

Duel à Chostakovitch

(3-4 personnages niveau 5-8)

Par Thibaut BOUCHET - valodia@cybercable.fr

SOMMAIRE

1. Introduction.....	3
2. Synopsis.....	3
3. L'arrivée des PJs.....	4
4. Les principales personnalités du village.....	5
5. Les événements.....	9

1. Introduction

Cette aventure est dédiée à être jouée par un petit groupe de personnages, de niveau 5-8. Celle-ci se déroule dans un petit village un peu perdu d'une région de type « France XIII^e siècle ». Mais avec un minimum de modifications, vous pouvez la faire jouer dans n'importe quel autre type d'environnement. Cette aventure constitue une mini enquête, où les personnages vont devoir faire preuve de finesse et d'intelligence pour venir à bout de l'intrigue à laquelle ils sont confrontés, puis, probablement, à un combat final contre un adversaire dangereux. Il est fortement conseillé que le groupe possède au moins une ou deux armes magiques, s'ils veulent pouvoir combattre leurs ennemis potentiels.

Pour situer cette aventure dans le monde de Mystara par exemple, vous pouvez situer le village dans n'importe quelle région un peu perdue de Karameikos (nord ou est), ou de Darokin (ouest) ou de Glantri (dans les campagnes reculées de la province de Boldavie).

2. Synopsis

Chostakovitch est un petit village de 250 habitants. Il est principalement tourné vers l'agriculture car assez éloigné des routes commerciales qui sillonnent le pays. Le village est auto suffisant en de hors des mauvaises années, et il arrive parfois même que les paysans parviennent à produire un supplément de victuailles qu'ils peuvent vendre aux marchands qui viennent parfois à Chostakovitch. En dehors de cela, il y a peu de commerce, ce qui explique le peu d'activité que connaît le village avec l'extérieur. Le seul commerce en dehors de la nourriture qu'il peut y avoir, est constitué par la production du tanneur (cf. plus loin), et encore cela est-il assez limité. Autour du village, on trouve également des bûcherons, des charbonniers et des bergers qui élèvent leurs troupeaux (au choix cochons, moutons ou chèvres). Le village n'a pas de seigneur attiré. Il n'y a donc pas de chevalier ou de baron dont le village aurait été donné en fief. Cela ne fut pas toujours le cas. Il y a quelques années, un chevalier du nom de Sir Orlovitch, dirigeait le village. Il n'était qu'un pauvre chevalier établi, sans grandes richesses. La fin de Sir Orlovitch est expliqué plus loin. A présent le village est dirigé par un bourgmestre (celui-ci sera détaillé dans la section sur les principaux PNJs du village).

Situé dans une région assez sauvage, il n'est guère étonnant que les villageois aient des problèmes avec des loups. Mais ces derniers mois, ce problème s'est aggravé. Les attaques se font plus fréquentes et les loups semblent plus entreprenants qu'auparavant. Les villageois commencent à avoir peur... En fait le village abrite depuis longtemps une dangereuse créature de la nuit. Mais l'équilibre a été rompu il y a de cela quelques semaines, lorsque le village a vu l'arrivée d'une deuxième créature de la nuit.

Cela fait déjà plusieurs années que le Père Anton, l'ecclésiaste du village, est un vampire, malédiction qu'il a « gagnée », le jour où il a renié sa religion pour des motifs des plus futiles. Mais récemment, le village abrite également un loup garou, en la personne de Boris, le tanneur. Celui-ci est parti vendre ses peaux, et en chemin a été attaqué par un loup garou. Il ne doit d'avoir survécu à l'attaque du loup garou, que par le fait que la bête est préférée la chair du bœuf qui tirait la charrette, mais il a tout de même été mordu... et infecté par la lycanthropie. Depuis, il y a lutte d'influence au sein du village entre le loup garou et le vampire, pour le contrôle des loups qui environnent le village et pour le « contrôle » du « cheptel humain » qui l'habite. Chacun d'entre eux sait qu'il a un concurrent, créature de la nuit, mais sans en connaître la nature et surtout sans savoir qui est le membre du village qui l'incarne... Mais cette occurrence rend la vie des villageois beaucoup plus difficile car les attaques se multiplient à présent. L'arrivée des PJ's, va peut être permettre de remettre de l'ordre dans tout cela.

3. L'arrivée des PJs

Pour introduire les personnages dans l'aventure vous avez plusieurs possibilités que voici :

- Frère Anton, désireux de se débarrasser de son concurrent, a fait envoyer par un marchand de passage, un message. Celui-ci contient une proposition d'embauche pour aventuriers courageux...
- Boris le tanneur, désireux de se débarrasser de son concurrent, a fait envoyer par un marchand de passage, un message. Celui-ci contient une proposition d'embauche pour aventuriers courageux...
- Le bourgmestre, désireux de se débarrasser du fléau qui assaille son village, a fait envoyer par un marchand de passage, un message. Celui-ci contient une proposition d'embauche pour aventuriers courageux...
- Les personnages arrivent au village lors de l'un de leurs voyages. Le tenant de l'auberge, parlera avec eux des problèmes que le village rencontre actuellement. Si les personnages sont de moralité « bonne », ils devraient se proposer d'eux même pour mener l'enquête.
- Les personnages ont entendus des rumeurs concernant les malheurs du village. Si ceux-ci sont de « bonne moralité », cela peut suffire à les inciter à venir au village.
- Si l'un des personnages est un guerrier bien en vue dans son pays, le roi (ou empereur, ou duc... ?) de la contrée, peut l'envoyer dans le village, s'enquérir des raisons de la brutale disparition du précédent chevalier. S'il réussit dans cette mission, il pourra éventuellement être récompensé par son seigneur d'un nouveau domaine... avec le village de Chostakovitch.
- Le personnage est commerçant et a entendu de la réputation du village concernant l'excellente qualité des peaux de cerfs et de loups produites... il peut y aller en repérage...
- La hiérarchie cléricale à laquelle appartient Père Anton, pourrait être désireuse d'en savoir plus sur son représentant déchu (la hiérarchie n'est pas au courant de la malédiction qui frappe à présent le clerc), et envoyer quelqu'un voir de plus près ce qui peut bien se passer...

Si les personnages qui constituent le groupe, ne se connaissent pas initialement, vous pouvez fort bien les amener à Chostakovitch pour des raisons différentes. A eux ensuite de travailler ensemble.

Les personnages pourront arriver à Chostakovitch sans difficulté ou bien être attaqué une première fois par des loups, cela reste à votre convenance. En tout état de cause, ils finissent par se retrouver le soir à l'unique auberge du village. La suite des événements sera explicitée dans le chapitre consacré au déroulement des événements

4. Les principales personnalités du village

Vous pourrez trouver ci-dessous une description des principaux PNJs susceptibles d'interférer avec notre histoire. Pour chacun d'entre eux, est donnée une courte description technique en 2° & 3° édition. Celle-ci reste sommaire, à vous de la compléter en fonction de vos besoins.

- **Frère Anton**

Frère Anton est un clerc ou un prêtre d'une église / divinité locale à votre guise. Il est né à Chostakovitch, où il a été initié à l'enseignement théologique par son prédécesseur. A la mort (naturelle) de celui-ci, il est devenu le nouveau curé du village. Néanmoins, sa foi n'étant pas assez profonde et son enseignement pas assez poussé, Anton ne fait pas partie de la *classe des prêtres*, même s'il en a les fonctions au sein de cette petite communauté. Frère Anton, a toujours eu un vice étant plus jeune, c'est la boisson. Il a toujours consommé sans grande modération les boissons alcoolisées, jusqu'à ce que cela l'amène à être violent avec sa femme. Conscient de ce fait, Anton a souhaité ardemment être débarrassé de cette faiblesse. Mais ces prières, au lieu d'attirer l'attention de sa divinité, a attiré l'attention d'une créature infernale ou démoniaque. Et en échange d'un pacte, Frère Anton a effectivement été définitivement débarrassé de cette faiblesse. Mais en échange, cela lui a coûté la vie et octroyé la mort vivante. Il est ainsi devenu vampire. Jeune vampire, Frère Anton, n'a pu résister à ses nouvelles pulsions sanguinaires et sa première victime fut sa propre femme. Ayant retrouvé ses esprits, il comprit ce qu'il avait fait et en devient partiellement fou. Il emmena le corps de sa femme en forêt et maquilla sa mort en attaque de loup (il s'aperçut aussi qu'il pouvait les contrôler). Rapidement, il sombra du « côté obscur »... et régna le village comme son propre cheptel... qu'il gère avec prudence en bon gestionnaire afin de ne pas être démasqué. Il s'attaque en priorité aux personnes de passage et a aussi éliminé Sir Orlovitch qui le gênait. Cela dure depuis environ deux ans à présent.

Aujourd'hui, Frère Anton est un vampire qui n'a pas encore pris toute la mesure de la puissance que pourra lui apporter son état (en termes de jeu, il ne contrôle pas encore bien tous ses pouvoirs). Il était fort satisfait de son règne sans partage sur le village. Mais l'arrivée d'une nouvelle créature de la nuit, change la donne et le contrarie profondément. Il souhaite ardemment éliminer l'impudent.

Vu son nouvel état, Frère Anton ne peut pas s'exposer au soleil. Il continue néanmoins à donner la messe mais en tout début de matinée. Elle commence de nuit et se termine à l'aube. Lorsque les villageois quittent la chapelle, il se blottit bien vers l'arrière de celle-ci, hors d'atteinte des rayons du soleil. Puis il s'enferme et dort jusqu'au soir. Il passe la journée dans sa crypte (on y accède par un passage secret situé sous l'autel). Celle-ci contient deux cercueils à moitié rempli de terre. L'un est de bel ouvrage et posé sur des tréteaux au centre de la crypte. C'est celui qu'utilise Anton. L'autre est abîmé, et est stocké dans une alcôve. Il sert de rechange à Anton en cas de problème.

Vampire

En tant que vampire, Frère Anton a les pouvoirs & faiblesses suivantes (des différences existent par rapport au standard) :

- il peut invoquer des loups ou des chauves souris normalement
- amené à 0 PV, il est ramené sous forme gazeuse dans son cercueil (il ne sait pas encore prendre cette forme volontairement)
- régénération de 3PV / R (2°éd) ou guérison rapide de 5 PV / R (3°éd)
- absorption de 2 points de sagesse au toucher ou à la morsure. La victime meurt si sa sagesse tombe à 0
- immunités en tant que mort vivant...
- il peut prendre la forme d'une chauve souris ou d'un loup
- escalade d'araignée (3°éd uniquement)
- il peut charmer / dominer, mais ne peut utiliser ce pouvoir volontairement et le JP / jet de volonté se fait avec un bonus de +2 pour la victime. C'est donc à vous de gérer l'utilisation de cette capacité.
- Frère Anton, vu son clercal passé, est très difficile à tourner. En 2°éd il est considéré comme *spécial*, en 3°éd, il possède un bonus de +8 pour résister aux prêtres.
- L'eau bénite ne lui inflige aucun dommage, par contre l'alcool oui (1D4 de dommage par bouteille l'atteignant)
- Il a les faiblesses habituelles face à l'ail, à l'eau courante et au soleil
- Son corps ne peut supporter le sang d'un lycanthrope. S'il en boit, il prendra 2D6 de dommage par gorgée
- Il ne peut être touché que par des armes magiques (2°éd) ou possède une réduction des dommages de 15/+1 F 18 76% (2°éd) ou 19 (3°éd) Co 10 Dx 16 I 13 S 16 Ch 18 (sous forme humaine)

Caractéristiques 2^{éd} :

Vampire Alig CM

CA 1 8 DV +3 PV : 42 1 ATT D : 1D6 + 4 (+ perte de sagesse)

Caractéristiques 3^{éd} :Vampire Expert 2^o niveau Alig CM

Bonus d'attaque de base : +3 (morsure) Vig +0 Réf +3 Vol +6

CA 19 PV : 22 1 ATT D : 1D6 +5 (+ perte de sagesse)

(cf. Manuel des Monstres)

- **Boris le tanneur**

Boris est né au village. Il y vit depuis son enfance. Il a pris la succession de son père et c'est à présent lui qui gère les affaires familiales. Il connaît bien son métier et sa production est appréciée, en particulier son travail sur les peaux de cerfs et de loups. Lors de son dernier voyage à la ville la plus proche où il vendait sa marchandise, Boris a été attaqué au retour par un loup garou. C'est finalement son cheval qui a fait les frais de l'appétit du loup garou, mais il a été mordu et infecté par la lycanthropie. De retour chez lui, il s'est rapidement aperçu de son changement d'état et a appris rapidement à vivre avec. Néanmoins, il s'est rapidement aperçu de la présence au sein du village, d'une autre créature de la nuit, et se sent en danger. Il désire donc ardemment la disparition de celle-ci. Tout comme Frère Anton, Boris est un « bon gestionnaire » de son cheptel. D'ailleurs il ne s'attaque que très rarement à l'homme, autant parce que ceux-ci sont prudents et ne s'aventurent guère seuls la nuit dehors, et autant parce qu'il s'attaque plutôt aux moutons et autres animaux domestiques. Néanmoins l'arrivée des PJs va l'inquiéter et à moins qu'il ne les ai engagé, va sans doute chercher à s'en débarrasser.

S'il doit combattre, l'adrénaline lui fera prendre automatiquement sa forme animale sans qu'il puisse se contrôler.

Loup Garou

F 13 Co 13 Dx 12 I 13 S 10 Ch 9 (sous forme humaine)

Caractéristiques 2^{éd} :

Homme normal (guerrier niveau 0) ou Loup Garou Alig CM (à tendances CN)

CA 5 4 DV +3 PV : 24 1 ATT D : 2D4 (+ infection potentielle)

Touché que par les armes magiques ou en argent

Caractéristiques 3^{éd} :

Gens du peuple niv 1 ou Loup Garou Alig CM (à tendances CN)

Bonus d'attaque de base : +3 (morsure) Vig +7 Réf +5 Vol +2

CA 17 PV : 16 1 ATT D : 1D6 +1

Réduction de dommage /15

(cf. Manuel des Monstres)

- **Fyodor l'aubergiste**

Fyodor tient le seul établissement du village. Celui-ci répond au doux nom du *Vampire aux dents aigus*. L'auberge portait déjà ce nom lorsqu'il était enfant et il n'en connaît donc pas l'origine. C'est un villageois fort peu cultivé et quelque peu benêt, mais qui possède un bon fond. Les événements actuels lui font peur et le déroutent et il en parlera aisément aux personnages. Il soupçonne les charbonniers d'être à l'origine de tout ces problèmes... « *ce sont des démons à la peau noire, mes bons messires... moi je vous le dis !!!!!* » (avec son accent du terroir très tranché).

F 13 Co 14 Dx 10 I 10 S 9 Ch 13

Caractéristiques 2^{éd} :

Homme normal (guerrier niveau 0) Alig CB

CA 10 PV : 5 1 ATT D : suivant l'arme

Caractéristiques 3^{éd} :

Gens du peuple niv 3 Alig CB

Bonus d'attaque de base : +1 Vig +3 Réf +1 Vol +0

CA 10 PV : 9 1 ATT D : suivant l'arme +1

- **Igor le bourgmestre**

Igor est un homme ventripotent absolument terrifié de devoir gérer le règlement des attaques que connaissent ses administrés. Il regrette amèrement la fin du chevalier et s'en confiera à qui voudra bien l'écouter. Il cherche à se décharger du problème sur un ou plusieurs courageux aventuriers, prêtes à les rétribuer pour cela avec tout le « trésor » dont dispose le village (quelques dizaines de pièces d'or tout au plus).

F 7 Co 10 Dx 7 I 14 S 15 Ch 14

Caractéristiques 2^{éd} :

Homme normal (guerrier niveau 0) Alig NB

CA 10 PV : 4 1 ATT D : suivant l'arme (-1 au toucher)

Caractéristiques 3^{éd} :

Gens du peuple niv 2 Alig NB

Bonus d'attaque de base : +1 Vig +0 Réf -2 Vol +2

CA 8 PV : 4 1 ATT D : suivant l'arme -2

- **Dimitri, le charbonnier**

Dimitri est le leader naturel des charbonniers. C'est un solide gars, des plus rustaud. Il travaille honnêtement comme charbonnier, mais cela n'a pas toujours été le cas, puisqu'il appartient plus jeune, à une petite bande de mercenaires devenus pillards par le manque de contrats. Pour lui c'est du passé, mais il possède encore un souvenir de ce temps là, un trésor... Celui est constitué d'une petite statuette en or représentant la divinité locale (valant 345PO) et d'une masse d'arme +1. Ces deux objets ont été volé dans une chapelle voisine. Dimitri les cache, enterrés au pied d'un arbre, en attendant une occasion de pouvoir les écouler.

Il utilise en combat une hache ou bien la masse d'arme magique.

F 15 Co 15 Dx 11 I 11 S 8 Ch 6

Caractéristiques 2^{éd} :

Guerrier 2^o niveau Alig CN

CA 10 PV : 18 1 ou 3/2R ATT D : 1D8 + 2 ou 1D6 + 1

Il est spécialisé à la hache.

Caractéristiques 3^{éd} :

Guerrier 2^o niveau Alig CN

Bonus d'attaque de base : +2 Vig +7 Réf +0 Vol -1

CA 10 PV : 18 1 ATT D : 1D8 + 3 ou 1D6 + 4

Armes de prédilection (hache & masse d'arme), attaque en puissance, vigueur surhumaine

- **Natacha, la charbonnière**

Natacha est la femme de Dimitri. Elle est un peu âgée que lui et n'a pas d'enfants. En plus de son activité « professionnel », c'est une rebouteuse & « herboriste ». Elle a d'ailleurs chez elle quelques poisons, que Dimitri utilise à la chasse...

F 7 Co 11 Dx 13 I 16 S 12 Ch 11

Caractéristiques 2^{éd} :

Femme normale (guerrière niveau 0) Alig CN

CA 10 PV : 3 1 ATT D : suivant l'arme (+ poison ?)

Caractéristiques 3^{éd} :

Expert niv 4 Alig CN

Bonus d'attaque de base : +3 Vig +1 Réf +2 Vol +5

CA 11 PV : 13 1 ATT D : suivant l'arme -2 (+ poison ?)

- **Evgueni, le chasseur**

Evgueni habite le village depuis son enfance. C'est un chasseur qui connaît bien les environs. Il a été charmé par le regard de Frère Anton (la seule fois où celui-ci est parvenu à utiliser sciemment ce pouvoir) et depuis traque l'ennemi de son « maître » mais jusqu'à présent le loup-garou l'a déjoué.

Il s'équipe d'une armure de cuir et est armé d'un bâton. Il possède une potion de soins contenue dans une gourde à la ceinture.

F 15 Co 15 Dx 13 I 8 S 15 Ch 13

Caractéristiques 2^oéd :

Rôdeur 2^o niveau Alig NB

CA 8 PV : 16 1 ATT D : 1D6

Caractéristiques 3^oéd :

Rôdeur 2^o niveau Alig NB

Bonus d'attaque de base : +2 Vig +5 Réf +1 Vol +2

CA 13 PV : 16 2 ATT D : 1D6 +2 (-3 & -7 au toucher)

Don de combat à deux armes, pistage, ennemi juré (morts vivants), arme de prédilection (bâton)

- **Sacha le boucher**

Sacha est le type même du « gros porc ». C'est quelqu'un de rustre et sale. La viande qu'il vend n'a guère d'aspect engageant. Il se la procure auprès de Evgueni et la revend aux villageois. Certains bergers lui vendent aussi leurs bêtes et lui se charge de l'abattage et de la revente. Malgré les apparences, c'est quelqu'un qui a un très bon fond, même s'il faut bien le connaître pour s'en rendre compte. Il est très pieux (d'ailleurs un symbole religieux abîmé trône au mur de son échoppe) et est en fait apprécié des autres villageois.

F 13 Co 14 Dx 8 I 11 S 7 Ch 6

Caractéristiques 2^oéd :

Homme normal (guerrier niveau 0) Alig LB

CA 10 PV : 6 1 ATT D : suivant l'arme

Caractéristiques 3^oéd :

Gens du peuple niv 3 Alig LB

Bonus d'attaque de base : +1 Vig +3 Réf +0 Vol -1

CA 9 PV : 6 1 ATT D : suivant l'arme +1

Caractéristiques des loups :

- 2^o édition :

CA 7 2DV + 2 1 ATT D : 1D4+1

- 3^o édition :

CA 14 2D8 + 4 1 morsure D : 1D6 + 1

Initiative : +2

Bonus d'attaque de base : +3 Vig +5 Réf +5 Vol +1

5. Les événements

Vont vous être donné ci-dessous, la suite des événements qui vont se dérouler dans le village à partir du moment où les PJs seront arrivés. Ceux-ci ne seront valables que si les actes des personnages ne changent pas les choses. Sinon, ce sera à vous de modifier la suite des événements en fonction de ce qui vous est proposé et de ce que font les PJs.

Soir de l'arrivée des PJs :

Les PJs arrivent à l'auberge, seuls ou ensemble. L'atmosphère y est assez lourde malgré le peu de clients présents. Ceux-ci ont la mine assez sombre car un bûcheron a été attaqué l'après midi même par des loups. Il n'a pas été tué mais blessé. Sont présents à l'auberge, 3 paysans, Sacha le boucher et deux charbonniers à la peau noircie de suie dont Dimitri.

Les paysans sont ensemble à une table et discutent de l'attaque. Ils répondront si on les questionne, mais restent quelque peu suspicieux envers les étrangers. Le boucher se montrera fort taciturne à moins que ce soit un prêtre du culte vénéré dans la région qui vient lui parler. Enfin les charbonniers se montreront également fort peu loquaces, d'autant qu'ils ne se sont jamais appréciés avec les bûcherons.

Au final le plus bavard sera l'aubergiste. Si les PJs se montrent quelque peu entreprenants dans la discussion, ils pourront apprendre de lui tout ce qu'il sait, c'est à dire pas grand chose (cf. chapitre précédent).

Un repas coûte 3 PA. Une nuit à l'auberge ne coûte pas bien chère, 4 PA ou 5 PA avec le repas. Par contre il n'y a qu'un dortoir commun muni de paillasses crasseuses (remplies de puces...).

Si des PJs dorment dehors, ils seront attaqués durant la nuit par une meute de loups menée par Boris le Tanneur sous forme loup-garou. Ce dernier craint les nouveaux venus et teste leur puissance. S'il peut les massacrer, il le fera, se nourrissant ensuite à loisir, et dépouillant ses victimes. Si il y a de la résistance, il fuira avec ses loups et cherchera d'autres moyens d'éviter le danger que représente pour lui les PJs. Pour cela il cherchera à les embaucher le lendemain en tant que Boris le Tanneur pour découvrir la créature de la nuit qui terrorise les villageois et qui le menace. Il fera alors profil bas en tant que loup-garou, espérant que l'autre se découvrira.

Jour 2 :

Les PJs qui ont des employeurs vont aller probablement à leur recherche. Ils pourront les trouver sans trop de difficulté, le village étant assez petit. S'il s'agit de Frère Anton, celui-ci, s'attendant à leur visite, ne se sera pas « couché ». Quand le(s) PJ(s) arrivera(ont), il leur dira d'entrer, se tenant lui à l'écart de la porte. Puis il discutera avec ses interlocuteurs le plus affablement qu'il puisse. A la fin, il laissera sortir les personnages en leur demandant bien de refermer la porte derrière eux.

En fin de matinée, Sacha qui vient d'acheter un porc, l'égorge au milieu de la rue. La bête « hurle » tant qu'elle peut. Puis Sacha débite la bête et commence à garnir son étal.

L'après midi, il y a un petit marché qui se monte. Natacha y vend toutes sortes de plantes, breuvages, onguents, colifichets, de la mort aux rats & autres mélanges de poudres. Elle aura quelques mots avec Igor, qui l'accuse de vendre des breuvages nocifs et de n'être qu'une charlatante. A vous de décider, si certains des articles qu'elle a à vendre, peuvent avoir des effets intéressants pour les PJs. Le marché verra également l'arrivée d'Antonius, un marchand étranger de passage dans ce petit village. Il cherche à vendre sa cargaison de dagues de fabrication elfique. Le soir, Antonius sera attaqué et tué par des loups et Frère Anton, sous forme de chauve souris vampire.

Jour 3 :

La mort d'Antonius va rendre les villageois encore plus terrifiés, créant même des réactions illogiques. Certains iront même jusqu'à accuser des PJs peu engageants (alors qu'ils n'étaient pas là quelques jours auparavant et les événements étaient déjà là eux !).

La nuit, Dimitri qui craint pour son trésor, décide de jouer la prudence. Il le déterre afin de l'enterrer plus loin en forêt et de déjouer des fouilles trop poussées. Il sera attaqué en chemin par deux loups. Il parviendra à leur échapper seul, mais cette intermède aura fait du bruit dans le silence de la nuit...

Si Frère Anton ou Boris se sentent directement menacés par l'enquête que mène les PJs, ils commanderont à des loups de se poster tranquillement autour du campement des charbonniers toute la nuit, afin de tenter d'attirer l'attention ailleurs. En ce cas, Dimitri sera attaqué par deux loups, commandés par l'autre créature de la nuit.

Jour 4 :

Frère Anton, a décidé de tenter le tout pour le tout, soit en se débarrassant de Boris, soit des PJs, soit des deux. Il demandera à Evgueni d'organiser une chasse au loup pour la nuit même. Celui-ci achètera un mouton à un berger du coin. Celui-ci servira d'appât. Puis Anton commande à Evgueni de chercher du renfort pour assurer la chasse... il propose à Evgueni de demander aux PJs leur concours. Ceux qui accepteront, se retrouveront la nuit avec Evgueni, cachés dans les fourrés, autour du mouton attaché. Celui-ci aura été blessé afin que l'odeur du sang puisse attirer la créature de la nuit (Frère Anton se sait pouvoir résister à cet appel du sang).

Evidemment Boris ne répondra pas à un piège aussi grossier. Mais curieux il restera en retrait, à quelques dizaines de mètres, bien cachés.

Frère Anton aussi sera dans les parages (alors qu'il ne devait pas participer à la chasse). Puis voyant son piège (logiquement) échouer, décidera de tenter d'en profiter pour se débarrasser des PJs et peut être d'en faire des appâts... Pour cela il fera intervenir un groupe de loup qui hurlera à la mort autour du groupe. Evgueni, s'enfoncera dans les fourrés pour les chasser. La nuit est sombre, si les PJs veulent le suivre, ils perdront sa trace. Si malgré les conditions défavorables, ils y parviennent, ils le trouveront en train de se faire dévorer par un loup garou... Dans le même temps, si des PJs sont restés près du mouton, ou se sont séparés des autres, Frère Anton passera à l'attaque avec le reste de ses loups. Dans tous les cas de figure, la nuit devrait se terminer en un bain de sang, où il sera bien difficile de savoir qui est qui et qui est l'ennemi (d'autant que le village des charbonniers n'est pas loin). Si Frère Anton attaque, Boris rentrera dans la danse. Il cherchera à prendre le contrôle des loups... ce qui aura pour effet que certains loups resteront sous le contrôle d'Anton, d'autres passeront sous le sien et les derniers seront confus (traité comme le sortilège *confusion*). Mais dans tous les cas de figure, aucun loup n'attaquera un autre loup. Tout ce grabuge attirera Dimitri, qui viendra voir ce qui se passe sur les lieux, conscient qu'il se produit des événements importants, armé de sa masse d'arme recouverte de poison (ses effets sont laissés à votre discrétion mais ne devraient pas être trop puissant).

Jour 5 :

Le soleil se lève sur un nouveau jour. Aux PJs de voir ce qu'ils sont parvenus à démêler...