

Dernière visite à Wolf Steiner

Au domicile de Steiner, le secrétaire reçoit nos visiteurs, les bras-ouverts. Il les conduira dans la cave où se trouve Wolf Steiner. Leur hôte les invitera à leur remettre le précieux bijoux, certifiant que : "Vous recevrez une juteuse récompense (désignant une petite table posée derrière lui, qui accueille plusieurs bourses de cuir bien pleines et des objets divers." (le nombre des objets est les caractéristiques, sont à la discrétion du MD).

Dans la gueule du loup :

La cave est très grande, et s'étend sous toute la largeur de la demeure. La seule sortie est la porte qu'ils viennent d'emprunter à l'invitation de Piotr Louvitch le secrétaire. Une fois la Pierre de Lune remise à son commanditaire, les PJs seront invités à venir chercher leur récompense. Pendant que les aventuriers seront occupés à compter leur butin, ils entendront dans leur dos, Steiner qui entonne une étrange mélodie. Alors d'étranges phénomènes se produiront : la pierre commencera à fondre et semblera disparaître dans le corps de Wolf Steiner, accompagnée d'une brume ténébreuse. Les PJs comprendront alors que Steiner est en pleine transformation lycanthropique. Le loup qui apparaît devant eux, semble encore bien plus menaçant et effrayant que tous ceux qu'ils ont vu jusqu'alors. Son pouvoir semble démesuré. Il parlera aux joueurs par télépathie, les remerciant de lui avoir donné tant de puissance. Le claquement des dents et le hurlement effroyable qu'il produit en direction des aventuriers est sans équivoques... A ce moment, le secrétaire de Wolf Steiner, tire violemment l'unique porte de la cave et l'on perçoit nettement deux coups de clef donnés dans la serrure, accentuant l'effet dramatique ; le piège vient de se refermer sur nos PJs.

Considérez le loup garou de Steiner comme le monstre de fin. Son profil est effrayant, mais sachez que, là où il se trouvent, Wolf Steiner prend les trois quarts de la pièce. Il n'a donc pas prévu qu'il ne pourrait se déplacer aussi rapidement qu'il l'aurait souhaité et semble gêné par la voûte et les murs de la cave...

Le combat :

Tout les coups assésés par les joueurs ont 8 chances sur 10 de toucher au but, tandis que Wolf Steiner ne peut utiliser ses griffes et ses crocs qu'un tour sur deux.

Lors de ses offensives, le loup attaque une fois sur deux par morsures. Quiconque est mordu, recevra les blessures habituelles mais sera surtout contaminé ! Il deviendra à son tour, lorsque la nouvelle lune sera à son apogée, une féroce créature de la nuit : un loup garou.

Évitez tout de même que tout vos joueurs soient sous l'effet de cette malédiction. Une fois Wolf Steiner abattu, il reprendra peu à peu son apparence humaine. Enfin dans un dernier souffle, lâchera quelques révélations :

"Vous m'avez peut-être vaincu, mais à la prochaine lune votre esprit vacillera. Le mal vous rongera. Vous tuerez vos amis, votre famille. La malédiction des anciens loups est tel que quiconque est mordu sombrera à jamais dans les ténèbres dans l'attente de l'appel de notre maître... Son retour est proche, son esprit est puissant, et du fond de l'abysse le grand Morgoth prépare son retour. Seul le chef des Néphilins pourrait vous aider, mais maintenant que vous avez libérés les anciens esprits des loups, je doute que..." puis il meurt*.

Épilogue :

Voilà, c'est la fin, certes un peu brutale de l'aventure, mais ce n'est que le début d'une grande campagne, dont le récit que je viens de vous conter, en est la première partie. Cette campagne, je l'ai appelée "Le salut des Néphilins". Vous trouverez tout au long et à la fin du récit, des plans et un addendum sur l'origine des Néphilins. Je vous souhaite une bonne partie de jeu de rôle ; amicalement, Noé.

*Le maître du jeu peut laisser les joueurs contaminés, partir en quête d'une antidote, mais cela coûte cher et parfois les effets du remède ne sont que temporaires. Après leurs transformations, le joueur ne se contrôle plus et se transforme en véritable cauchemard (au MD de choisir sa période de pleine lune, pour donner quelques sueurs froides à leurs compagnons de route...)

En l'absence de Cyril, le scribe attiré de Noé (il a réussi à se sauver), c'est Pollux dit le Pénible qui s'est farci toutes les corrections et la mise en page du brouillon. "Le Barbare s'exprime aussi bien que lorsqu'il déguste un cuissot de chevreuil ! j'ai dû me coltiner tout le boulot de réécriture..." Par contre, Pollux a pris grand plaisir à enluminer ce récit et espère que le lecteur lui pardonnera les fautes d'orthographe oubliées...