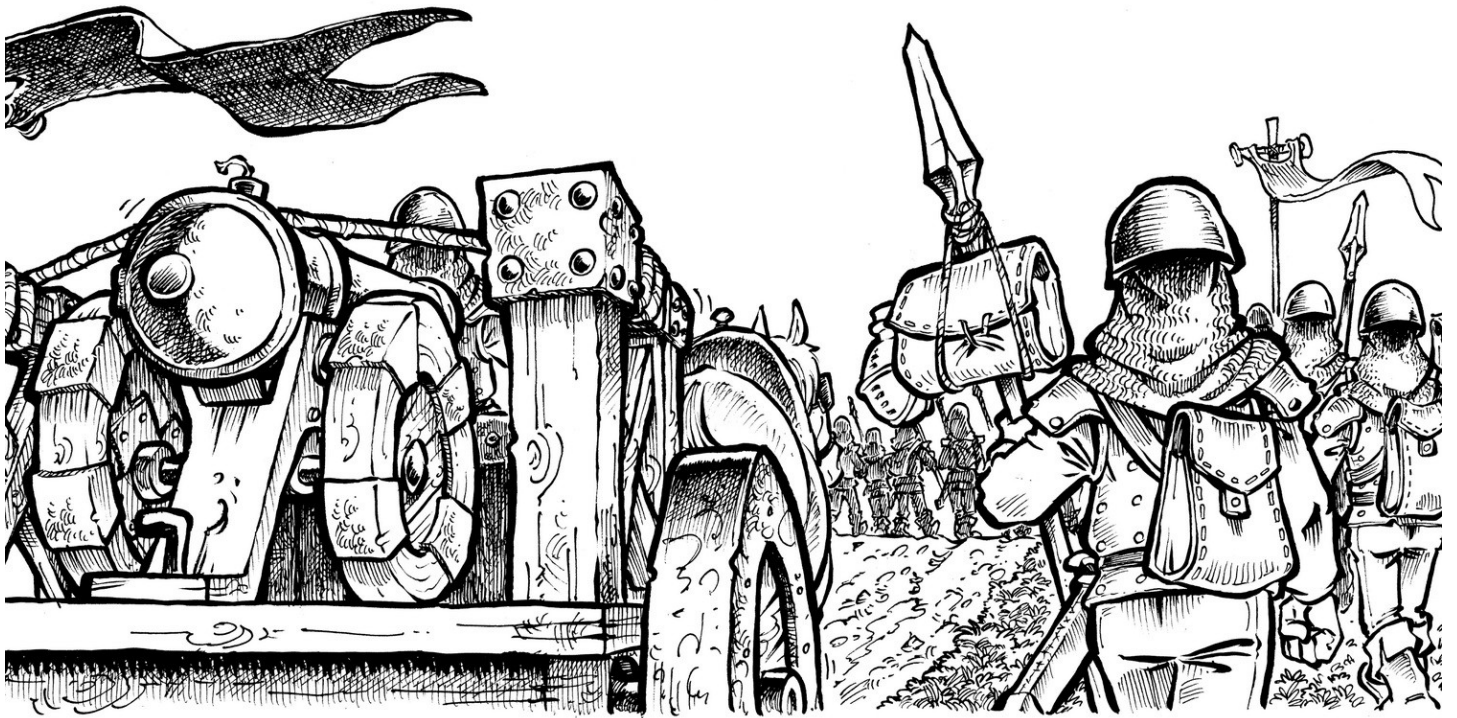


L'ombre du Wakounn-Koula



**Scénario JDR Naheulbeuk Soldats
par Pen of Chaos**

L'ombre du Wakounn-Koula

Scénario JDR Naheulbeuk SOLDATS par POC : environ 5H de jeu

Pour 4 à 6 joueurs de niveau intermédiaire (niveau 4-7)

Initiation : Pré-tirés militaires niveau 6-7 sont fournis !

Cartes nécessaires : montagnes du Nord, montagnes du Nord avec localisation de la quête (pour le MJ), fort militaire de Mlinej, fortin déserté MN-04, Village de Ridouk.

Synopsis CONDENSÉ (pour le MJ uniquement) : le fort de Mlinej, en charge de coordonner les efforts de surveillance de divers postes avancés dans la partie nord-ouest des Montagnes du Nord, est sans nouvelle du fortin MN-04 depuis quelques jours. Normalement, chaque décade, un corbeau voyageur amène un rapport à Mlinej, quand ça n'est pas un chariot de ravitaillement ou un messenger à cheval. Hors, voilà déjà deux jours que les nouvelles sont en retard. Le **commandant Balzar**, un homme plutôt zélé qui n'aime pas l'approximation, profite de l'arrivée d'une nouvelle unité de soldats gradés (récemment mutés à Mlinej) pour les envoyer sur une mission de routine. Ils doivent simplement se rendre sur place pour voir ce qui se passe et ramener le rapport de la décade (ou l'envoyer par corbeau). Hors, ils vont découvrir que toutes les recrues du fortin ont été exterminées. Ils vont devoir enquêter un peu plus loin, ce qui va leur révéler l'existence d'un monstre unique et bizarre, le Wakounn-Koula, ainsi que l'implication dans un étrange complot d'une partie de la population d'un village paumé. Il pourra aussi se passer d'autres choses, en fonction de ce que feront les joueurs et du temps qu'ils perdront.

L'histoire se déroule au début de l'hiver, il fera donc un peu frais dans les montagnes !

Munis de chevaux et d'un chariot fournis par l'armée, les PJ vont prendre la route jusqu'à la ville de Yakk, puis continuer vers les montagnes (s'ils ne se perdent pas). Ils vont découvrir en premier lieu que le fortin a été dévasté, et ils devront lutter sur place contre des loups noirs, ces derniers attirés par les charognes des soldats morts. Après avoir examiné les lieux et enquêté, ils vont normalement découvrir que ce ne sont pas les loups qui ont saccagé le camp, mais quelque chose de beaucoup plus bizarre. En effet, les traces de blessures sont étranges et des brûlures laissent penser à une attaque de dragon, mais en même temps, ça ne ressemble pas tout à fait à du dragon (l'observation du groupe devra leur permettre de comprendre cela, en tout ou partie). Des indices trouvés sur place, ainsi qu'une carte militaire, leur donneront la direction à suivre pour la suite du programme : **le village de Ridouk**.

C'est là qu'ils découvriront, après une enquête un peu difficile, que toute la population du village est tyrannisée depuis un bon moment par l'étrange Wakounn-Koula, un **pigeon géant et nocturne, victime d'une mutation magique** qui a élu domicile dans une grotte à flanc de montagne au-dessus du village, et qui a besoin pour survivre de **dévorer les foies des gens imbibés d'alcool** (qu'il peut repérer à plusieurs kilomètres). Et c'est en fait le **maire Bartolo** qui a organisé le massacre du fortin (en leur faisant livrer un tonnelet de très bon alcool), situé à quelques kilomètres, pour sauver sa propre population de la prédation du monstre. Le maire est également coupable d'avoir sacrifié auparavant certains habitants du village — qu'il estimait peu importants — dans l'unique but de sauver sa peau ! Les habitants du village, pour partie, ignorent ce qui se passe, mais d'autres sont au courant car ils ont formé un genre de « société secrète locale » afin d'organiser le passage des victimes jusqu'à l'autre du monstre, tout cela pour éviter que ce dernier ne massacre toute la population. Par exemple, personne ne vend d'alcool dans le village, les seules bouteilles étant alors clandestines ou en possession du maire... Le Wakounn-Koula, quant à lui, ne sort de son nid généralement que la nuit quand il chasse, mais il lui est arrivé d'aller voler aussi en journée, de manière assez rare car il craint les dragons — ces derniers pouvant le repérer de très loin. Il reste donc la plupart du temps dans sa tanière, où les comploteurs lui livrent des sacrifices (des gens ivres, dont il dévore le foie).

Les soldats devront donc mener l'enquête jusqu'au village, déjouer le complot, éliminer le Wakounn-Koula et faire un rapport au fort de Mlinej.

Quelques mots concernant NAHEULBEUK SOLDATS

Si vous ne connaissez pas notre extension soldats, pas de panique. Jouer au JDR Naheulbeuk en tant que soldat, même si ça fait peur à certains joueurs parce qu'ils ont du mal à imaginer ce que c'est, se révèle strictement identique en terme de règles au JDR Naheulbeuk, mais offre un certain nombre d'avantages en convention, tournoi ou partie courte :

- ✓ Il n'y a pas, ou peu, de logistique à gérer en jeu (nourriture, équipement, hébergement, etc.).
- ✓ Il n'y a pas de magie ni de prêtrise, de base (on peut exercer ces métiers toutefois en tant que volontaire), donc ça va plus vite à mettre en place pour l'initiation.
- ✓ Les missions sont plus faciles à mettre en place également (pas besoin de motivation).
- ✓ On gagne du temps sur pas mal de choses, notamment les décisions, puisqu'on a un véritable chef de groupe !
- ✓ Les soldats gagnent de l'argent même quand ils ne font rien. Cependant ils s'enrichissent plus rapidement quand ils partent en mission.
- ✓ Le roleplay prend naturellement une place assez importante, sans se forcer, car il y a une véritable chaîne hiérarchique au sein de l'armée fanghienne.
- ✓ Au final, ça peut être aussi fun et débile que du JDR aventurier, une fois la partie lancée !

On part ici sur l'idée de jouer des soldats de niveau intermédiaire, justement pour changer un peu des parties d'initiation « au niveau 1 ». Ce sera une bonne surprise pour tout le monde ! Le danger est plus important mais les PJ sont également beaucoup plus puissants. Les combats iront plus vite.

Vos personnages pré-tirés (Officier, soldat lourd, éclaireur, médecin et armurier-artificier) sont fournis avec leur fiche d'origine et de métier, ainsi que les coups spéciaux et les mini-fiches d'équipement qui peuvent vous servir à gagner du temps en jeu (voir page suivante).

Au lieu de la magie, j'ai mis ici des personnages qui ont des objets intéressants, des coups spéciaux ou des aptitudes plus faciles à gérer, afin d'avoir également moins de règles à gérer pendant la partie.

Mise en place de la partie, background des PJ

Les cinq soldats viennent d'être transférés à Mlinej et les officiers sur place ne savent pas encore à qui ils ont affaire. Au matin, le lendemain de leur arrivée et après avoir déjeuné, les cinq PJs se retrouvent donc **sur la place d'entraînement** avec seulement leur armure (les armes sont encore au MAGASIN). Ils vont rencontrer le **commandant Balzar** (un homme grisonnant, sérieux et autoritaire) et le maître d'armes, le **cliptaine Fierbarbe** (un nain assez balaise, sanglé dans une épaisse armure de cuir). Le SEXE et NOM des soldats sera à choisir par les joueurs au moment de l'attribution des personnages, ce qui leur permettra de s'approprier un peu plus facilement les héros ! Le choix des joueurs en matière de personnage doit donc se faire avant de démarrer la partie à ce stade... Pour que la présentation soit plus ludique, des PNJ SOLDATS pourront se trouver autour de la place, vaquant à leurs occupations. Ils pourront éventuellement énerver les nouveaux arrivants avec des quolibets (voir plus loin).

Voici un très bref résumé de leur carrière pour les présenter (n'oubliez pas que le sexe est à choisir, ce ne sont pas forcément tous des hommes, sauf le Nain) :

L'officier HUMAIN : Né à Chnafon et élevé dans une famille assez bien installée grâce au commerce de tissu, il s'est rapidement dirigé vers une carrière militaire pour faire valoir son rang. Il a fait ses classes au fortin de Chnafon puis il est monté en grade en soutenant l'effort militaire local et en participant à diverses missions. Dans le groupe, il connaît déjà L'ELFE NOIR.

Le soldat lourd NAIN (lui c'est forcément un homme) : Attiré par l'argent facile, ce nain originaire de Mir-Nodd a rapidement rejoint la garnison de Zoc-Radyo pour y faire ses classes. Il espérait gagner de l'or pendant quelques années sans rien faire, mais finalement ça n'a pas été si facile que prévu et il a donc affronté pas mal de missions dangereuses. Comme il avait des trucs gratuits, il est resté. Il ne connaît personne sur ce camp mais de toute façon, il n'est pas trop du genre à se faire des amis.

L'éclaireur ELFE NOIR : Sorti des cavernes de Zuruk depuis un moment pour découvrir le monde, cet elfe noir calculateur a cru bon de rejoindre l'armée à Chnafon pour s'enrichir facilement et sans risque. Il a plutôt bien réussi son coup jusqu'à maintenant et accepte les missions avec l'ambition de devenir une légende... Il est donc un peu plus social que ses semblables. Dans le groupe, il connaît déjà L'OFFICIER.

Le médecin SEMI-HOMME : C'est un cuisinier réputé, et très intelligent, qui a fini par se spécialiser en soins et qui a voulu quitter son village de Fierpâté pour rejoindre l'armée Fanghienne. Il a fait ses classes à Glargh, et espère ainsi s'enrichir et se faire bien voir de sa famille ! Il a participé à de nombreuses missions et, malgré plusieurs blessures, a toujours réussi à s'en tirer sans pour autant négliger ses camarades. Il connaît déjà L'ARMURIER, qui vient du même contingent que lui.

L'armurier-artificier humain : Formé à Glargh dans les disciplines étranges de la mécanique et de l'alchimie, ce héros a décidé qu'il serait plus facile pour lui de faire carrière dans l'armée car la plupart des gens avaient peur de ses talents. Pour le moment, il n'a pas réussi à se faire exploser la figure mais il a bien failli perdre plusieurs fois ses mains ! Il connaît déjà le MÉDECIN, qui vient du même contingent.

Rapport de bienvenue du commandant, à Mliuej (8:00 du matin)

En page suivante, vous trouverez une vue succincte du FORT DE MLIUEJ, qui vous permettra de vous localiser un peu lors de cette introduction au JDR Naheulbeuk — cette partie du scénario, prévue pour les conventions, contient en effet les rudiments des règles de combat et d'action, ainsi que la mise en place de la réputation des héros ! La première impression, qu'ils donneront à l'occasion de la démonstration de leurs talents au commandant et au maître d'armes, va déterminer le comportement des autres soldats à leur égard... Ainsi, également vous n'aurez plus à expliquer les règles basiques de combat et d'action pendant la suite de la partie.

Note au MJ : inspirez-vous du cinéma ! Des films tels que Starship Troopers, Full metal Jacket, Soldat Ryan, Avatar, etc. vous guideront facilement sur le ton à prendre lorsqu'on incarne des militaires gradés et un peu teigneux, face à de nouveaux arrivants. Le maître d'armes Nain, par exemple, sera particulière vache avec l'Elfe Noir si ce dernier fait preuve de maladresse ! Il n'hésitera pas non plus à tourner en ridicule les autres protagonistes...

Une vue de la zone centrale du fort de MLIUEJ



Alors que les héros attendent sagement sur la ZONE D'ENTRAÎNEMENT (vous pouvez déployer la carte livrée avec le scénario en annexe), le commandant Balzar et le clipitain Fierbarbe sortent du casernement des officiers. Le commandant s'adresse alors aux cinq nouveaux soldats :

« Soldats, garde à vous ! (temps de silence) Repos ! Vous avez intégré la garnison de Mlinej, et je peux vous dire qu'ici ça ne rigole pas ! Nous sommes chargés de veiller à la sécurité de tout le nord-ouest de la Terre de Fangh ! En plus des salopards que Gzor nous envoie de temps à autre, on a aussi pas mal de problèmes avec les monstres qui descendent des montagnes, les orques et les gobelins, les trogylorks, les ours sauvages, les trolls et autres saloperies de ce genre ! Bref, vous allez voir que les missions dans les montagnes, c'est rarement de la rigolade. Je me suis bien fait comprendre ? (ici, le MJ doit attendre que les joueurs répondent OUI MON COMMANDANT, sinon ils vont se faire traiter de bons à rien — et à cette occasion, c'est naturellement l'officier PJ qui va se faire remonter les bretelles). »

« Pour commencer, vous allez nous faire une petite démonstration de combat avec nos épées d'entraînement. Ensuite, le clipitain Fierbarbe vous emmènera sur le parcours d'obstacles situé derrière la caserne, pour voir si vous êtes capables de vous bouger un peu le gras du cul ! Et à l'issue de la démonstration, on vous donnera votre première mission ! Fierbarbe, ils sont à vous ! »

Le clipitain maître d'armes s'approche et distribue des épées en bois ainsi qu'un arc et des flèches.

C'est le moment d'expliquer les règles de combat et de faire deux paires de combattants au contact (désignés par l'officier PJ), tandis que l'éclaireur, quant à lui, devra faire démonstration de tir à l'arc en visant un mannequin de paille à trois reprises. Les armes d'entraînement, autant les épées que l'arc, n'ont ni malus ni bonus en AT/PRD/AD, et causent des « dégâts fictifs » de 1D+4. Les deux couples de combattants vont donc s'affronter, et la joute sera stoppée par le maître d'armes lorsque l'un des adversaires aura « perdu » 10 PV (non retranchés). Le perdant sera alors blâmé (et on lui conseillera de retourner s'entraîner) tandis que le gagnant recevra quelques compliments, mais sans en faire trop.

Tir à l'arc : l'éclaireur elfe noir tire ses trois flèches sous le regard inquisiteur du maître d'armes nain... Celui-ci ne manquera pas de lui faire des réflexions pourries s'il vient à manquer sa cible ! En même temps, s'il réalise de jolis tirs (ou un critique) le nain devra le féliciter, mais de mauvaise grâce...

Parcours d'obstacles : après le combat (ça doit aller vite), Fierbarbe emmène les cinq soldats sur un parcours d'obstacles situé juste derrière la caserne. Sous les yeux du commandant ils auront un petit parcours du combattant à traverser. Pour y parvenir, chacun leur tour ils devront tenter deux épreuves AD et une épreuve de FO. Le MJ peut bien sûr décrire avec précision ce qui se passe tout au long des obstacles...

Toutes les épreuves réussies : « Bravo, soldat ! Vous êtes capables de bouger sur un terrain difficile ! »

Une épreuve AD ratée : « Vous devez améliorer un peu votre coordination, soldat ! »

Deux épreuves AD ratées : « Mais...C'est pas possible ça, vous avez deux pieds gauches ? »

Épreuve de FO ratée : « Dites donc, vous savez bouger, mais vous êtes costaud comme un flan au prunes ! Il va falloir travailler un peu tout ça si vous voulez survivre à l'armée ! »

Toutes les épreuves ratées : Le commandant est médusé et le maître d'armes n'arrête pas de rire. Le commandant fait quelques réflexions désobligeantes sur l'entraînement du soldat.

Critique ou maladresse : que ce soit au combat ou aux obstacles, un soldat pourrait éventuellement sortir un critique (mouvement à la Matrix, super démonstration) ou une maladresse (il se t'autre méchamment). Bien sûr, tout ce qui s'est passé sur le parcours d'obstacles fera ensuite partie de sa réputation ! Il y a plusieurs autres soldats, aux alentours, qui n'ont rien raté de l'action...

Récupération de la mission (9:00)

Juste après l'entraînement, pendant que les héros se rassemblent sur la place pour le débriefing et massent leurs contusions, un soldat arrive avec un air préoccupé et parle à l'oreille du commandant. Ce dernier ne tarde pas à se tourner vers les nouvelles recrues et leur annonce qu'il a une mission à leur confier... Le discours du général sera alors à adapter en fonction du résultat des recrues à l'entraînement !

« À partir de maintenant, vous êtes la compagnie des **Furets Sanglants** ! Et justement, j'ai une mission toute fraîche pour vous... On vient de me dire qu'on est toujours sans nouvelles de l'avant-poste MN-04, situé à une cinquantaine de kilomètres au nord-ouest d'ici. Cela fait deux jours qu'ils auraient dû nous envoyer leur rapport ! J'espère que ce n'est pas encore un coup de ces orques montagnards... Vous allez ramasser vos paquetages et partir sans plus tarder pour voir de quoi il retourne ! Je vais vous tamponner un ordre de mission vite fait, puis vous irez récupérer un chariot et des chevaux en passant au magasin. Rompez ! (s'adressant au PJ officier) Clipitaine, vous avez maintenant la responsabilité de vos hommes... Essayez de me les ramener en vie ! ».

Note au MJ : quand on joue soldat, il est important de responsabiliser au plus vite l'officier du groupe, qui est un VRAI chef de groupe (souvent, je fais ça par le biais d'un officier supérieur). En effet, il est responsable de tout ce qui va se passer, en bien comme en mal ! Il a aussi le pouvoir d'être pénible avec ses équipiers, s'il le désire... Les autres soldats, bien que tout à fait autorisés à faire preuve d'initiative et de libre arbitre quand c'est possible, peuvent bien sûr le retourner à leur avantage, avec de la ruse.

Le chariot et l'équipement (9:30)

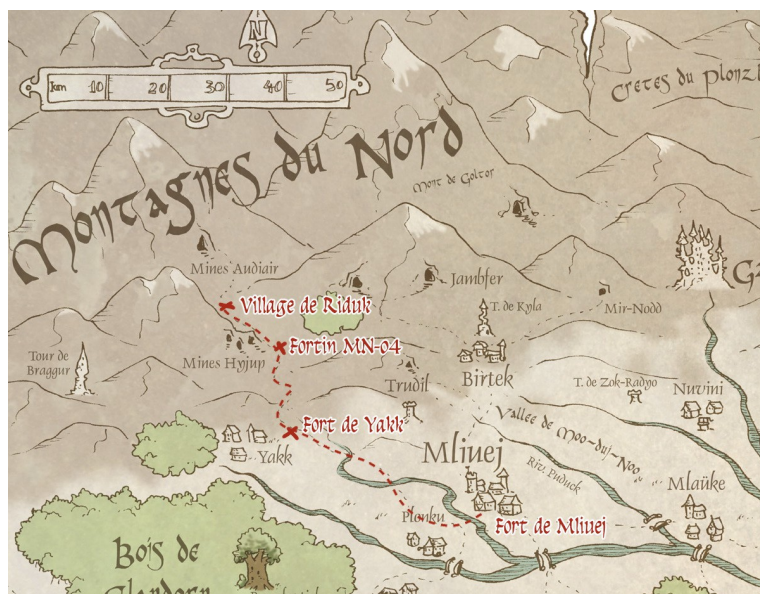
Une fois **muni de l'ordre de mission**, l'officier doit se rendre au MAGASIN, avec ou sans ses soldats, pour percevoir l'équipement assigné pour la « mission de routine montagnarde ». Il sera reçu par le **sergent Ralapel**, une demie-elfe plutôt jolie mais d'assez mauvaise humeur. Vous pouvez directement découper les listes d'objets ci-dessous et les fournir aux personnages ! L'officier PJ devra distribuer le matériel à son équipe, et bien sûr tout est GRATUIT mais seulement prêté, en dehors des consommables bien sûr.

Matériel de voyage	Matériel médical
<ul style="list-style-type: none">- 1 chariot quatre places et son cheval de trait- 3 chevaux rapides- 2 cordes de 10 mètres- 2 cordes de 20 mètres- 5 mètres de chaîne solide- 10 torches à la phosphorite- 10 couvertures militaires, trois tentes 2 places- 3 potions de soin basiques- 20 rations de nourriture à emporter- 1 trepied et 1 chaudron de voyage- Trousse à outils de base	<ul style="list-style-type: none">- Étui à fioles de poitrine (capacité 10 objets)- 4 seringues dopantes (+5 PV, +1 COU)- 4 potions de soin avancées (+10 PV)- 2 kits de réduction de fracture (pour réduire une fracture avec des premiers soins)- 2 sachets de poudre coagulante (pour stopper une hémorragie)- 1 flacon d'essence de Yamboulou (permettant de réveiller une personne évanouie)- 1 onguent de Niptuk (permettant de recoller un membre avec une bonne épreuve de premiers soins)

Munitions : les soldats qui utilisent des munitions en ont déjà dans leur équipement (voir en Annexe les listes détaillées pour chaque personnage) — ils pourront toutefois essayer d'avoir quelques projectiles en plus au magasin, avec une bonne épreuve de charisme. Notez que c'est une mission de routine et qu'ils sont nouveaux, donc on ne leur donnera pas quelque chose d'exceptionnel à ce stade.

En route pour la mission ! (10:00)

L'équipe doit partir sans plus tarder. Le plan de route est très simple : depuis le fort de Mlinej, ils vont traverser la rivière (sur un bac), puis emprunter la route Mlinej-Yakk jusqu'au fort de Yakk, où ils seront hébergés et nourris par le contingent local (grâce à l'ordre de mission) et où ils passeront la nuit. Le lendemain matin, ils partiront en direction du poste avancé MN-04, situé près des **mines Hyjup**.



Concernant l'ordre de marche : il y a trois chevaux à monter et trois places dans le chariot (à l'origine quatre, mais on y a fourré aussi tout le matériel et ça prend de la place). L'officier devra se charger de répartir tout le monde, sachant que seuls ceux qui ont la compétence « Chevaucher » pourront monter à cheval (tout le monde sauf le Nain a priori). L'officier pourra aussi préférer prendre son propre cheval de bataille plutôt que le simple cheval rapide fourni par l'armée.

Quête secondaire (la femme battue / la statuette) (10:30)

Peu de temps après avoir traversé la rivière en bac, les soldats suivant la route principale traversent le **hameau de Voliek**, au nord de **Plonku**. Ils en arrivant de la droite, ils entendent du bruit, comme des cris de femme... (déployez la carte de la quête secondaire sur la table). Et ils ne tardent pas à voir, près d'un arbre (croix rouge), **un fermier qui bat sa femme avec une pelle** ! La pauvre est prostrée dans la boue du chemin et larmoise en proférant des propos incompréhensibles. Les soldats n'en croient pas leurs yeux... D'autres fermiers font leur travail non loin de là, dans la plus grande indifférence.

Le fermier **Robarz**, un gros homme sanguin, lui reproche de le cocufier avec un garçon de ferme nommé **Franck**. C'est à vous de jouer la scène pour que les soldats se sentent assez concernés pour intervenir...

S'il est dérangé pendant sa séance de bastonnade, le fermier jette la pelle dans l'herbe et fait comme s'il ne s'était rien passé. Il demande aux soldats de se mêler de leurs oignons et leur dit « qu'on a bien le droit de battre un peu sa femme de temps en temps, surtout quand cette dernière vous trompe ». La fermière nie totalement les faits et continue de pleurer. Elle est convertie de bleus ! À moins d'une réussite critique en intimidation ou en charisme, le fermier n'en démordra pas et finira par s'énerver contre les soldats parce qu'ils n'ont pas le droit de se mêler de sa vie privée. Si on lui fait vraiment peur, il prendra la fuite et l'affaire sera close (voir plus bas). Sinon, il empoignera de nouveau sa pelle et attaquera les soldats en appelant d'autres fermiers dégénérés qui rappliqueront aussi vite en criant RÉVOLTE !

Robarz est évidemment du combat, et ses acolytes sont au nombre de 9 et sont armés de binettes, de fourches et de faux, mais sont de pathétiques adversaires — ils ne s'attendent pas à tomber sur des soldats de niveau élevé... **Ne faites pas durer le combat trop longtemps**, car ils prendront la fuite si Robarz est tué ou blessé gravement, ou si 5 de leurs compagnons mordent la poussière.

ROBARZ LE FERMIER COCU — Résistance magie : 9

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	8	30	2	1D+4 (Outil)	14	20

FERMIERS DÉGÉNÉRÉS COSTAUDS — Résistance magie : 8

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
9	8	25	2	1D+3 (Outil)	10	12

Affaire classée (la femme battue) (10:40)

La femme battue a normalement été sauvée... Quelle que soit l'issue de l'altercation, son mari a été mis en fuite ou tué. Elle remerciera les soldats chaleureusement et leur demandera de patienter quelques instants, le temps d'aller chercher quelque chose pour les remercier. Elle leur offrira ensuite :

- Une cagette de choux « pour manger en voyage »
- Une amphore de bon vin de la région (valeur 5 PO)
- Une statuette verte et moche représentant une grosse femme à cheveux longs (c'est bien entendu la statuette de Gladeulfeurha), qui fait partie de l'héritage de son père... Elle ne savait pas quoi en faire mais pense que ça sera très bien sur le bureau de l'OFFICIER. Les soldats reprennent la route...

La route jusqu'au **fort de Yakk** est très facile à suivre, c'est une route marchande principale... Compte tenu de l'heure de départ des **Furets Sanglants**, ils devront se restaurer (en consommant une ration chacun) autour de midi, puis ils arriveront à Yakk en fin d'après-midi. Je déconseille de prévoir des rencontres hasardeuses et combats à ce stade de la mission, car le MJ aura besoin de temps pour la suite ! En revanche, si vous avez démarré assez vite, vous pouvez mettre en place une péripétie à base de roue de chariot endommagée par un caillou, ou d'essieu tordu qu'il faudra réparer sur place (avec l'armurier par exemple, épreuves INT et AD). Vous pouvez aussi imaginer qu'ils rendent service à un paysan sur la route, histoire de gagner quelques XP supplémentaires...

Le **sergent Vollar**, haut-elfe assez pédant, sera chargé d'accueillir les soldats au fort de Yakk. Il exigera immédiatement qu'on lui donne un ordre de mission (et son comportement ensuite envers le groupe pourra être dicté par une épreuve de charisme de l'officier PJ). Il leur donnera ainsi accès à la cantine, à l'écurie, au foyer (où on peut boire des bières et rencontrer des soldats du coin), ainsi qu'à un bâtiment de casernement — qui sent un peu l'humidité — et qui leur servira pour dormir la nuit.

Si les PJ questionnent quelqu'un à propos du poste avancé MN-04, les soldats de Yakk n'auront que très peu d'information : un chariot de ravitaillement militaire, parti de Yakk, était justement revenu trois jours plus tôt du camp, après avoir livré des couvertures, des vêtements et un stock de flèches. Le prochain ravitaillement n'aura pas lieu avant une décade. Ils savent en revanche que cet endroit est un peu un « trou du cul du monde », et qu'on y envoie généralement les recrues de bas niveau car c'est presque une punition que d'aller perdre son temps dans ce fortin où il ne se passe presque jamais rien. Il y a, selon les saisons, entre sept et dix soldats sur ce poste de surveillance.

Après une nuit très calme, le petit déjeuner sera servi le matin très tôt, vers sept heures, et ils seront réveillés par un type moustachu jouant très fort de la trompette juste devant leur fenêtre. Ensuite, ils devront partir en direction du nord-ouest, vers les montagnes qui deviennent impressionnantes.

De Yakk à MN-04 ! (Jour 2, 8:00)

À partir de Yakk, la route devient moins évidente à suivre. Vous pouvez éventuellement demander à l'officier de désigner quelqu'un (ou lui-même) pour guider l'expédition, et demander à cette personne un jet d'intelligence pour l'orientation (avec un bonus pour ceux qui ont « Pister »). Ce n'est pas très compliqué de suivre des sentiers route, mais un échec cuisant en matière d'orientation, à ce stade, pourrait amener les Furets Sanglants jusqu'à une grotte habitée par un gros **Ours Brun Furieux** (Grand Bestiaire, page 60)... Si vous pensez ne pas avoir trop de temps, oubliez cette rencontre et considérez juste qu'ils ont perdu une heure sur leur trajet. Ils devraient donc arriver au poste avancé MN-04 autour de MIDI.

Poste avancé MN-04 (Jour 2, autour de midi)

En approchant du poste avancé, les joueurs croisent une route avec une indication à la fois en langue commune et en nainscrit, indiquant la présence sur leur gauche des mines Hyjur (4 kilomètres). Peu de temps après, ils sortent d'un bosquet et voient enfin le but de leur voyage. Ils peuvent remarquer plusieurs choses évidentes, car à ce stade il n'y a rien qui puisse leur donner un indice bien solide.

Observation évidente, de loin : de l'extérieur, le fortin ressemblent en fait à un mini campement entouré de hautes palissades bien solides, construit à l'entrée de la vallée entre deux montagnes. Depuis ce poste d'observation situé légèrement en hauteur sur une butte, on verrait facilement arriver des ennemis venant de n'importe quelle direction, mais c'est surtout prévu pour surveiller le nord. Le passage entre les deux montagnes est relativement dégagé. Il commence à faire bien frais déjà par ici et un vent froid court entre les deux montagnes. On remarque assez vite que de nombreux **vautours des pics** tournent au-dessus du fortin, certains étant même perchés sur les palissades. C'est mauvais signe ! Aucune silhouette humaine ne se détache, de loin. Il y a aussi, contre l'une des palissades, une tour de guet en bois de deux étages qui semble avoir en partie brûlé.

Observation évidente, en approche : la double porte principale du campement, qui donne sur le sentier, est entrebâillée et semble avoir été ébranlée. De loin, il semble y avoir un cadavre bizarrement positionné, à quelques mètres à la sortie du camp. En approchant, on peut voir qu'il a perdu une jambe et que plusieurs parties de son corps ont été dévorées. Mais plus inquiétant... On entend des bruits d'animaux, des grognements et cris rauques venant de l'intérieur du camp ! Comme il fait assez froid, ça ne sent pas trop la charogne, mais toutefois une odeur de mort hante l'endroit.

Vous pouvez à présent déployer sur la table la carte de combat Avant-poste MN-O4 ! Pour avancer, les joueurs devront mener l'assaut pour débarrasser l'endroit de la meute de **loups noirs** qui a élu domicile à l'intérieur du fort dans le but de se repaître des carcasses de soldats morts... Les Furets Sanglants peuvent bien sûr utiliser le décor et les remparts pour jouer leur attaque le plus intelligemment possible.



Loup noir

Le loup gris a évolué il y a longtemps en une espèce plus féroce, au pelage presque noir et à la mâchoire puissante. On peut trouver à la tête de la meute un individu particulièrement coriace. Ce loup est considéré comme un animal très dangereux par tous les fermiers du nord du pays.

Loup noir			
AT	Esq.	Dégâts	PR
13	6	1D+5 (Mâchoire)	2
COU	RM	Énergie vitale	Classe/XP
12	6	15	20

Loup noir dominant			
AT	Esq.	Dégâts	PR
14	8	1D+7 (Mâchoire)	2
COU	RM	Énergie vitale	Classe/XP
15	8	25	30

Récolte : quatre petites dents, une peau de loup noir.

Répartition géographique

Toute zone tempérée, au nord des jungles, y compris marais ou montagnes, et jusqu'à l'entrée des Confins du Givre.

Traits particuliers et dangereux



Mâchoire Rapide

Les loups noirs sont supérieurs en nombre (comptez 6 individus ET un DOMINANT), et ils sont acculés dans le fort, si bien qu'il n'est pas vraiment possible d'éviter de les combattre. Ils ne se laisseront pas si facilement voler un repaire bourré de nourriture !

En revanche, pour éviter que le combat ne soit trop long, si les soldats ont pris soin de laisser la porte ouverte en entrant, les loups pourraient perdre leur courage après avoir perdu quatre de leurs camarades (dont le dominant) et fuiront à ce moment.

N'oubliez pas de considérer le trait Mâchoire++ : le héros attaqué par un loup noir sera prisonnier de sa terrible mâchoire si ce dernier réussit à le blesser. La victime subira ensuite les dégâts de morsure à chaque assaut, sans que le loup n'ait à faire son attaque, à moins qu'elle n'arrive à se dégager avec une épreuve de FO. Pendant ce temps, le loup ne changera pas de cible.

Notez aussi que le médecin semi-homme a la compétence « Attire les monstres », qui fonctionne très bien sur les loups. Ceux-ci sont habitués à traquer le gibier le plus faible de la bande et ils auront tendance à cibler en priorité ce petit soldat.

Spécial : si l'armurier utilise son arme à poudre pendant le combat, les loups proches de lui seront effrayés par le bruit et perdront 1D4 assauts, le temps de retrouver leur courage pour attaquer à nouveau.

Une fois le fort débarrassé des loups (n'oubliez pas le petit partage des XP de combat), les soldats peuvent se l'approprier et le fouiller pour y trouver des indices. Il est possible également de mettre de côté les dents et les peaux des loups tués sur place, pour peu que quelqu'un en ait l'idée et les compétences (dépecer un loup demande de l'adresse et 30 min par bête) ! Les peaux pourront être vendues sur la route à un tanneur pour 10 PO pièce, 20 PO pour le dominant, ou rapportées à Mlinej comme pièces à conviction. Le fortin est assez grand, avec de l'espace libre prévu pour abriter plus de 100 soldats sous tente, en temps de conflit. Habituellement, la garnison de surveillance est plutôt réduite cependant.

Observation évidente : le campement a été attaqué, c'est certain. Mais pas seulement par les loups et les vautours... Il y a parmi les victimes quelques bras et jambes tranchés net, des plaies de perforation assez grosses et des traces de brûlures sur certains corps ainsi que sur les murs de bois. Des éléments du camp, proches de la tour de guet, ont par ailleurs été calcinés. On peut voir en tout huit cadavres si l'on compte celui qui a été retrouvé dehors, à l'entrée. L'un de ces corps est perché en haut d'une échelle qui montait sur le chemin de ronde, où il est mort avec la jambe coincée entre les barreaux (ce qui innocente définitivement les loups, incapables d'attaquer quelqu'un à plus de trois mètres de hauteur).

Observation attentive : les loups sont vraisemblablement arrivés récemment, car peu de cadavres ont été dévorés. Par ailleurs, les jeunes soldats de MN-O4 ont sans doute été attaqués pendant qu'ils se reposaient ou qu'ils mangeaient si l'on en croit les nombreuses assiettes renversées et piétinées, et les gobelets qui jonchent le sol. En outre, une bonne moitié des armes semble toujours sur le râtelier proche de l'unique cabane du campement (pour le reste, ce sont des tentes de toile épaisse), comme si les hommes avaient été pris au dépourvu. Les meurtriers n'ont pas pris les armes, ni fouillé les cadavres, ni emporté quoi que ce soit d'évident. Une arbalète lourde en état de fonctionnement se trouve même toujours sur son support, sur le chemin de ronde (l'armurier pourra toujours s'y intéresser, mais ne peut pas la récupérer pour son usage personnel : elle appartient à l'armée). On peut noter que des tables et des tentes ont été renversées de manière violente, comme si quelque chose de lourd était entré dans le camp. Il flotte sur le campement un reliquat d'odeur d'alcool éventé.

Observation spéciale du médecin (autopsie) : il est important que le médecin fasse un examen approfondi de quelques corps. En fonction de son épreuve d'INT, il pourrait trouver des éléments troublants. Primo, les membres manquants ont été tranchés de manière violente, par quelque chose de très effilé. Ensuite, les plaies de perforation, visibles souvent sur l'abdomen ou la tête des victimes, ressemblent à ce qu'on pourrait faire avec un marteau de type « bec de corbin », mais de grande taille. Les brûlures, quant à elles, sont similaires à ce qu'on obtiendrait avec des boules de feu. Le médecin y perd un peu son latin... Surtout quand il découvre, après examen de quelques corps, que tous portent une plaie au ventre sur la droite, au niveau du foie. Et il découvre également que les foies ont disparu ! Et en fait, les huit victimes ont été privées de leur foie.

Fouille détaillée : on trouve sur les lieux trois grandes plumes grises, d'une longueur de quarante centimètres environ, à la texture proche du métal et dont le bord est affreusement tranchant. L'une d'elle est couverte de sang, une autre est tordue en son milieu. Personne n'a jamais rien vu de pareil ! Il y a aussi, fait étrange, un fort joli tonnelet d'alcool, cerclé de métal décoré, posé sur une souche près d'un petit chariot à main. En cherchant un peu autour, on trouve un petit rouleau de parchemin entouré d'un ruban. Le message (qui ne peut être lu que si le personnage a « érudition ») contient la note suivante...

Petit bandeau en haut de page suivante que vous pouvez découper pour donner directement au joueur !

*« Avec les compliments du maire Bartolo et de tous les habitants de Riduk,
ce petit cadeau alcoolisé vous réchauffera pendant l'hiver.*

En remerciement de tous les services que vous rendez à notre communauté ! ».

Le tonneau faisait à l'origine une dizaine de litres et il en reste une bonne moitié à l'intérieur. Le contenu sent la pomme. Un personnage qui a la compétence « Appel du tonneau » aura bien du mal à se retenir d'en boire... Et s'il le fait, il constatera que c'est du bon alcool de pomme, mais assez fort. Cela peut d'ailleurs mal finir, car il pourrait en abuser et se retrouver bourré ou assoupi (épreuves d'INT à prévoir, puis de FO pour résister à l'alcool).

Butin : la différence principale entre les soldats et les aventuriers, c'est que les soldats ne sont pas supposés fouiller les cadavres et récupérer leurs biens (y compris leurs pièces d'or). Ils sont payés pour faire un travail tout autre, qui consiste à faire régner l'ordre. Tout ce qui est récupéré par les soldats appartient à l'armée (et doit être consigné pour être rapporté au fortin)... Mais bien sûr, c'est une règle qui peut être enfreinte dans le cadre du « pas vu, pas pris » ou si jamais l'officier décide qu'on a le droit de se servir. Dans ce cas, si tout le monde décide de jouer « les flics pourris » et de piller les recrues mortes, l'officier pourrait être lui-même dénoncé plus tard par l'un de ses soldats plus honnêtes que les autres. Bref, dans les possessions des soldats morts, on trouve plusieurs armes militaires (épées, haches, arcs ne pouvant être revendues qu'au marché noir, car identifiables), des sacs et des paquetages basiques (les PJ ont déjà mieux à leur niveau), mais aussi quelques objets de valeur : 200 PO environ réparties dans les bourses des huit cadavres, 50 PA, une clé en fer ainsi qu'une gourmette en or (valeur 30 PO).

Non loin d'un soldat mort, identifiable à sa tenue comme un médecin de niveau 1, se trouve un petit calepin de cuir partiellement calciné, endommagé. C'est le journal du soldat, qui est évidemment un érudit puisque c'est un médecin. La consultation du journal pourra révéler aux joueurs la vie morne et sans intérêt du fortin, avec quelques allusions à des missions concernant la protection du village de Riduk, situé à quelques kilomètres de là, au nord. Les gens de Riduk ont eu des problèmes, au cours des dernières décades, avec des trogylorks et des bandits de la mafia naine. On pourra noter toutefois, dans les dernières pages, des commentaires qui sont extrêmement importants pour l'histoire. Si quelqu'un trouve le calepin (ép. INT) Vous pouvez donner la note suivante au joueur qui trouve le calepin et qui sait lire...

Page 24 : ... la recrue Belnarel, qui monte souvent la garde sur la tour car il est avantagé par sa vue elfique, nous a dit pour la deuxième fois hier qu'il avait vu tournoyer une très grande silhouette ailée près du flanc de montagne. D'autres recrues, à la vue moins perçante, pensaient avoir vu la même chose au cours des décades précédente. La taille de la bête suggère qu'il s'agit d'un dragon, mais Belnarel persiste à dire que ce n'est qu'un grand oiseau brillant. Je ne sais pas si on doit vraiment croire les elfes. En tout cas, nous n'avons pas le niveau ni l'équipement pour les dragons ! Notre sargent... (page déchirée)

Page 27 : ... enfin, tout cela est bizarre, non ? Le première classe Mildion drague cette fille un peu délurée à Riduk, et voilà qu'elle se met à lui raconter des histoires à dormir debout ! Il existerait dans la région un pigeon géant et monstrueux qui picore les organes internes des gens ivres ? C'est fou... (page déchirée)

Il n'y a que deux vraies constructions sur le camp : une assez grosse tour de guet haute de six mètres, sous laquelle on peut trouver une écurie prévue pour quatre chevaux (mais actuellement vide et mal entretenue), et près du mur nord une assez grande cabane de rondins meublée de sièges défoncés, de deux tables rondes, d'un coin infirmerie équipé de trois lits et d'un bureau. Elle sent un peu les pieds et le vieux grailon. Il y a aussi des étagères de réserve, sur lesquelles les soldats découvrent environ 30 rations de nourriture, quelques amphores de très mauvais vin, un bureau recouvert de papiers divers, un petit coffret fermé à clef frappé d'une étiquette « Pot commun » et du matériel militaire (principalement des lampes à huile et des flacons d'huile, des couvertures, des casques de mauvaise qualité et des armures endommagées, usagées).

- ✓ Parmi les papiers sur le bureau se trouvent des cartes militaires locales. L'une d'elle montre le village de Riduk, près duquel on a tracé une croix au crayon rouge avec l'inscription « Grotte ? ».
- ✓ Le coffret peut être forcé sans trop de mal, ou ouvert avec la clef trouvée sur le sous-officier mort dans le camp. Il s'avère que c'est une réserve d'argent, avec 64 PO et 22 PA.
- ✓ Deux cages, contenant chacune deux corbeaux affamés, sont respectivement frappées de l'étiquette « Mlinej » et « Birtek ». Il faut nourrir les corbeaux bien sûr, en leur sacrifiant une ration, mais les joueurs intelligents peuvent les utiliser pour envoyer des messages à leur hiérarchie (comptez 10 XP pour celui qui a cette idée).

Les PJ peuvent s'installer momentanément dans la cabane. Il est à peu près 14:00 et ils devront consommer une ration, car la faim les tenaille. Ensuite, le MJ devra faire en sorte qu'ils partent assez vite à Riduk pour finir l'enquête.

Village de Riduk (Jour 2, de 15:00 jusqu'au soir)

Riduk n'est qu'à une heure de voyage à pied du fortin, soit environ 6 km. Le village se trouve dans un large col entre deux montagnes (mais on est déjà ici en altitude de toute manière), contre la façade d'un pic très abrupt, qui ressemble de fait à une grande falaise à plusieurs étages. Le premier « étage » de cette falaise, situé à plusieurs dizaines de mètres de haut, sert de nichoir au Wakounn-Koula ! Le monstre est donc installé juste au-dessus du village, mais on ne le voit presque jamais car il chasse la nuit.

Lorsque le groupe arrive, vous pouvez déployer la **carte de Riduk pour les joueurs (annexes) — elle est suivie d'une version spéciale en rouge pour le MJ permet de voir où sont placés les lieux intéressants.** Le plan fourni n'est pas terrible mais c'est facile à décrire, l'essentiel du village étant constitué de masures et de fermes, avec des champs cultivés autour, ainsi que de huttes de chasseurs et de forestiers. Les gens sont assez solides ici et leur teint est celui des montagnards. Une belle rivière, peu profonde, traverse le village et un unique pont permet de passer au sec d'un côté à l'autre du village. Ce hameau est si petit qu'il n'y a même pas de noms aux rues, et pas grand chose à voir en dehors des commerces.

Les joueurs vont devoir interroger la population pour tenter d'élucider le mystère du Wakounn-Koula, ainsi que découvrir l'existence de la société secrète qui a sacrifié plusieurs habitants (et aussi beaucoup de voyageurs qu'on n'a jamais revus) durant plusieurs décades. La liste des PNJs impliqués et ceux qui sont innocents se trouve en page suivante. N'oublions pas que la compétence « Méfiance » permet à certains héros de savoir si un PNJ leur ment (ép. INT). Ils devront penser à l'utiliser toutefois...

Les gens qui ne font pas partie du complot sont tous ceux qui ne sont pas mentionnés ci-dessous... Des paysans, des gamins qui traînent dehors, la vendeuse de la boulangerie, l'unique garde municipal, le commis de l'épicier, etc. S'ils sont interrogés, il est possible qu'ils aient aperçu un immense oiseau voler, mais il pensent que c'était un genre de dragon bizarre. En tout cas, ils en ont au moins entendu parler. Les autres, en revanche, nieront systématiquement l'existence du Wakounn-Koula.

Les aubergistes, Régis et Sophie Bellechope : en arrivant depuis le sud, c'est le premier commerce ouvert que l'on peut croiser. Ils font partie de la société secrète. Il y a quelques temps, ils ont arrangé avec Bartolo de vider complètement la taverne de tout alcool, pour protéger les habitants de l'oiseau monstrueux, tout en faisant croire au reste de la population que c'était pour le bien commun. Le maire a en effet lancé une campagne contre l'alcoolisme, en argumentant qu'il y avait eu trop d'accidents dans le village à cause de la boisson. Et pour cause, ceux qui étaient de gros buveurs ont tous été sacrifiés au monstre dans les premières décades qui ont suivi son arrivée... Les habitants ont suivi l'idée, certains de mauvaise grâce, et les aubergistes vendent donc à boire du lait de chèvre et des jus de fruits maison, à des prix d'ailleurs assez élevés. Car en fait, ils ont perdu de leur côté leur FILS, qui à cause de son penchant pour la boisson a été tué par le monstre. Pour le reste, on trouve dans cette auberge quelques chambres crasseuses et de la nourriture de taverne standard.

Le Forgeron, Torvil : un gros homme aux longs cheveux sales. Il fait partie de la société secrète depuis qu'il a perdu sa femme, tuée par le monstre alors qu'elle revenait d'une partie de cartes bien arrosée avec ses amis du village. Depuis, il est aigri et participe au complot visant à sacrifier d'autres gens.

La boulangère, Filiberte : c'est une grosse dame assez aimable. Elle est cependant torturée par ses remords, car elle fait partie de la société secrète dans l'unique but de protéger son mari, un ex-alcoolique qu'elle a forcé à arrêter l'alcool du jour au lendemain. Son mari ignore tout, il fait le pain et on ne le voit presque jamais, vu qu'il travaille aux fourneaux. Josiane, la jeune vendeuse de la boulangerie est innocente également, mais en revanche c'est une nymphomane attirée par le prestige de l'uniforme... Elle n'hésitera pas à coller aux basques des militaires les plus charismatiques et à leur proposer des choses.

L'épicier, Henri Brougol : le principal instigateur du complot, avec Bartolo. Ils ont tout deux perdu une partie de leur famille lorsque le monstre a débarqué au village, et c'est d'ailleurs Henri qui a été le premier à comprendre ce qu'il faisait pour se nourrir. Il a donc réussi à s'allier avec le maire pour monter un plan bancal visant à sauver leurs semblables, mais tout ça leur est monté à la tête rapidement...

Gilbert le Guérisseur : cet homme qui ne semble pas avoir d'âge pourrait bien avoir un quart de sang elfe... Bref, il fait partie du complot lui aussi. Il est marié, mais sa femme, une brune pas très jolie, est un peu folle. Quand il ne soigne pas les gens, il traîne à la taverne pour échapper à sa femme, et il repère les éventuels voyageurs perdus pouvant servir de repas au monstre. Il les dirige alors vers le maire, qui leur offre quelques coups à boire avant de les amener jusqu'à la grotte sacrificielle...

Le maire Bartolo : le grand cerveau de la société secrète, qui a perdu plusieurs membres de sa famille dans les attaques initiales du monstre. Il détient dans son cellier quasiment toutes les réserves d'alcool de la ville, ce qui lui permet d'éviter que n'importe qui ne se fasse tuer. Il passe une grande partie de son temps à organiser la capture de victimes qu'il amène ensuite, avec ses complices, jusqu'à la grotte de l'oiseau géant pour que celui-ci s'en nourrisse. C'est un très bon menteur et il est toujours sympathique au premier abord. En revanche, s'il se sent accusé, il peut complètement péter un câble.

Conseils pour mener l'enquête : même si la situation est complexe, grâce aux indices déjà récoltés il peut y avoir plusieurs moyens pour les joueurs de découvrir ce qui se passe. En voici quelques-uns.

Un PNJ qui craque : pressé de question par des soldats méfiants, l'un des PNJs impliqués (sauf le maire) finit par avouer ce qui se passe. Il indiquera alors aux soldats la maison du maire et l'escalier de grottes menant jusqu'à la tanière. Ce dernier, comprenant qu'il est fait comme un rat, prendra la fuite par l'issue secrète et les soldats le suivront jusqu'à la tanière du pigeon géant, où aura lieu le combat qui délivre le village. Le maire, alors à moitié fou, pourrait s'en prendre aux soldats ou au contraire boire une grande quantité d'alcool et se faire dévorer par le monstre. Ou bien il pourrait simplement se rendre et pleurer.

La femme du guérisseur : elle est à moitié folle, mais elle vient trouver les soldats en cachette et leur raconte des tas de choses, tout ce qu'elle a vu et entendu depuis plusieurs décades. Elle peut les mettre sur une piste ou carrément leur indiquer que tout se trame dans la maison du maire, mais avec des propos déconus et fantasques. Les soldats devront faire leur tri dans ces informations...

Séduction d'un PNJ : un soldat peut tenter de séduire un habitant (c'est assez facile avec l'assistante boulangère, mais cela peut être aussi un jeune paysan avide de nouveauté...) et ce dernier pourrait lui faire part de certains indices, ou du moins lui confier des doutes.

Interruption de cérémonie : une fois la nuit tombée, les villageois importants ont mystérieusement disparu et l'auberge est fermée... Les soldats, s'ils n'ont pas avancé dans l'enquête, vont être guidés par un PNJ qui traîne dehors et finalement arriver jusqu'à la maison du maire, mais ce dernier est absent aussi... Et pour cause, ils est avec ses complices dans la tanière du pigeon géant. Les soldats peuvent fouiller la maison, découvrir la salle secrète et le passage et remonter dans les grottes jusqu'à la falaise (dans une ambiance très « Indiana Jones et le temple maudit »). C'est à ce moment qu'ils vont interrompre une étrange cérémonie, durant laquelle une dizaine de personnes portant une robe grise mal fichue ainsi qu'un CHAPEAU PIGEON très laid sont rassemblés près du nid du monstre, au milieu d'un tas de squelettes dévorés par les rats. Ils psalmodient en boucle WAKOUNN-KOULA et racontent d'autres idioties de secte pour expliquer leur présence sur place. Les soldats interrompent la cérémonie, la plupart des habitants se rendent et se mettent à pleurer mais le maire et le forgeron se rebiffent, ça énerve le monstre et celui-ci attaque.

La tanière de la bête, combat final

Peu importe comment vos joueurs y arrivent, la grotte qui sert de nid au Wakounn-Koula est très grande (une bonne quarantaine de mètres de large pour vingt mètres de haut), et partiellement ouverte sur le ciel, ce qui permet à l'oiseau géant d'entrer et sortir. Un escalier jadis creusé par les nains permet d'y arriver, par de nombreux passages creusés dans le flanc de montagne. La partie abritée de la grotte a été aménagée en un gros nid de branches, de tissus et d'ossements récupérés un peu partout. Le monstre étant repu de son récent festin au fortin, il reste donc sur place pendant l'enquête et digère... Mais dès qu'on l'agace un peu, il sort du nid et se défend avec férocité ! C'est une grosse bête dangereuse, avec des caractéristiques très proches du DRAGON NOIR pour un souci de réalisme. Le niveau des soldats choisi pour cette aventure a d'ailleurs été choisi pour ça.

Il n'y a pas de carte de combat pour la grotte, car c'est juste une grotte pseudo-circulaire, avec aucun endroit pour se mettre à couvert en dehors du nid lui-même. La représentation du combat peut donc être faite avec une simple feuille blanche. **Le monstre est en page suivante... et il est dangereux !**

WAKOUNN-KOULA

Un monstre unique, prenant la forme d'un pigeon géant aux plumes grises métallisées (qui sont d'ailleurs très dures et tranchantes au bout). Il fait près de 10 m d'envergure et peut cracher du feu par le bec, frapper avec l'extrémité tranchante de ses ailes ou picorer avec son énorme bec acéré !

WAKOUNN-KOULA — Résistance magie : 20

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I4 I2 I2	10	100	7	3D+4 (feu)* 2D+8 (bec)** 2D+8 (ailes)**	20	150

Résistance magique élevée : c'est une créature magique très bizarre, immunisée contre les malédictions.

Aspect terrifiant : tout héros qui se retrouve face à ce monstre devra réussir une épreuve de COU ou sera paralysé par la peur (perte de 1 ou plusieurs assauts).

Intelligence : c'est un PIGEON... Donc il n'est pas très malin et s'attaquera à n'importe qui se trouvant à portée, sans vraiment réfléchir au danger représenté par sa cible.

Bulldozer volant : doté d'ailes immenses, il se déplace rapidement en sautillant sur ses pattes et on ne peut bien sûr pas lui barrer le chemin. S'il change de position, tous les héros dans une zone de 10 m autour de lui ont une chance d'être renversés par le mouvement des ailes (1 ou 2 au D6). Dans ce cas ils perdront 3 assauts. En se déplaçant, le monstre perdra lui-même toujours un assaut, mais il peut cracher du feu en vol.

***Feu** : feu liquide, cible unique, imparable, peut être esquivée, ignore la moitié du score PR naturel (le score PR magique compte en totalité). Ce pigeon géant crache l'équivalent d'une boule de feu majeure sur une cible, mais à une cadence rapide (une boule par assaut) et il rate rarement sa cible. Ce feu liquide cause des dégâts importants aux armures non enchantées et non métalliques : -2 PR par souffle — les boucliers ne sont pas concernés par la destruction par le feu. Notez qu'il est bon ici d'appliquer les malus d'encombrement pour l'esquive.

Si vous obtenez un critique de feu (score de 1 ou 2), la cible est considérée comme carbonisée et perdra connaissance, avec 5 PV restants. Seule possibilité d'en réchapper : si la personne porte une robe, un sort ou un artefact qui donne le pouvoir « ignifugé ». Une armure enchantée de très haute qualité pourrait faire l'affaire.

****Bec** : cet oiseau monstrueux donne un coup de bec OU un coup d'ailes à chaque assaut. Ces attaques très puissantes ne peuvent qu'être esquivées et provoquent une mise à terre de la cible (sauf épreuve AD/FO réussie). Les dégâts sont les mêmes dans les deux cas, avec des chances de critiques sur 1, 2 ou 3, mais sont CONTONDANTS pour le bec et TRANCHANTS pour les ailes. Dans le cas d'un coup critique de l'aile, cependant, on obtiendra toujours un membre tranché. C'est là qu'un médecin de terrain sera bien utile !

Immunité : il est bien sûr immunisé contre le feu...

XP : une fois le combat fini, partager les 150 XP au mérite, en n'oubliant pas de gratifier au passage ceux qui ont beaucoup souffert et ceux qui ont sauvé leurs camarades (il n'y a pas que les dégâts qui comptent...).

Butin de la tanière : bien que le pigeon ne soit pas collectionneur comme les dragons, on trouve là toutes sortes d'objets de valeur perdus (bijoux et bourses) par les victimes des précédents sacrifices (qui sont visibles ou doivent être trouvées en fouillant les corps). Toutefois, les soldats auront généralement avec eux plusieurs habitants, et piller les cadavres en leur présence pourrait être très mauvais pour leur carrière. Enfin, on peut considérer aussi que le maire véreux aura de toute façon délesté pas mal de victimes de leurs biens, plutôt que de les confier ainsi au monstre, et qu'il aura donc récolté un **trésor personnel** qui sera caché dans la salle secrète de sa maison. Dans ce cas, il y aura une petite fortune (environ 1000 PO de valeur) mais les soldats sont tenus de les restituer aux familles des disparus ou de les ramener au fortin pour expertise... La récompense des soldats étant liée à la fois à leur **prime** et aux **récompenses militaires** qu'ils peuvent recevoir pour services rendus à la population.

Dénouement et rapport, retour au bercail

Lorsque le monstre est finalement tué, les PNJs impliqués et démasqués par les soldats se rendront (ou bien ils auront pris la fuite, au choix du MJ). Ces gens de la campagne n'ont pas la carrure nécessaire pour se mesurer à l'armée, ils sont très impressionnés par le fait que le monstre ait été tué, et certains d'entre eux éprouvent des remords. À moins que la scène ne se déroule en pleine nuit, plusieurs habitants du village innocents viendront interroger les soldats et certains commenceront à parler de l'élection d'un nouveau maire. **Une vie normale va pouvoir reprendre à Riduk.**

Les soldats peuvent passer la nuit dans la maison du maire, dans un campement qu'ils montent ou bien à l'auberge (l'aubergiste comploteur leur confiant alors les clés), et repartir au matin. Ils devront ensuite rentrer à Mlinej au plus vite avec leur chariot et leurs chevaux, pour rendre compte à leur supérieur de toute cette affaire. Au passage, comme c'est sur la route ils peuvent bien sûr utiliser l'un des corbeaux messagers du fortin MN-04 pour informer à l'avance le commandant du succès de leur entreprise (+10 XP) ! Le commandant sera encore plus satisfait du succès de leur mission s'ils ont pris soin de le prévenir par message rapide. En effet, l'oiseau fera le voyage en quelques heures alors que les soldats mettront plus d'une journée à rentrer (environ 50 km en chariot, avec une escale à Yakk).

Si l'aventure s'est mal passée, et si les soldats ont par exemple massacré des innocents et pillé sans vergogne leur entourage, l'officier devra soit essayer de contraindre son équipe, soit dénoncer ses mauvais éléments... C'est une séquence roleplay à faire avec uniquement le MJ et l'officier. C'est également à ce moment que des soldats pourraient éventuellement décider de dénoncer un mauvais comportement de leur officier... Ces entretiens privés seront ensuite suivis d'un **rapport du commandant sur la place d'armes**, qui impliquera à ce moment les autres joueurs ainsi que d'autres soldats du fort.

XP : s'ils ont résolu l'enquête et les problèmes, les Furets Sanglants recevront chacun 100 XP pour la fin de la mission — n'hésitez pas à donner un bonus de 20 à 40 XP pour ceux qui ont particulièrement fait avancer l'enquête, et les autres bonus qui vous sembleraient appropriés...

Solde : tout travail dangereux mérite salaire... Les soldats recevront 4 jours de solde « en mission longue » (d'après le tableau des soldes, un total de 520 PO pour l'officier et 220 PO pour les soldats) — une prime de 50 ou 100 PO pourra être attribuée à chacun si quelque chose de particulièrement intéressant a été accompli pendant la mission.

Récompense militaire : si aucune « bourde » n'a été rapportée pendant la mission et que le rapport est satisfaisant (bonne épreuve de CHA de l'officier), tous les membres de l'équipe recevront une récompense militaire. Cela peut être une formation pour un coup spécial, une arme d'un niveau supérieur au grade, un stage spécial ou un objet enchanté (voir les tableaux « Équipement de campagne pour les soldats » et « Formations pour les soldats » dans l'extension du même nom).

Punition militaire : si l'aventure se termine mal et que certains soldats ont fait n'importe quoi, ils pourront être mis au cachot ou fouettés sur la place d'arme... C'est dommage mais c'est la vie !

En espérant que vous vous êtes bien amusés ! Pen of Chaos.