

Second acte : dans les géôles de Kislev

Résumé

Après avoir récupéré la Pierre de Lune pour Wolf Steiner, ce dernier se transforme en loup-garou effroyable, mordant et transmettant l'hérésie lycanthropique. À sa mort il révèle aux aventuriers qu'ils ont libéré les esprits des anciens loups-garous dont le maître n'était autre que le grand Morgoth Steiner leur apprend que le chef des Nephilins peut interrompre le processus de leur transformation. Souvenons nous du périple « Dans la gueule du loup ». Les joueurs ont dérobé le fameux artefact dans l'ancre du clan vampire. Autant dire que Magnus sera très heureux de les recevoir.

La première partie de ce scénario va demander beaucoup d'ingéniosité et pas mal de diplomatie faisant ainsi la part belle au rôle playing. Le maître du jeu doit faire comprendre à ses joueurs que la finesse est de rigueur. Évitez donc de laisser la parole à un barbare, un brin analphabète, surtout si celui-ci a été mordu. Le clan des Nephilins n'aura aucune pitié pour eux.

Ce scénario soulignera l'histoire des vampires et leur relation avec les lycanthropes. Sans oublier que les PJs tiennent les premiers rôles et que certains se transformeront lors de la prochaine pleine lune allant jusqu'à massacrer leurs compagnons de route.

Le Maître du Jeu ne doit surtout pas oublier que lorsqu'un des PJs se transformera en loup sanguinaire celui-ci ne gère plus son personnage. Il n'est pas libre de ces mouvements et de ses réactions. Le profil du loup garou dépend du profil du personnage. Plus il sera puissant plus le loup le sera aussi et inversement.

Début

Les Personnages Joueurs sont enfermés dans la cave, après avoir abattu Steiner. Peu après avoir récupérer leurs esprits, ils entendent Piotr Louvitch discuter avec des hommes. De l'autre côté de la porte se tient une douzaine de miliciens armés jusqu'aux dents. Ils débarqueront dans la pièce demandant aux PJs de jeter leurs armes à terre et de les suivre jusqu'aux géôles du palais. Tout personnage qui tentera de jouer au héros sera assommé d'un joli coup d'épée ou de hache. Si le cœur vous en dit vous pouvez l'estropier.