

L'ombre des loups

Auteur : Stéphane Tarrade



Ce scénario de type enquête est prévu pour des aventuriers de niveau 3-4 utilisant le D20 système. L'histoire se déroule à Escargae, la cité nordique, mais peut prendre place dans n'importe quel monde, de même les PJ et PNJ auxquels il est fait référence peuvent être renommés à loisir !

Synopsis

Nareth le meneur de loups était déjà venu à Escargae 15 ans auparavant. Des loups avaient terrorisé Escargae sur rive, on parlait d'un énorme loup... (Voir archives). Il était venu terroriser et extorquer de l'argent ainsi que **créer le culte du loup noir**. A l'époque il avait été soupçonné mais était reparti avant qu'on le prenne (il reste une description).

Nareth est de retour. Son but est maintenant d'activer la secte dominée par **Nardrath** le marchand et sorcier Myrrien : l'esprit du loup peut enfin être

invoqué pour se répandre dans la ville. Nareth a donc sillonné la ville et fait mordre par son loup quelques victimes afin de répandre la lycanthropie et donné des talismans attirant l'esprit du loup. Sa piste va de victimes en victimes « potentielles » de la lycanthropie. Il n'a lui-même tué personne, mais sa piste précède celle des meurtres. Au cours de l'aventure, Nareth se fait tuer par deux malfaiteurs dans le quartier des contrebandiers parce qu'il a fait mordre une prostituée...

Nardrath, dans le même temps, avec sa secte, tente d'invoquer l'esprit des loups-garous dans les victimes portant le médaillon (et éventuellement mordues). Pour cela il dispose de parchemins de sorcellerie et d'un orbe noir, mais le rituel impose un sacrifice fait à la semblance des loups. Une série de meurtres a donc commencée, à chaque fois à proximité d'une des futures victimes. Les meurtres sont également fait pour frapper les esprits : le loup est dans la ville (plus les gens y croient mieux c'est pour sa magie). Il a besoin de 9 meurtres rituels pour que sa magie fonctionne. 4 ont eu lieu.

Nareth n'est qu'un agent de la reine sorcière Mingole qui veut étendre sa griffe jusqu'ici. Elle lui a dépêché un professionnel pour assassiner le grand herboriste, Beoden, qui était capable de soigner de la lycanthropie. La chose a été faite.

Un anniversaire bien fêté !

Année 1651 8 du mois du labour/ dernier quart de lune

C'est au milieu des chants et du vacarme qui secoue traditionnellement la *Vodagarazun*, la plus belle auberge d'Escargae, que les PJ fêtent l'anniversaire d'un des leurs : le sergent Kurst. La fête va bon train et les chopes d'étain se vident à un rythme plus rapide

encore que la gigue endiablée que jouent les ménestrels qui ont offerts leurs services à Brunehaut, l'aubergiste.

Si l'envie de danser prend une des PJ, elle est vite abordée par un homme étrange et inquiétant :

Palatar. La trentaine, veste noire rehaussée de rouge et d'or, petit chapeau à plumes en tête et portant un Tuth, il prétend être un artiste... Ses traits sont plutôt gracieux, il est séducteur et agréable, beau parleur et ne se privera pas pour faire la cour à la belle. On distingue une cicatrice sous son œil gauche.

Alors que les chopes vides forment une pile qui défie dangereusement les lois de la gravité, les amis du guet de Kurst lui offrent un poignard à pommeau de loup (dague *1 non magique) avec les inscriptions « avec tes camarades... ». C'est d'ailleurs l'occasion d'évoquer les rumeurs qui circulent en ville, car en ce moment, il y en a quelques-unes...

Rumeurs : Au poste de guet, ou dans le quartier des contrebandiers, on a vu un étrange homme avec un gros chien loup passer. Un homme grand, un peu voûté, avec de grandes chausses et un long manteau de fourrure. Il portait un grand chapeau à larges bords et un bâton de pèlerin. Son visage buriné était enfoui dans une grande barbe noire. Il avait un chien loup impressionnant avec lui. Des loups rôdent aux abords de la ville...

Un loup sur le pont

Alors que les PJ prenaient un peu l'air pour se dégriser...

Soudain, un cri étouffé, puis un autre cri de femme qui transperce la nuit, et une sorte de hurlement.

Escargae est noyée dans un brouillard à couper au couteau, habituel en cette fin d'hiver. Il fait très frais et humide, le guet du pont est encore moins agréable que d'habitude...

Soudain un cri déchire la nuit, un long cri de femme, la terreur et la douleur à l'état brut. Il se couvre bientôt d'un hurlement terrible et bestial, ça a quelque-chose du fauve et du loup.

Ecouter DC 12 : ça vient du pont ou de la rive.

Ecouter DC 15 : c'est un hurlement ou plutôt un grognement de loup.

Sur le pont, on retrouve une femme blessée à mort déchiquetée. Elle ne peut plus parler...

Remarquer DC 23 : une grande forme sombre a regagné la rive (dont le poste de garde est fermé).

L'enquête débute

Le guet du pont doit s'en occuper. Les membres du guet accepteront volontiers l'aide des PJ, sachant qu'ils sont des amis proches de Kurst.

Quelques constatations :

La jeune femme a eu le coup déchiqueté, apparemment pas par une arme tranchante. Ce n'est pas net. A tel point que sa tête est presque détachée du corps. Elle a aussi une énorme morsure à la main. Elle baigne dans le sang.

Elle a une aumônière contenant 7 pièces de cuivre et quelques sous d'étain, une fortune bien maigre qui ne semble pas avoir intéressé son agresseur. Elle a encore dans la main un petit couteau.

Le lendemain, Les voisins d'Escargae sur rive peuvent l'identifier : elle s'appelait Jirnaelle et vivait avec sa sœur jumelle (Sheena) et sa mère (gaba). Son père est mort depuis plusieurs années.

Diplomatie DC 20 ou discussions prolongées : son père était un pêcheur mingol, sa mère est une escargotière : elle ramasse les escargots. Les filles travaillent comme domestiques (chez Vormenric).

On a vu un étrange homme passer ici, avec un loup...

La piste de l'homme au loup

Les PJ vont être amenés à suivre sa piste, ils peuvent obtenir des informations de diverses manières sur son sujet.

Au guet du pont : Un homme correspondant à sa description a été vu entrant dans Escargae vers la fin du mois précédent (vers le 20-25). Plus exactement le 23 si on aide à se souvenir en offrant une bière ou un pot. Il venait nécessairement de l'extérieur, c'est un étranger, probablement pas un gars d'Escargae sur rive.

Vers les écuries d'Escargae sur rive. (grosso-modo en face du quartier des quais des contrebandiers) Bolric le tanneur se souvient de l'avoir rencontré il y a environ 2 semaines, il lui a acheté des peaux de loups qu'il vendait et une peau de cheval.

Charme ou discerner le mensonge * diplomatie DC 20, l'homme au loup a aussi vendu à Bolric un petit médaillon en forme de lune qui protège des loups.

Escargae sur rive de l'autre côté du pont (chez Jirnaelle ou ses voisins) voir ci-dessus.

Quai des contrebandiers :

Borgnof le mendiant et ses comparses l'ont vu arriver dès le 23 du mois des neiges (le mois précédent). Il a d'abord dormi dehors avec son loup puis s'est trouvé un endroit où crecher : Au poivron crevé. (Au moins 2 sp pour tout ça).

Au poivron crevé, une auberge très mal famée. La tenancière, la **grosse** a fini par le flanquer dehors, son loup effrayait les clients etc... Il en a même mordu ! par exemple la pauvre Vanavia de « la lune ». Pour 2sp elle peut dire qu'il utilisait souvent les services de Bodar, un batelier...

Bodar (au moins 5 ep ou charme etc.) l'a emmené sur l'autre rive, vers les écuries et l'a ramené le lendemain (début gwaeron... j'chai jamais quel jour qu'on est ! hé !).

La lune dans l'eau est l'auberge mal famée QG des contrebandiers du groupe de Ga. Vanavia a bien été mordue... On y raconte également que Borgnof le mendiant se vante de savoir où le trouver

Les PJ peuvent employer les services de Borgnof ou d'un des gars de la lune pour le retrouver s'il est toujours dans le quartier ou dans les abords caché quelque part... (5 sp).

La lune dans l'eau était égale à elle-même, la sciure par terre, censée absorber les ouflis des nombreux clients qui ignoraient qu'il y avait des latrines, ou qu'on jetait sur les souillures. Ça arrivait fréquemment, et les filles n'étaient pas les reines du ménage, on ne leur en voulait pas, elles n'étaient pas là pour ça. Le bar était constitué d'un alignement de tonneaux, farouchement tenu par Bréaga le borgne, le patron du bouge et de la bande. Un gaillard grand et imposant qui portait un foulard noir sur la tête et un bandeau sur l'œil gauche. Sa barbe noire fournie et ses nombreux tatouages achevaient d'en faire un gars encore moins recommandable que Rodar. Il affectionnait une veste de cuir épaisse et un pantalon de cuir noir, et s'il était musclé il n'en avait pas moins un embonpoint tout à fait respectable.

Un cadavre dans le lac

Un corps est repêché sous le pont: il est complètement déchiqueté. Le corps est celui d'un homme aux yeux bridés, peut-être un mingol. Les PJ peuvent poursuivre leur enquête. Il a été retrouvé pris dans un des piliers du pont, le courant l'a donc ramené de l'amont.

Soins DC 20 : la mort remonte à entre 6 et 10 jours.

Une inspection vers les écuries d'Escargae, tout au bout d'Escargae sur rive, montre qu'il y avait bien un mingol qui travaillait là : Rotric le palefrenier, jeune, gringalet et un peu bègue, peut parler de lui. Gengis le mingol avait un vrai don pour soigner les chevaux. On dit que les mingols en sont très proches et qu'ils peuvent leur parler etc... Il habitait à côté, au bord du lac et vivait seul. L'inspection de la hutte de Gengis ne montre rien (quelques ustensiles de pêche et un sabre bien caché DC 25). Gengis habite juste à côté de **Botric le Tanneur**. Rotric a bien vu l'homme au loup arriver depuis la route de Dale, il y a environ deux semaines. Il est arrivé de nuit, il avait des peaux à vendre.

Il y a mise en évidence que d'autres meurtres ont été commis. Le **sergent Cloup**, qui dirige le guet peut suggérer de vérifier s'il n'y a pas eu d'autres crimes similaires...

Bréhulf le marchand : a été retrouvé mort, quai des contrebandiers, à la limite des quais de l'île, son bateau avait accosté ici. Son cadavre a été retrouvé mangé par des chiens errants, le 6 du mois des labours.

Probablement un crime crapuleux. **Information qu'on peut obtenir à la garde ou via les malfrats de l'auberge des contrebandiers**. On lui a fait les poches... note :

Bréhulf était un marchand de bonne réputation qui commerçait avec les mingols. Info qu'on peut obtenir à sa guilde ou chez sa veuve...

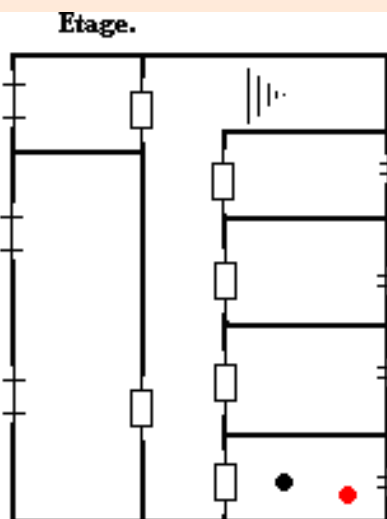
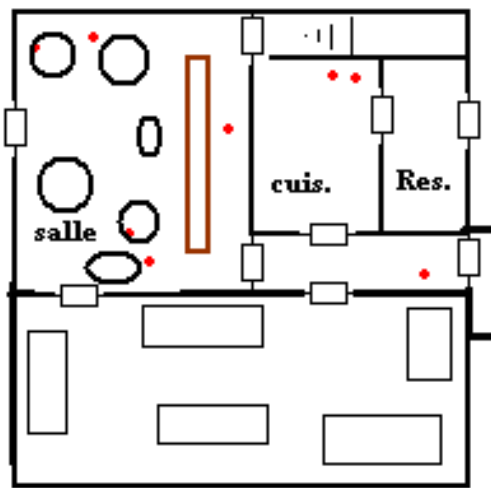
Koumork, un souteneur demi-orque a été retrouvé mort, impasse de l'orc vers la fin du mois des neiges. Il était dévoré... **Information qu'on peut obtenir à la garde ou via les malfrats de l'auberge des contrebandiers**.

Où l'on découvre le meneur de loup

Soit les PJ ont demandé de l'aide pour localiser l'homme au loup, soit ils cherchent activement, soit ils ont de la chance et l'un d'eux l'aperçoit une nuit de brouillard dans « le bas Escargae ».

Les infos qu'on donne aux PJ renvoient au « nain des monts du fer » une taverne de la place des M. S'ils s'y rendent ou montent une embuscade : il y est toujours et le plan semble fonctionner !

L'auberge est fréquentée par nombre de nains de « la maison des nains » mais aussi par des habitants du quartier. Ses chambres bon marché sont souvent prises. « Bif », l'aubergiste nain avec un fort embonpoint, un vétéran des guerres gobelines aux bras comme des troncs tient l'auberge avec ses trois serveuses (angéline, maga et beline). Il sert de la brune de Londaross et son auberge est toujours assez agitée... Les bagarres y sont courantes. Les gens bizarres peuvent s'y faire oublier.



L'homme au loup est toujours dans sa chambre à l'étage avec son loup et ça sent un peu la charogne... Dans sa chambre il y a une trappe toujours entrouverte qui donne sur le toit. Il compte dessus pour s'enfuir à l'aide d'un bond (saut).

dévorée, mais **les cris viennent** de l'autre bout de la ville alors même que les Pj courent après le meneur de loups !

Le loup : \mathcal{T} : *3 AC 16 (cuir -1) HP 24
 \mathcal{A} *7 DG 1-6*2 bond à *3.

L'homme au loup (Nareth) : \mathcal{T} : *3 AC 16 (cuir renforcé -1 critique réduite de 1) HP 24
 \mathcal{A} *6 DG 1-6*2 sortilèges : endormir (2), saut (1) et forme d'ombre (2) (*4 AC). 6PP. sauter *7 ; grimper *5 ; mouvement *8.

Il dispose de deux potions de mirena (*10 hp) qu'il emploiera dans sa fuite à travers les rues et les toits.

Minuit, Quai Branlé : Il pleut des cordes malgré le brouillard épais qui a envahi la cité. Des badauds sont autour du corps d'un nain. Il a lui aussi le cou et le visage déchiqueté et baigne dans une mare de sang.

D'après les badauds, c'était un tailleur de pierres de la maison des nains.

Rechercher DC 15 : Il a un trou dans l'armure, dans le dos, et une blessure qui saigne abondamment.

Soins DC 15 : Une telle blessure est mortelle. C'est plutôt une blessure due à une dague.

Remarque de badauds : « **La nouvelle victime est encore un étranger...** ».

Le nain n'a plus sa bourse dont on a coupé les cordons. **Intimider les badauds (DC 15)** ou **Ecouter DC 15** : Marnul le mendiant a volé la bourse du nain et autre chose...

Marnul est le mendiant qui loge sous le **pont du marché de l'abondance**. Il est là avec 8 autres mendiants (\mathcal{T} *0 AC 12 HP 15 \mathcal{A} *2 DG 1-4 armes improvisées).

Marnul a volé une dague fine, avec un pommeau à tête de loup et des « runes nordiques » qui était plantée dans le dos du nain et 12 écus d'argent.

Course poursuite éventuelle, mais **il s'échappe alors qu'on entend les cris d'un autre meurtre !** On trouve des rumeurs de son passage un peu partout ensuite : tout le monde a cru le voir la nuit... Sa piste se perd.

Le loup frappe à nouveau

12 du mois des labours (nouvelle lune). Une nouvelle nuit d'épais brouillard... Une autre victime est

Tire les runes DC 15: « Avec tes camarades Eothraïms, sous le signe s tu vaincras. » (Devise des jeunesses nordiques).

A la maison des nains, on peut l'identifier comme Brousov le nain, un forgeron et non un tailleur de pierres. Il travaillait chez Eormenlic le maître forgeron d'Escargae. Mais cette dernière piste n'apportera rien.

Le dragon du nord

Le dragon du nord, place d'Erébor est connu pour être le repère des jeunesses nordiques.

Kurst connaît leur repère, ses amis gardes le fréquentent... c'est connu dans la soldatesque de la cité.

La Devise est affichée dans le hall derrière le comptoir « Avec tes camarades Eothraïm, sous le signe s tu vaincras ! »

S a bien des significations. Suivants les uns, il s'agit de soldats sauvages, suivants les autres de « Sus aux mingols » etc...

Dans cette auberge on organise régulièrement des combats qu'ils soient de chiens, d'animaux ou de combattants (mains nues ou à l'arme). Bien sûr de nombreux paris sont pris et les spectateurs paient une place dans « l'amphithéâtre ».

Guma est un aubergiste plutôt jeune, chauve ou plutôt cheveux rasés, il est très corpulent avec un ventre plus que bien portant ! Il a des yeux gris bleu d'acier et n'est pas particulièrement aimable... tout comme la clientèle de blonds aux yeux bleus. On cultive ici la jeunesse nordique...

Dans ce milieu on ne cache pas en savoir davantage sur le loup d'Esgaroth... On en rit bien d'ailleurs... On n'aime pas les étrangers et les métisses, qu'ils soient mingols ou autres. Les nains sont mal vus : des rapaces qui prennent tout l'or. Les elfes sont bien... chez eux ! etc...

Les informations que l'on peut glaner :

Charme ou diplomatie ou bluff DC 18 : Le cercle des Ailgartas est le noyau dur des jeunesses nordiques. Ils amènent des armes et de l'or... entraînent les jeunes guerriers... Ils se réunissent quand leur chef Bélédel est de passage. Un grand guerrier Eothraïm. Un des plus redoutables combattants du nord.

Charme ou diplomatie ou bluff DC 18 : C'est un membre du cercle des Ailgartas qui est le loup du nord vengeur.

Guma reçoit régulièrement les missives du cercle qui indiquent où ses membres se réunissent, les lieux changent tout comme les dates. Pour savoir où se tiendra la prochaine réunion du cercle il n'y a qu'une solution : récupérer la note qui est dans le bureau du tiroir de Guma. Le bureau, à l'étage n'est pas difficile à trouver (on peut réemployer le plan de l'auberge précédente et situer le bureau en face de l'escalier). Il y a toujours un garde des jeunesses nordiques devant le bureau fermé à clef en l'absence de Guma (DC 18).

Garde 1 : *3 AC 15 HP 22 AD *6 DG 1-6*3. En cas de combat il peut en appeler rapidement 1-6 autres comparses.

Sous le bureau, il y a un gros chien !

1 : *3 AC 15 HP 13 AD *4 DG 1-6*3.

Le tiroir dans lequel est rangé la lettre est piégé par une aiguille empoisonnée (DC 15 à repérer) (poison DC 15 1-6 constitution / 1-6 constitution). Il est fermé à clef (15).

Pour faire une diversion, les Pj peuvent participer à un combat contre le fossoyeur, un colosse à l'allure de catcheur !

Le fossoyeur : 1 *1 AC 13 HP 30 AD *7 DG 1-3 *4 (mains nues). Est celui qui se charge de faire passer le rituel d'entrée dans les jeunesses nordiques !

Le cercle des Ail Garthas

La réunion du cercle a bien lieu à la Vodagarazun le 14 du mois des labours. D'ailleurs la présence de Bélédel peut être attestée par la présence de Mohahir, son superbe cheval aux écuries d'Escargae. Alors que la Vodagarazun est comme d'habitude enfumée et bien animée par les chants et les rires sonores, le cercle est allé tenir conseil dans la chambre 11 qui a été réaménagée en salle pour l'occasion. C'est Aude qui s'occupe de les servir, la fille de Brunehaut.

On peut écouter leurs conversations depuis une des chambres contiguës. Les deux sont vides. Chaque « écouter se fait contre une difficulté 20 ».

Il est aussi possible de s'y prendre autrement (faire boire un des membres jusqu'à l'ivresse, le charmer etc. Mais la corruption ne marchera pas)...

Les informations que l'on peut entendre :

- * La guerre contre les mingols ne tardera pas, c'est une question de mois, au pire un ou deux ans... il faut se préparer.
- * Il y a sûrement des espions ici...
- * Dans cette optique la démarche du loup du nord est acceptable, mais il est devenu incontrôlable.
- * « S'il ne comprend pas les ordres je passerai lui mettre les points sur les « i » moi-même. On ne touche pas aux nains ou aux elfes. Qu'il tue des espions mingols ! »
- * « Où puis-je le trouver ? Dans la petite maison avec une poutre verte du taxidermiste, dans la rue du chien pelé, juste à côté de la place d'Emma nue. »

Le loup du nord

La piste du loup du nord étant maintenant claire, les Pj n'ont plus qu'à se précipiter à l'adresse avant que les Ail Garthas n'y aillent eux-mêmes. Ces derniers

bénéficient de suffisamment de soutiens auprès du maître de la cité pour échapper à toute action dirigée contre eux. Quant à obtenir le soutien du gué, ce serait possible, s'il n'y avait tant de lourdeurs dans les rotations de la garde. Au mieux, les Pj auront deux gardes détachés du guet pour les soutenir.

Le loup du nord n'est pas seul dans cette ancienne maison d'un taxidermiste, une vieille baraque miteuse au fonds d'une impasse. Ils sont 5 en tout pour monter leurs coups. Les portes verrouillées sont DC 20.

Légende du plan de la boutique :

1. La boutique du taxidermiste, pleine de têtes d'animaux empaillées et notamment de loups aux regards figés et lugubres. On y sent les produits chimiques.
2. La réserve des produits chimiques de conservation des peaux.
3. La seconde réserve. La trappe secrète est DC 15 à voir.
4. La pièce commune avec sa table toujours encombrée. Une porte donne sur la rue derrière.
5. la réserve (nourriture) et l'escalier.
6. les toilettes.
7. La chambre du loup du nord et de sa compagne Grissie. (dans un coffre piégé par un éclair choquant à *20, 35 écus d'argent et 50 pièces d'étain on y trouve aussi la [liste noire](#)).
8. la chambre de torg et brat. (21 écus d'argent)
9. La chambre de Ours. (12 écus d'argent)
10. la cave creusée dans la roche d'un îlot sous la maison. On y trouve des tonneaux vides ainsi que



Le passage secret est DC 20.

- 11.** l'autre du loup : c'est dans cette caverne gardée par 2 lézards angusaïes: $\mathcal{T} \ast 3$ AC 15 HP 9 $\mathcal{A}\mathcal{T} \ast 3$ DG 1-3*poison (poison DC 15 1-6 constitution / paralysie entraînant la mort en 1-3 jours.) que se trouvent des pelures de loup et des masques de loup ainsi que des armes dentelées imitant des mâchoires de loup. Tout l'attirail du parfait loup-garou est ici ! un repérer DC 20 permet de voir que de la terre cache une porte. Les lézards vivent dans des fissures communiquant avec l'extérieur, mais ils sont dressés à garder cette pièce.

- 12.** Derrière cette porte en bois épais et cloutée (serrure DC 23, non enfonçable sauf à y passer des heures avec le matériel adéquat.) se cache le trésor du groupe. Un coffre contenant 11 couronnes d'or, 80 écus d'argent et 120 pièces d'étain.)

Le loup du nord : Voleur (5) $\mathcal{T} : \ast 7$ AC 17 HP 30 $\mathcal{A}\mathcal{T} \ast 7$ DG 1-6*3 (poison DC15 1-6hp*2/rd/idem cumulatif anticoagulant). Compétences de voleur à *10. Attaque sournoise *2d6.

Acolytes du loup du nord :

Gardes (2) $\mathcal{T} : \ast 3$ AC 15 HP 20 $\mathcal{A}\mathcal{T} \ast 5$ DG 1-6*3



Grissie :

Sorcière (2) $\mathcal{T} : \ast 1$ AC 15 HP 14 $\mathcal{A}\mathcal{T} \ast 2$ DG 1-4*1 (poison idem) sorts sommeil 5, charme, obscurité mineure, éclair choquant (*15). Sorts de base * 7. 6PP.

Grissie est la maîtresse de Nardrath, elle a séduit le loup du nord pour la cause et elle se sert de lui et de son petit groupe d'extrémistes pour réaliser « l'œuvre » de Nardrath. Elle préférera mourir plutôt qu'être prise. Il est important qu'à ce stade les PJ ne percent pas complètement le mystère...

Des crocs dans la nuit

Alors que le sergent Cloup vient de féliciter le guet et les PJ pour cette affaire rondement menée...

Le 15 du mois des labours (quart de lune montante) : Un nouveau meurtre a lieu, alors que le loup du nord est mort. Un brouillard épais plane toujours sur la ville...

Cette fois-ci c'est encore une jeune femme qui est tuée : Natcha. On la retrouve complètement déchiquetée dans la Goucherie : une longue rue du quartier de l'escargot. Malgré son nom elle n'avait pas d'origine étrangère... Les PJ peuvent aller recueillir quelques témoignages sur place.

Informations :

- * Des voisins affirment avoir été glacés par ses cris et un terrible hurlement. L'un d'eux affirme avoir vu un monstrueux loup bipède dans le brouillard !
- * Le corps est presque méconnaissable : une boucherie...
- * Le vieux Frigon, une des figures du quartier, affirme qu'il y a déjà eu une histoire de loup-garou qui avait secoué la ville, il y a des années de ça...

La panique commence à gagner le quartier voire Escargae... Dans cette dernière partie de l'aventure, les PJ sont libre d'orienter leur enquête comme bon leur semble, un événement va tout de même leur faciliter la tâche : la mort du meneur de loups. S'ils ne pensent pas d'eux-mêmes à consulter les archives de la cité, le chef Cloup peut le leur suggérer.

Les archives de la cité

Elles se situent dans le grand hall de la ville, dans les étages.

Constitué de deux corps de bâtiments assemblés entre eux, il avait des murs sculptés et ornés de motifs nordiques. Sa grande porte était couverte de feuilles d'or. Les gardes à l'entrée les laissèrent pénétrer sans rien dire. L'intérieur ressemblait à une grande salle vide, une immense salle. Elle était pourtant bien décorée, les murs étaient couverts de sculptures et de bas-reliefs représentant des créatures mythologiques et lacustres, dragons, licornes, poissons, monstres marins. L'une d'entre elles était particulièrement impressionnante, une sorte de dragon ou de serpent aux larges écailles d'or qui faisait le tour complet de la salle.

Dans les étages se trouvent les archives de la ville, mais elles sont sous la responsabilité de la garde qui a un local ici. Pour accéder aux archives il faut une « requête », un papier officiel signé du maître ou d'un de ses conseillers. Cela dit les PJ peuvent discuter, surtout s'il y a des PJ dans la garde. Le sergent Cloup peut les appuyer. Un faux peut être fait...

Les archives sont sous les combles au-delà du troisième étage, c'est un véritable labyrinthe... Des ombres semblent passer par endroits et pas question de s'éclairer à la torche, seule de petites lampes à huile sont fournies par l'archiviste qui se garde bien d'y entrer s'il n'est pas obligé : on les dit hantées par le premier maître de cité qui est mort ici dans d'étranges circonstances..

De fait il y a des gros rats \mathcal{T} : *0 AC 14 HP 3 \mathcal{A} *2 DG 1-3 (10% de risquer une maladie) et une araignée géante qui a fait son nid entre divers rayonnages \mathcal{T} : *3 AC 16 HP 20 \mathcal{A} *5 DG 1-6*2 (poison DC 15 paralysie d'un membre / paralysie générale 1-4 jours et 20% de risque de mourir chaque jour paralysé). Elle jette aussi des toiles d'araignée (comme le sort).

Les archives sont rangées contrairement aux apparences. Il faut réussir un jet de bibliothèque DC 20 pour trouver (la marge d'échec indique le nombre d'heures avant de mettre la main dur [le dossier](#) (voir annexes). Un succès indique qu'il est trouvé en moins d'une heure.) La piste de Nareth est vieille de 15 ans ! L'enquête donne des noms de personnes qu'il avait rencontrées.

Les archives sont grandes et au bout d'un moment ils font une étrange rencontre : un grand homme, avec un chapeau à larges bords, barbu, emmitoufflé dans un grand manteau !

En fait le mage Ayar (mage niveau 9 ou *), n'a rien de l'homme au loup, il est d'ailleurs en robe bleutée et porte une barbe blanche. Il semble entre deux âges...

Si les PJ lui font bonne impression, il n'hésitera pas à les inviter chez lui, dans sa tour. Il est là pour enquêter sur les meurtres car il soupçonne quelque chose de vil à l'œuvre, d'ailleurs il se souvient qu'il y a environ 15 ans ont parlé déjà du loup d'Escargae...

Chez Ayar : tour de la place de Khund.

Une grande pièce plutôt sombre, bien qu'éclairée par plusieurs bougeoirs, s'ouvrait devant eux. Elle était dans le plus grand désordre, le vieux tapis oriental qui couvrait le sol était lui-même encombré de divers tas de livres, de babioles et de parchemins. Le bureau, derrière lequel le mage en robe bleuté était assis face à eux, était couvert de grimoires, de bibelots divers, de plumes de toutes sortes, qui semblaient jaillir d'un gros encrier de cuivre et, bien entendu, de nombreux rouleaux de parchemins.

Dans l'ensemble le bâtiment et les pièces ont l'air plutôt négligés...

Les informations qu'il peut apporter :

[Au sujet des lycanthropes](#) (voir annexes)...

Il soupçonne un rituel d'appel à l'esprit du grand loup (il pourrait bien s'agir de meurtres rituels commis tous les quart de lune afin d'appeler l'esprit du grand loup et de lui donner une meute (8 ou 9 loup-garous qui s'éveillent : 1 à chaque meurtre).

Pour combattre le loup-garou il faut des flèches d'argent ou une lance à pointe d'argent. Certaines plantes sont efficaces (l'herbe aux loups, la belladone etc.)

On peut aussi réaliser des philtres pour guérir de la maladie, mais ils ne fonctionnent pas sur de véritables possédés et ont de toute façon une efficacité aléatoire s'ils ne sont pas préparés par le meilleur des herboristes...

Par la suite, Ayar peut appuyer les PJ.

On a retrouvé le meneur de loups !

Le corps du meneur de loups a été retrouvé dans le quartier des contrebandiers. Il a eu la gorge tranchée...

À la lune dans l'eau, on sait qui a fait le coup : ce sont Kordo et Saewic, les protecteurs de Vanavia... (diplomatie DC 10 ou offrir un coup).

Charme ou diplomatie DC 20 ou 10 écus d'argent pour obtenir le renseignement suivant : La seule chose bizarre que portait l'homme au loup était un petit paquet de bijoux en forme de lune (ils les vendent 15 écus d'argent pièce)...

Chaque bijou représente un quartier de lune (le même), ils semblent être en argent un peu terne et ont été ciselés de manière artistique : du beau travail, pas de l'improvisation, un travail de maître...

La guilde des orfèvres

La guilde des orfèvres se trouve dans le hall de la grande guilde des artisans, **grand rue du lac, quai des arts.**

À la guilde des orfèvres :

Il faut avoir l'air de gardes en service pour obtenir des informations.

C'est une fort belle et grande bâtisse de torchis à colombages. Les poutres sont toutes ciselées de motifs lacustres voire marins avec des entrelacs stylisés typiques de l'art nordique. L'intérieur est à la hauteur de l'extérieur, le grand hall qui donne sur les diverses chambres des différents corps d'artisans est décoré de nombreuses statues de bois couvertes de feuilles d'or, également de monstres et autres créatures fantastiques marines (l'Ondana s'y distingue particulièrement par sa masse imposante et ses écailles vertes et or) une frise avec les statues des têtes de nombreux maîtres artisans, dorées à l'or fin, parcourt tout le hall.

Ces bijoux sont poinçonnés. À l'aide d'une loupe on peut très bien identifier l'orfèvre qui les a fait : c'est **Swertling le bijoutier**.

Le grand herboriste

Les PJ auront peut-être l'idée de s'adresser à lui pour réaliser des potions curatives...

Béoden et sa femme ne semblent pas être sortis de leur grande herboristerie depuis plusieurs jours. Dans le voisinage on pensait qu'ils étaient partis en quête de plantes dans Brandelune comme ça leur arrive, mais d'habitude ils préviennent. Même leur fille, Aria, manque à l'appel.

Si les PJ forcent l'entrée de la demeure :

Il est retrouvé mort, ainsi que sa femme. L'assassinat est un travail de professionnel. Les deux ont eu la gorge tranchée net.

Interroger le voisinage (diplomatie DC 15) on a vu un homme toquer à leur porte un soir il portait une veste noire rehaussée de rouge et d'or, et semblait à sa posture de quelque noblesse, en tout cas il présentait bien. À première vue ils l'attendaient...

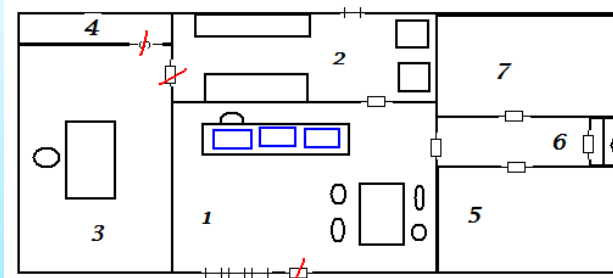
Un autre des voisins prétend qu'il a vu l'homme au loup rôder par ici...

De fait le maître herboriste a été assassiné par un assassin professionnel. Cela fait partie du plan de Nardrath : il ne fallait pas que quelqu'un puisse réaliser des philtres qui auraient pu contrarier son « œuvre ». Quant à Aria, elle a été enlevée et est promise au sacrifice rituel. L'assassin a été assez habile pour ne pas laisser de traces.

La bijouterie de Swertling

Chez Swertling quai de l'île, en face de la rue coupe gorge (où on a retrouvé Bréhulf):

Swertling est devenu un loup garou, il était nécessairement en contact avec les bijoux et Nardrath l'a convaincu d'en porter un. Il a dévoré sa femme et son fils dans sa folie bestiale et remis à Nardrath une belle part de sa production et de son or.



Remarque : les PJ ont intérêt à être très discrets ici si des cloches se déclenchent ou qu'ils sont particulièrement bruyants, des gardes de la ville arriveront...

1. **La boutique.** Serrure DC 25 ou défoncer un volet DC 25. la boutique est à peu près en ordre. Il y a encore des bijoux dans les 3 tiroirs (premier serrure 25 et piégé par un éclair (3d6), 8 colliers ou bagues ou bracelets d'argent pour un total de 100 sp, deuxième, ouvert, [le livre de](#)

comptes est là ; troisième, la caisse piégée par un dart empoisonné tir à *10 en face et est reliée à une cloche d'alarme (poison DC 15 1-6 constitution / paralysie entraînant la mort en 1-3 jours). Elle contient 19 écus d'argent.

2. **L'atelier de création** est plutôt en désordre et ses 5 coffres sont fermés à clef (DC 25 dont 2 piégés comme ci-dessus) et vides !
3. **Le bureau** semble en ordre, il y a de quoi écrire (20 belles pages de velum vierges! Et un encrier en bronze, plein, avec une belle plume) Dans les tiroirs il y a de vieux livres de comptes et nombre de dessins de bijoux (qui peuvent être revendus 1-6 écus d'argent pièce (30 pages en tout).
4. **Le passage secret** est DC 28 à trouver et sa serrure est DC 28 il est piégé par un éclair de foudre (6d6) qui se déclenche si on tente de le crocheter ou de défoncer. Il y a également une aiguille empoisonnée (même poison) dans la serrure (25% de risquer de s'y blesser par tentative de crochetage) et une cloche d'alarme. Dans le coffre sont 5 créations particulières : un collier d'or torsadé à pendentif en forme de dragon 10 couronnes d'or, une paire de bracelets d'argents rehaussés de pierreries 4 gp, un pendentif en argent en forme d'oiseau avec des yeux de saphirs 8 gp, une bague stylisée en forme de serpent en or avec des yeux de rubis 4gp et une paire de boucles d'oreilles en or serties d'émeraudes 8 gp.
5. **La cuisine** est dans un désordre indescriptible, la table est renversée ainsi que les meubles et les tabourets. Un corps affreusement mutilé d'adolescent est ici...
6. **toilettes** : RAS.

7. **La chambre** ressemble aussi à un champ de bataille. Un corps de femme, sans tête est également ici au milieu de draps rougis par le sang.

Le livre de comptes : il avait noté le nom de son commanditaire dans son cahier de comptes. Le nom peut être recoupé avec la liste des gens que Nareth avait rencontrés.



Swerling, Loup-garou mineur :

Ⓘ: *3 AC 16 (cuir -1)
HP 30 AD
*7/*5/*5 DG 1-
6*2/1-4*1 x2.

Seules les armes en argent lui font de vrais dégâts, les autres lui font des dégâts momentanés qu'il régénère à 1/round. Il prendra la fuite s'il est sévèrement malmené que ce soit avec de l'argent ou pas. Mais il peut revenir à tout moment s'il a régénéré...

Swerling peut surgir de n'importe où : il est caché dans les combles et il y a diverses trappes !

Un autre loup s'éveille...

Des gens ont des comportements bizarres. Tous sont des voisins des endroits où les meurtres ont eu lieu et ont un bijou « lune ».

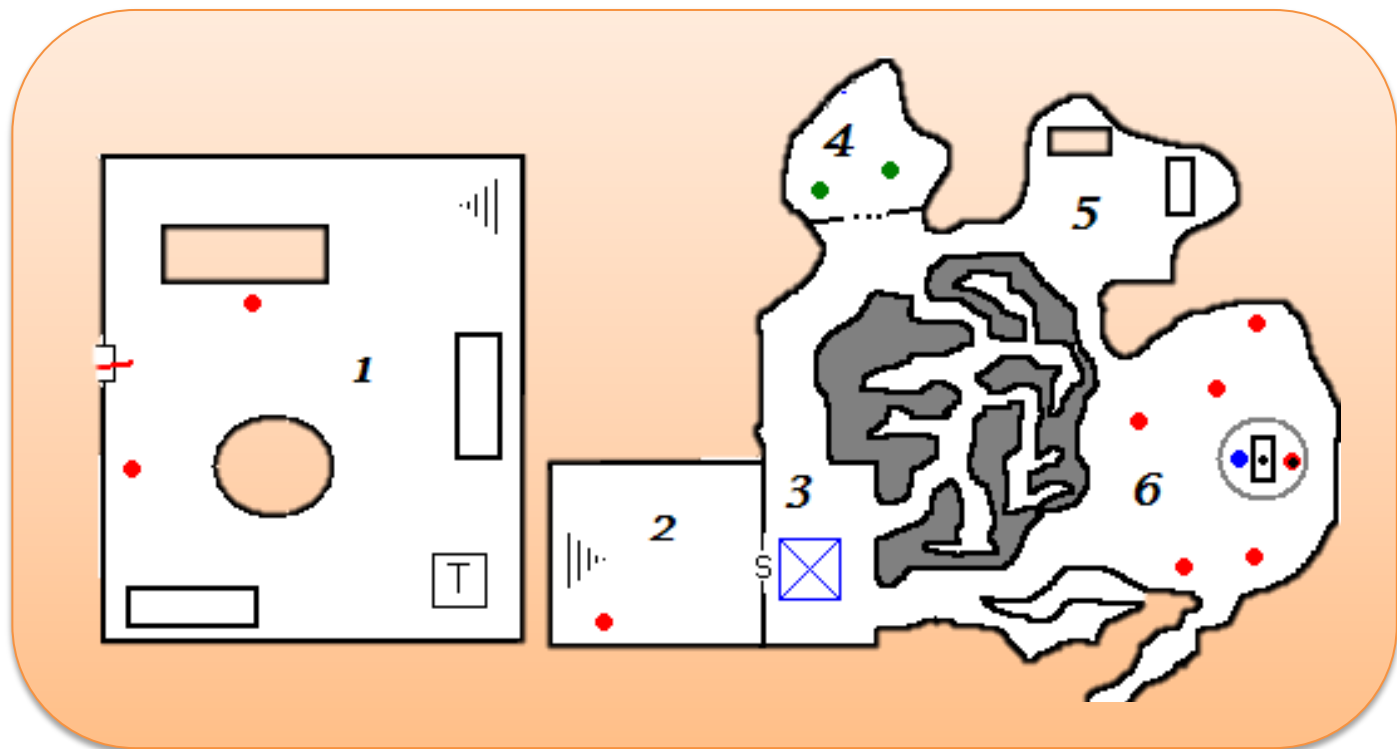
Certains se sont « éveillés » loups-garous, ont dévoré quelqu'un et se sont enfuis...

Les derniers meurtres ne peuvent être commis que par des loups-garous et les médaillons sont donnés juste avant par un membre de la secte du loup noir.

Où	Qui a été tué	Qui s'éveille.
A la lune dans l'eau (25 mois des neiges) lune pleine	Koumork le demi-orc.	Vanavia. Elle a été mordue et a un collier lune que lui a donné son mac (Saewic).
A côté des écuries d'Esgaroth (1 labour)	Gengis le mingol	Bolric le tanneur, il a un pendentif.
Limite quai des contrebandiers et quai de l'île. (5 labour) dernier quartier	Bréhulf	Swerling
A côté du pont à Esgaroth sur rive (8 labour)	Jirnaelle	Sheena, elle a un pendentif.
Allée du gondor (12 labour) nouvelle lune	Natcha	Fredgar le garde. Le médaillon a été négligemment laissé sur son perron et il l'a pris.
Rue des nains du fer (15 labour)	Brousov le nain	Nala, la femme du forgeron qui employait Brousov. En face de là où le cadavre a été trouvé. Elle a un pendentif.
La goucherie (19 labour) premier quartier.	Gimlaine la naine	Odacer le guerrier
La serpentelle, quai des arts. (22 labour)	Baffur le nain	Wydiwyn la blanchisseuse
Sacrifice (26 labour) lune pleine	Aria	Sarénacroch est appelé mais Nardrath échoue car sa connaissance magique est insuffisante !

Le loup noir

L'adresse de Nardrath est dans le vieux dossier d'archives : quartier de l'escargot, ruelle du hurlement.



1. **La maison** n'a pas d'intérêt en soi. Elle est plutôt cossue et bien fournie, il n'y a rien d'utile à l'étage. 2 gardes en bas.
2. **la cave** est pleine de barriques. Il y a un garde ici. Il a la clef du passage secret mais il faut réussir un jet de fouille DC 22 (elle est dans un plis de tissu). Le PS est DC 20 à trouver et à crocheter.
3. **La trappe** se déclenche si on passe dessus (quasi obligatoire) et que la clef n'a pas désactivé son mécanisme. Elle libère les loups-garous en 4 ! Les murs sont taillés dans la roche On entend une étrange incantation et des sortes de chants, mais l'écho empêche de savoir d'où ça vient.
4. Deux loups-garous dans **la prison** qui chassent s'ils sont libérés. Il s'agit de deux éveillés du chapitre ci-dessus qui ont été pris par le pouvoir de l'orbe noir.
5. **La salle vide**. En fait un coffre est caché dans le mur. Il est verrouillé DC 25 et piégés par un éclair (shockbolts à *20) il contient en tout 30 couronnes d'or, 60 miétans d'argent et 100 pièces d'étain.
6. **La caverne de l'incantation**. Nardrath est là, avec **Aria** enchaînée et presque nue à la table sacrificielle de pierre sur laquelle repose l'orbe noir et de gros grimoires. C'est à partir de ces incantations et de l'orbe noir que Nareth essaye d'invoquer l'esprit maléfique de Sarenacoch, un dieu de l'âge noir. Les gros livres magiques sont, pour l'instant, intraduisibles.
7. **l'issue vers le lac** : elle permet de s'enfuir pourvu qu'on ait une potion de respiration aquatique, ce que Nareth ou certains membres de la secte ont. L'un d'entre eux au moins réussira à fuir, avec ou sans l'orbe.

Les membres de la secte du loup noir (en rouge sur le plan):

†: *3 AC 15 HP 15 AD *5 DG 1-6*2.

Nardrath : Magicien 5.

†: *3 AC 15 HP 16 AD *3 DG 1-4*3
sortilèges

Sommeil, missiles magiques *2

Ténèbres profondes, lévitation, paralysie.

Loup-garou mineur :

†: *3 AC 16 (cuir -1) HP 30 AD

*7/*5/*5 DG 1-6*2/1-4*1x2 Seules les armes en argent lui font de vrais dégâts, les autres lui font des dégâts momentanés qu'il régénère à 1/round.

Epilogue

Si les PJ échouent, les loups finiront par s'enfuir dans Brandelune, la folie prenant les hôtes des loups-garous. Certains seront éventuellement tués, d'autres soignés... ils auront croqués 2-12 personnes suivant les actions des PJ. Nardrath échoue, dans tous les cas, à invoquer le dieu noir, son pouvoir est insuffisant.

Si les PJ réussissent : la menace est évitée. Mais comme ils n'ont été commissionnés par personne il n'auront pas de paiement particulier. Cependant une prime sera donnée aux gardes de 40 écus d'argent, ainsi qu'une possibilité de promotion (sergent d'arme au pont ou une mutation auprès du premier fouineur).

A la Vodagarazun, un plantureux repas leur sera offert !

Annexes

La liste noire :

Evènements :

- * Un loup dans la nuit au milieu d'un brouillard à couper au couteau! (1 PJ seul) l'homme au loup semble le suivre et ils se dirigent d'un bon pas vers le PJ. Il s'agit d'une méprise, ce ne sont que Rinel le charpentier et son gros berger des montagnes.
- * Un loup garou s'éveille et commence à frapper On le distingue dans le brouillard du long lac et il vient par là. (1 PJ seul)
- * On parle aux PJ de l'histoire des loups d'Escargae, qui remonte à une quinzaine d'années.
- * Le premier fouineur et ses gardes mènent l'enquête... Les PJ sont interrogés et suspectés.
- * Convoqués chez Dagavia, le maître de la cité ! Il entend qu'on laisse le premier fouineur faire son travail ! Savon !

Lettre du dragon du nord :

Heil Guma !

Notre chef bien-aimé, Beledel le grand, nous fera l'honneur de sa visite le 20 à la Vodagarazun. Le cercle des Ailgartas se devra de le recevoir avec tous les honneurs !

Prévois-leur suffisamment d'or pour qu'il soit satisfait !

L'ordre du jour fixé par notre chef qui fait fureur :

- La guerre contre les chiens des steppes.
- La remise au pas du loup du nord.
- L'entraînement des recrues.
- Les acheminements d'armes pour défendre notre nord !
- La taxe de guerre.

Aigle de fer.

Liste noire

Koumore demi ore impasse de l'ore. 25. 50
Gengis le sagath écuries. 1.20
Bréhulf le traître quai. 5.30
Girnaelle logath pont. 8.10
Gimlaine, grosse naine allée du gondor. 12.50
Brouser nain qui pu quai branlé. 15.20
Natcha traitresse La goucherie. 19.10
Baffur gros nain qui pu la serpentelle. 22.50

Le livre de comptes.

Marto	22 pa
Frealaf	2po 5pa
Adegar	8pa
Huidiwyn	11po
Tolrk	5po 2 pa
Tierce	7 pa
Otto	1po 25 pa
Raelk	62 pa
Rigawyn	2po
Tornecia	26 pa
Carloman	7 po
Gisela	19 pa
Tanning	2 po 7 pa
Gruel	18 pa
Valdor	3po 5pa
Farzed	80pa
Nardrath	15 po
Anni	3po 20 pa
Tywyn	7 po
Tannacer	10po 25 pa
Adegar	22 pa
Balin	2po 4 pa
Rant	36 pa
Brandir	8 po
Tiria	105 pa
freamund	12 po 7 pa

Le dossier :

Annoi 1435

Un loup rodoit dans nostre cité, estoit una bestias de grande dente qui des démons y des grands dieux noirs estoy l'envoyé. On l'a vu au pont itou dans l'escargot itou sur les quais des navires. Partout la bestia devoroy y attaquoy les honnestes bourgeois à la nuit tomboit. D'aucun prestendent que la malebeste estoy homme qui se changeoit en loup : le gare loup. On a vu un tel homme, mauvais creant, passer le pont et residoit dans Escargae : grand capel en teste, long mantoi gris y rapiecoit de pelure lupine au visage toujours cachoi par grande barboi. Allant toujours la nuit compagne par grand molosse ou grand loup et portant lourde baston de pellerin. Il est source du mal qui rodoit dans nos rues, mais reste toujours tapis dans l'ombre le jour, comme loup, si bien que jamois oncques ne le trouve. Apres nuits hantées du cri du loup, bourgeois et manants lui donnent chasse et on le vit courir au loin et se muer en loup pour échapper a la juste colère de la gente d'Escargae.

Dans le fil de l'annoi la malepeste vint ensuite et ravagea nombre de pais mais espargna la cité qui avoit su chasse le mal d'entre ses murs.

On ne parloit plus du loup mais plus que de la peste noire.

Chroniques du long lac
Retignol l'ancien.

Rapport de la garde.

Octobre 1435

Après interrogatoire le dénommé, ci-joint, sus nommé Bagalas, au grand capel et bâton et toujours suivi d'un loup a répondu qu'il étoit innocent de tost qu'on le pourchassoit injustement.

Comme il s'en allait de toutes pattes, le sergent de la garde ne le fit point appréhender le justiciable présumé. Qu'il aille bon vent ou mauvais comme le dit le sergent.

Nombre de témoins affirment l'avoir vu se muer en loup et estoient prêt a tesmoigner contre lui afin qu'il soit brûlé :

Agravin le marchand, Nardrath le marchand,
Dréalas le pêcheur, woewyn la tisserande, N'Albert le garde, friou le charpentier et bien d'estres encore.

Ceux-là ne peuvent estre des complices de cet homme présumé découppable que la garde a cherchoi activement. Car il a decomplice découppables, dost gens qu'il venoit entretenir ici : il l'a lui-même dit.

Dost d'entre eux ont été pris et pendus : roube le mendiant et galpo le coquin. Ces dost la ont resconnu avoir eu commerce avec le présumé découppable et avoir conspiré ci-contre avec les loups.

Comme ils ont avoué leur forfait après le départ du découppable à coup sur, ce dernier n'a pu être pendu. Cependant dost autres de ses complices : dost loups gris pris en lisière de grande forêt noire ont été pendus puis brûlés. Aucun des dost n'a nié les charges qui pesoient contre eux.

Gribouille le garde

Rapport du fouineur Thingar
Octobre 1436

Les meurtres imputés à l'homme au loup, ont tous eu lieu à 3 ou 4 jours d'intervalle, comme pour un sinistre rituel. Il semblerait que cet homme en ville venait quérir aide et complices en plus de commettre des méfaits, peut-être pour éliminer des ennemis, peut-être pour les besoins d'une sombre magie. Une chose est certaine, au regard de la manière dont il

s'y est pris, il ne comptait pas rester en ville.

Il semble que sa démonstration de cruauté et de pouvoir ait fait des admirateurs dans notre ville, car d'autres ont essayé de le singer (ces fameux complices ?), du moins jusqu'au temps de la peste.

Mon intuition me dit que c'est quelque part ce qu'il cherchait, essaïmer une mauvaise graine qu'il reviendrait moissonner un jour futur.

Les dieux nous en préservent.

Si complices ou adorateurs il y a, ils se sont ensuite fondus dans nos bons bourgeois, s'empressant de montrer patte blanche...

Affaire non résolue mais classée suite au décès du fouineur Thingar (1437)

Au sujet des loups-garous :

(Remarque : Les textes suivants ont été retravaillés à partir de sources internet, ils ne sont pas de mon cru ! Ils servent à l'ambiance générale du jeu. Source : <http://www.angelfire.com/ak5/paranormal1/loupsgarous.html>)

...Quelques années plus tard, dans une autre localité, des paysans découvrirent le corps sanglant et horriblement mutilé d'un jeune garçon de quinze ans. Deux loups, qui s'acharnaient sur le cadavre, s'enfuirent dans les taillis quand les hommes s'approchèrent. En poursuivant les bêtes sauvages, ils tombèrent presque aussitôt sur un homme à demi nu accroupi dans les buissons. La créature avait un aspect bestial, avec sa barbe, ses cheveux longs et emmêlés, et ses ongles immenses, acérés comme des griffes, auxquels étaient encore accrochés des lambeaux de chair sanguinolents... La lune pleine brillait haut dans

le ciel...

la créature se riait des piques et de l'acier mais avait grande crainte du métal lunaire qui pouvait l'occire...

Le gare loup.

..Dans un petit village des bords de la Rivelonde sous un ciel clair éclairé de la pleine lune. Jeunes et vieux, rassemblés sur la grand-place, fêtent la fin des moissons à grand renfort de chants et de danses. La récolte a été bonne, et le festin est abondant. La boisson coule à flot et chacun s'abandonne à la joie. Soudain, alors que les réjouissances battent leur plein, un hurlement terrifiant, propre à vous glacer le sang, retentit dans la vallée. Les danseurs s'immobilisent. Tous se précipitent, cherchant d'où peut provenir ce cri terrible. Ils voient alors un loup gigantesque emporter l'une des plus jolies filles du village, dont on vient de célébrer les fiançailles. Du fiancé, pas de trace... Les plus courageux parmi les paysans se lancent à la poursuite du loup et tentent de lui faire lâcher prise. Mais le monstre, la gueule écumante de rage, dépose alors son fardeau humain et leur fait face, prêt à combattre. Quelques jeunes gens courent au village chercher des piques et des haches. Pendant ce temps, voyant que ceux qui restaient devant lui étaient trop effrayés pour bouger, se saisit à nouveau de sa proie et s'enfonce dans la forêt proche, où il disparaît.

Bien des années ont passé. Dans le même village, sur la même place, c'est encore la fête de la moisson. Un vieillard s'approche des convives, qui l'invitent à se joindre à eux et à participer aux réjouissances. Mais le vieil homme, sombre et taciturne, préfère s'asseoir à l'écart. Il boit en silence. C'est alors qu'un paysan âgé s'approche de lui et l'examine avec attention. Au bout d'un moment, il lui demande d'une voix étranglée par l'émotion : " Est-ce toi, Jean ?"

Le vieil homme acquiesce en silence. Tous reconnaissent alors en lui le frère aîné du vieux villageois et le fiancé disparu depuis tant d'années. On fait cercle autour de lui et on attend le récit de ses aventures en frissonnant d'une étrange terreur.

Il leur raconte alors comment il fut changé en loup par une sorcière qui enferma en lui l'esprit du loup en lui donnant un bijou lunaire maculé du sang d'un horrible meurtre commis par quelque loup et comment, voilà bien longtemps, il emporta sa fiancée dans la forêt, au cours d'une autre fête de la moisson. Là, il vécut avec elle pendant près d'une année, puis elle mourut. " À partir de ce moment, dit-il, je suis devenu fou de douleur. J'ai attaqué quiconque, homme, femme, enfant ou animal, se trouvait sur mon chemin. Et j'ai laissé derrière moi une piste sanglante qui ne pourra jamais s'effacer. " Et, ce disant, il montra ses mains, sur lesquelles on voyait des tâches de sang. " Depuis quatre ans, j'ai retrouvé ma forme humaine et j'erre dans la campagne. Mais je voulais vous revoir une dernière fois. Voir le village et la maison où je suis né et où j'ai grandi. Ensuite, eh bien ! Je redeviendrai un loup. "

Il n'a pas fini de prononcer ces paroles que déjà il fait place à un énorme loup qui saute par-dessus les convives stupéfiés et disparaît dans la forêt. On ne l'a plus jamais revu depuis...



L'ombre des loups.

Un scénario de Stéphane Tarrade

<http://www.stephanetarradeauteur.sindarick.fr/>

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur. Il vous est cependant possible de l'utiliser pour un usage privé, non commercial. Cela exclut toute diffusion, quelle qu'elle soit, sans l'autorisation de l'auteur.