : Fourche +3

Frank

PV : 15

COM +10, MAG +0 (50), MVT +10

Dégâts : Bâton ferré +3

Sorts : Ronces, Peau d'écorces

Notes :

Sacrifice : Les villageois sont prêts à sacrifier leur vie pour sauver celle de Frank. Une fois par round, un villageois peut prendre des dégâts supposés atteindre Frank.

La Bête de Hohl Schlafen

PV : 70

COM -20, MVT +0

Dégâts : Crocs +7

Notes :

Protection 4 (peau épaisse)

Attaques multiples (3)

Coup spécial (30+) : Jet de flammes. La Bête crache une langue de feu qui inflige (RU) +7 dégâts.

Très grande : Tous les tests de TIR visant la Bête bénéficient d'un bonus de +20.

Mathilda, soldate humaine

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
50	25	20	40	40	25	00	35	30	45	25	45	45

Archétype : Coq (sûre de soi, impulsive)

Points de vie : 20

Points de fortune : 10

Protection : 4 (cuirasse)

Bonus de Force : +4

Spécialités : Commandement (+5%), Épées (+5%)

Coup spécial (50+) : Enchaînement (attaque gratuite sans le BF)

Armes de mêlée : Espadon +5 (-10% si lieu étroit)

Armes de tir : Pistolet à poudre +4 (ignore les armures, lente à recharger, explose sur un échec critique)

Possessions : Poudre à canon, 12 balles

Rickardsson, mercenaire nain

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
50	25	25	50	60	30	00	20	20	25	40	30	40

Archétype : Ours (intimidant, protecteur)

Points de vie : 25

Points de fortune : 8

Protection : 6 (cuirasse, casque, bouclier)

Bonus de Force : +7

Spécialités : Haches (+5%), Force de frappe (BF +1), Résistance à la magie (+10%)

Coup spécial (50+) : Fauchage (adversaire au sol)

Armes de mêlée : Hache +7

Armes de tir : Hachette +6

Possessions : Briquet à silex, chope de fer

Wilfried, apprenti-sorcier humain

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
30	50	30	25	25	40	50	30	45	30	15	15	35

Archétype : Hiboux (curieux, raisonneur)

Points de vie : 13

Points de fortune : 8

Protection : 1 (gilet de cuir)

Bonus de Force : +2

Spécialités : Feu (+5%), Protection (+5%)

Coup spécial (50+) : Hit and run ! (fuite gratuite)

Armes de mêlée : Bâton ferré +1 (assommant 30+)

Armes de tir : aucune

Possessions : Feuilles de parchemin, plume et encre

Sorts : *Contrôle des flammes* (test normal à +10, durée : RU minutes) : Vous pouvez accroître la taille et l'intensité d'un feu, diriger sa fumée, concentrer ses flammes sur un point précis, ou au contraire l'éteindre peu à peu.

Flèche ardente (test d'opposition MAG/MVT, durée : immédiat) : Vous projetez de votre main une flèche enflammée sur votre ennemi, et lui causez (RU+6) points de dégâts. Cette flèche peut aussi enflammer ses vêtements.

Bénédiction (test normal à +20, durée : RU heures) : Ce miracle donne la possibilité à votre cible de relancer les dés du prochain échec qu'elle obtiendra, sans dépenser de points de Fortune.

Sanctuaire (test normal à +10, durée : RU minutes) : Vous tracez un cercle de protection autour de vous. Tous ceux qui passeront ce cercle subiront une brûlure leur faisant perdre 3 PV par tour passé à l'intérieur du cercle.

Guérison des blessures (test normal à +10, durée : immédiat) : Vous soignez votre cible (qui peut être vous-même) grâce à ce miracle. Seuls les coups et les blessures peuvent être soignés. Votre cible récupère alors (RU) Points de VIE à un rythme d'1PV par tour. On ne peut jamais dépasser son score de PV initial.

Hellin, chasseuse de primes humaine

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
50	25	40	30	35	35	00	45	40	20	25	45	35

Archétype : Louve (cynique, débrouillarde)

Points de vie : 15

Points de fortune : 8

Protection : 4 (cuirasse)

Bonus de Force : +3

Spécialités : Arbalètes (+5%), Combat à deux armes (+5%, dégâts +1)

Coup spécial (50+) : Hémorragie (-2PV/tour)

Armes de mêlée : Épée longue +4, épée courte +3

Armes de tir : Arbalète +4 (maniable +10%, lente à recharger)

Possessions : Corde solide de 10 m, 12 carreaux

Selandir, éclaireur elfe

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
35	25	40	25	30	25	00	40	50	25	40	50	35

Archétype : Corbeau (mystérieux, pragmatique)

Points de vie : 13

Points de fortune : 7

Protection : 1 (vêtements de fourrure)

Bonus de Force : +3

Spécialités : Arcs (+5%), Repérage (+5%), Vision nocturne

Coup spécial (50+) : Perce-armure (protection=0)

Armes de mêlée : Sabre +3

Armes de tir : Arc long +4 (cadence rapide 30+)

Possessions : 12 flèches