

LARMES DE SANG

Les persos vont de rendre à l'ouest du continent américain, dans une ville du nom de **Ridley** pour mener une enquête de routine comme d'habitude. Il semblerait que dans cette ville on soit parvenu à maîtriser une ancienne forme d'énergie mais que la situation politique de la cité soit inquiétante quant à l'utilisation possible d'une telle énergie.

Tout est exact, les habitants sont parvenus à recréer de l'électricité, un train urbain a même été mis en place en revanche il y a là bas une véritable dictature : cette ville est aux mains d'anciens pirates de la route. Ils ont recréés des jeux du cirque comme aux temps de l'Empire romain et ils se repaissent des affrontements, un mystérieux gladiateur gagne tous ses combats, il est le grand champion mais il est prisonnier : il s'agit comme le découvriront nos vaillants aventuriers d'un Wolfen. Il est l'un des seuls rescapés de sa tribu, les autres ont été massacrés par les pirates et leurs alliés démoniaques. En réalité le véritable chef de la ville est un démon puissant : un Belz mais comme jamais les persos n'en ont croisé. En réalité il est a mis chemin entre les démons et les Diables, c'est un adversaire redoutable. Il y a d'ailleurs d'autres démons dans la ville qui se cacheront quand les persos arriveront afin de leur tendre un piège.

Acte 1 : en route pour la joie

Le voyage est assez long, il fait très chaud, les persos vont devoir traverser une zone désertique où bien des pièges les attendent.

La journée la température monte au-delà des 40 degrés et la nuit elle descend jusqu'à 1 ou 2 degrés. Il n'y a aucune source d'eau pendant plusieurs jours.

Les persos vont être confronté un soir à l'arrivée de plusieurs crotales d'une taille assez impressionnante. En effet, il mesure près de 3 mètres de long et sont particulièrement rapide. Ils possèdent une initiative de 19, une attaque de 20, une VIR de 25 et une bonne armure naturelle, on considérera qu'ils ont une quarantaine de points de vie.

Le désert leur réserve encore bien d'autres embûches, il est très facile de s'y perdre, de s'y déshydrater et de prendre froid la nuit. On peut également s'enliser si l'on n'est pas bon pilote et surtout si l'on n'est pas bien équipé.

Le quatrième jour où ils vont être attaqué par les Renards du désert, ce sont des pirates qui viennent de la ville de Ridley et qui traquent tous ceux qui s'aventurent dans le désert. L'attaque aura lieu dans une zone où le sable est plus tendre, et où il est bien difficile de s'enliser, il y a une bande de désert à proximité de Ridley qui facilite l'interception des voyageurs imprudents. Seuls des buggy peuvent s'aventurer dans cette zone sans risque de se retrouver bloquer. Ils ont des petits buggy très rapide et sont armés de PM Ingram (initiative 14, attaque 15, dégâts 8 points, cadence 6, efficacité 3, chargeur 15) et sur un buggy il y a une mitrailleuse (Browning Cal 50, initiative 14, attaque 16, dégâts 38 points, cadence 15, efficacité 7, chargeur bande de 100 balles, il en reste une cinquantaine, il ne sera tiré qu'une salve ou deux histoire d'impressionner) Le buggy avec la mitrailleuse n'interviendra qu'au cours du combat pour freiner les intentions belliqueuses des persos. Les pirates sont une vingtaine, il y a une dizaine de buggy.

Il y a des chances pour que les persos soient capturés, si c'est le cas ils seront amenés dans les geôles de Ridley.

Si les persos triomphent de l'adversité, ils pourront entrer en ville sans trop de soucis du moins dans un premier temps.

Acte 2 : quand on arrive en ville

Ridley est une cité en pleine zone désertique, il y a de l'eau ce qui est exceptionnel. La ville est entourée de grands murs qui en font une forteresse bien difficile à prendre d'assaut. La ville regroupe près d'un millier d'habitants et une centaine de Renards du désert.

La ville est fermée par de lourdes portes qui semblent s'ouvrir toutes seules, de gardes surmontent les remparts et contrôle l'accès. Les deux tours de guets sont équipés d'une mitrailleuse chacune (Browning Cal 50, initiative 16, attaque 18, dégâts 38 points, cadence 15, efficacité 7, chargeur bande de 100 balles).

Si les persos ont éliminé la petite troupe de Renards du désert, ils pourront rentrer sans souci apparent dans Ridley. Ils peuvent annoncer officiellement qu'ils ont été attaqués mais rapidement ils vont voir dans la ville des hommes en armes habillés comme ceux qui les ont attaqués. Ils sont libres d'aller et venir dans la cité et de garder leurs armes mais on les avertit qu'ils sont surveillés. S'il y a eu des survivants parmi la troupe du désert, l'accueil restera amical mais strict sans qu'il ne soit fait référence à quoi que ce soit. Un responsable leur expliquera que des pirates se promènent dans le désert et que la ville est le seul endroit sûr. Il va de soi que les persos ont été repérés mais les Renards veulent voir réellement à qui ils ont à faire avant d'agir.

Si les persos ont été fait prisonniers, la visite ne sera pas touristique et bien vite ils seront jetés dans des geôles en tôle situées en plein soleil. Dans ce cas, ils seront ensuite conduits dans l'arène où on leur promettra la liberté s'ils se battent bien. Il va de soi que l'on va les forcer à s'entretenir.

La visite permettra aux persos de découvrir de drôles d'installations, il y a de la lumière dans certaines habitations et des ventilateurs tournent en permanence : il y a de l'électricité à Ridley. L'électricité est produite grâce à une centrale située à l'Est à l'intérieur de la cité. En réalité cette centrale abrite de gigantesques cages roulantes dans laquelle on force les habitants de la ville à courir pour créer de l'électricité.

Les persos apercevront aussi une espèce d'arène entourée de grilles et de barbelés, les grilles sont électrifiées bien entendu tout comme la zone où seront emprisonnés les persos en cas de soucis.

Les persos seront logés individuellement dans différents bâtiments et bien traités du moins la première journée. Le lendemain, ils vont être réveillés de manière assez musclée et amenés en prison, on les accuse de meurtre et ils sont condamnés à combattre dans l'arène. Lors des combats, ils vont être spectateurs puis acteurs. Ils vont assister à plusieurs combats et découvrir celui que les gardes appellent le Champion. Ce combattant est camouflé dans des protections métalliques mais ici ou là on peut apercevoir des grandes touffes de poils, son visage est dissimulé par un masque mais la forme générale n'est pas humaine. Les persos vont ensuite être invités à combattre à mains nues contre des habitants de la cité coupables de mystérieux crimes, ces derniers se sachant condamner se battent comme des morts de faim.

Le soir les persos blessés et/ou saufs seront amenés de nouveau dans la geôle, l'un d'entre eux, un non magicien de préférence sera amené dans la centrale pour se dégourdir les jambes. Ce dernier découvrira sur place, le principe des cages roulantes et apercevra que certains des geôliers n'ont rien d'humains : il y a des Bethmés parmi eux.

Ceux qui sont en prison auront le loisir de découvrir la nature exacte du Champion qui est dans un coin : il se nomme **Jadar**, il mesure près de 2 mètres, il est peu bavard mais si les persos savent s'y prendre il leur livrera quelques informations. La ville est aux mains des

Renards du désert, un groupe de bandits sur armés mais les humains ne sont pas seul car il a vu des créatures horribles, des démons. Son village a été attaqué il y a quelques semaines et il est un des rares survivants. Deux autres Wolfens ont survécu mais il ne les a pas revus depuis longtemps et pense qu'ils ont été tués. Il voudrait bien s'évader mais seul cela lui paraissait impossible. Il ne sait pas comment fonctionne l'électricité mais a entendu les gardes parler de la centrale à plusieurs reprises.

Le lendemain on ramènera celui qui a travaillé à la centrale, il est couvert de traces de coups mais vivant. Les gardes prendront alors les persos un par un au fur et à mesure de la journée pour les amener à la centrale, les autres devant de nouveau combattre contre d'autres prisonniers arrivés dans la nuit. Il semblerait que les Renards du désert aient attaqué un convoi de villageois qui s'étaient égarés dans le désert. Certains persos vont devoir combattre des femmes et des enfants désarmés, s'ils refusent les pirates se feront un plaisir se tirer un peu à la mitrailleuse pour se montrer convainquant. On expliquera rapidement aux persos que toute tentative d'évasion se soldera par l'exécution immédiate de prisonniers.

Il va de soi que les persos peuvent d'ors et déjà de s'enfuir mais ils seront vite rattrapés par des Renards du désert voir par des démons (Frost, Bethmés et Belz) s'ils se montrent coriaces. Certains démons utilisent à merveille la voie de l'immobilité et celle de la blessure. A leur retour, un certain nombre de prisonniers sera mis en pièces sous leurs yeux.

Acte 3 : gladiateurs !

S'ils ont tenté de s'évader, ils seront de nouveau invités à se battre contre des Renards du désert surarmés alors qu'eux seront attachés avec un prisonnier en mauvaise santé. Certains démons se montrent ostensiblement mais les persos n'en verront qu'un petit pourcentage. La ville, en réalité, grouille de démons y compris certains ayant apparence humaine (voie de la transformation). Les persos vont avoir l'impression de vivre un cauchemar éveillé.

Plusieurs jours peuvent passer sans qu'aucune solution ne semble naître. Un des persos envoyé à la centrale va découvrir la présence de deux Wolfens dans une cage, il s'agit à priori des deux compagnons d'infortune de **Jadar**. C'est un piège de plus, il s'agit de démons ayant pris l'apparence de Wolfens.

Cette découverte va sans doute motiver les persos pour tenter une évasion et emmener avec **Jadar** et ses amis. Ils peuvent profiter d'une saoulerie générale pour tenter de se faire la belle et quitter cette ville maudite, Jadar leur expliquer qu'à moins d'une journée de marche il y a des collines, c'est l'ancien emplacement de son village et il sait qu'il y a un autre village de Wolfens à quelques jours de là dans les montagnes.

S'ils choisissent de rester, les combats dans l'arène vont reprendre de plus belle, toujours plus violents et inhumains. Il y aura bien entendu des petits intermèdes dans la centrale, parmi les gardes il y a un certain nombre de démons chargés de surveiller les persos de près.

Si certains parviennent à s'échapper, ceux qui restent seront torturés et laisser pour presque morts. Il semble bien improbable que les persos continuent de supporter autant de mauvais traitements très longtemps. Il y aura sans doute une opportunité pour s'échapper, s'ils partent sans **Jadar** il risque fort être repris et surtout avoir bien du mal à trouver du renfort car les autres Wolfens se méfient beaucoup des humains mais qui sait...

Le cas le plus probable est que les persos parviennent à s'échapper avec **Jadar** et les deux autres Wolfens : **Pyotr** et **Klangr**. Ils pourront tous fuir en direction des montagnes sans être poursuivis outre mesure même s'ils ont été peu discret, ils seront sans doute à pied car les véhicules ont été mis en sécurité par les Renards du désert.

Si les persos se demandent pourquoi ils n'ont pas été suivi, **Pyotr** leur répondra que les Renards du désert pensent sans doute qu'ils n'ont aucune chance de survivre et que les recherches reprendront vraisemblablement plus tard.

Les persos vont devoir marcher en plein soleil pendant une journée entière : jet de RES obligatoire pour ne pas encaisser de blessure à cause de la chaleur.

La nuit, ils auront tous froid à part les Wolfens qui, bien entendu, s'acclimatent facilement aux conditions difficiles. Ils verront sans doute au loin des hommes qui les cherchent mais qui « heureusement » ne les trouvent pas.

Le lendemain, le petit groupe va arriver à ce qui reste du village des Wolfens, tout a été brûlé, il y a des corps enfin ce qu'il en reste après le passage des charognards. Le spectacle est difficilement soutenable, les Renards du désert et les démons se sont acharnés sur la population. En étant vigilant mais les Wolfens le seront, ils vont découvrir un autre Wolfen en train de les observer de loin. Il se nomme **Talek** et appartient à une tribu voisine, il proposera à tout le monde de le suivre, **Jadar** se prêtant garant des persos.

La petite troupe va voir au loin des buggy, ils vont devoir accélérer pour semer leurs poursuivants ou du moins le penseront ils.

Il y a deux jours de marche pour arriver au village de **Talek** : **Finandra**. Le village compte une cinquantaine de Wolfens, quand les persos vont arriver tout le monde viendra à leur rencontre. Certains Wolfens se montreront méfiants à l'encontre de **Pyotr** et de **Klangr**, en particulier un Wolfen du nom d'**Oslith**. Il fera signe aux persos, il veut leur parler en privé.

Oslith saluera les élémentalistes en les désignant par leurs éléments. Il ne fera pas mention au départ de sa particularité : c'est un élémentaliste de la Terre mais si les persos se montrent discrets et habiles, il confirmera qu'il est lui aussi magicien. Il posera plein de question aux persos sur la nature des maîtres de Ridley, en expliquant qu'il soupçonnait la présence de démons mais que les Wolfens attendaient la pleine lune pour attaquer : c'est-à-dire dans quelques jours. S'ils posent des questions, il leur répondra que la lune est importante pour les Wolfens. Il leur expliquera qu'il trouve **Pyotr** et **Klangr** étranges.

Au cours de la soirée, **Pyotr** et **Klangr** vont disparaître mystérieusement, s'ils décident de suivre leurs traces, les persos et les Wolfens les accompagnant découvriront que les empreintes changent progressivement de formes pour ressembler de plus en plus à celles de démons. Les Wolfens vont se montrer inquiets par cette découverte car habituellement ils peuvent sentir un démon à grande distance mais la force est de constater que cela n'a pas été le cas. Les persos peuvent décider de suivre la piste mais les Wolfens leur conseilleront de revenir et de se préparer à la guerre.

Acte 4 : Sur le sentier de la guerre

Les persos ont une journée et une nuit pour se préparer et mieux comprendre leurs nouveaux alliés. Les Wolfens possèdent une grande quantité d'armes blanches et même quelques armes à feu, ils en donneront aux persos si ces derniers n'ont pu emporter les leurs de Ridley. Un plan d'attaque est mis au point, les Wolfens sont prêt à tout détruire sans se soucier de tuer les habitants car le risque que des démons se trouvent parmi eux est jugé trop grand. Les persos vont peut être tenté de limiter l'enthousiasme guerrier des Wolfens mais c'est hélas peine perdu du moins pour le moment.

Il va de soi que c'est la pleine lune et que les conséquences sur le métabolisme des Wolfens sont incroyables.

Le voyage se passe sans trop de soucis, il n'y a aucune patrouille à l'horizon. Les choses vont se gêner à l'approche de Ridley, des véhicules surgissent de nulle part et harcèlent la troupe de choc. Il y a une quinzaine de buggy, vite rejoint par une dizaine de Frost. C'est le premier accrochage, les Wolfens vont faire montre d'une efficacité presque effrayante.

Puis la troupe va arriver au pied des murs de Ridley, le combat final peut commencer. Pourtant il n'y a personne sur les murs, c'est étrange ! Les portes sont ouvertes. Dès que la troupe entre dans la cité, ils vont voir un grand nombre d'habitants enchaînés, certains sont morts mais la plupart sont encore en vie. Ils servent de bouclier humain aux Renards du désert et à quelques Bethmés.

Si l'attaque a lieu un grand nombre d'innocents risquent de périr mais les Wolfens n'en ont cure. Et les faits leur donnent partiellement raison, un petit groupe d'habitants se trouvera à proximité des persos, lors des premiers accrochages leurs geôliers ont été tués et quand les persos voudront les libérer certains vont se transformer en démons !

Les combats reprendront de plus bel, et alors que nos courageux combattants des forces démoniaques commencent à prendre le dessus : une douzaine de Belz font leur apparition et parmi eux il en est un de plus grand : **Inferno**.

Le combat deviendra alors une véritable boucherie dont les persos ne sortiront certainement pas indemnes.

Il est possible d'utiliser l'électricité pour s'en servir comme d'une arme, cela fonctionne très bien contre les Renards du désert mais les démons ont l'air totalement insensible.

Il est vraisemblable que les Wolfens et les persos surmontent l'adversité mais le problème va se poser quant au devenir des humains de **Ridley**, les Wolfens sont partisans d'une solution radicale car le risque de laisser échapper un démon est trop fort. Ils pourront éventuellement compter sur l'appui d'**Oslith** qui a trouvé deux solutions un peu inhumaines mais efficace pour différencier les humains des démons : utiliser l'électricité ou le feu puisque les démons sont insensibles aux deux.

La suite dépendra uniquement des persos.

Les Wolfens vont décider de rester à Ridley pour tenter d'apprivoiser l'électricité sous les conseils avisés d'**Oslith**.

PNJ

Oslith :

POT MAG 19, Griffes : initiative 21, attaque 23, défense 20 Dégâts 8 points T

Discret sur la terre :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 5'

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

Quand il évolue sur un sol naturel, l'élémentaliste peut grâce à ce sort se montrer plus discret. Ses jets de discrétion reçoivent un bonus de +5.

Résistance de la terre majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 2'

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

L'élémentaliste augmente sa RES de 2 points pendant la durée du sort, il encaisse ensuite 2 points de fatigue en plus de la fatigue normale causée par les efforts.

Armure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 15'

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

L'élémentaliste se met à ressembler à un golem de pierre, les traits de son visage sont méconnaissables et son aspect général est assez répugnant (jet de VOL difficulté 20 pour ne pas paniquer). Ce sort confère une armure naturelle de 15 points pour toutes les armes. En revanche, la mobilité de l'élémentaliste est très réduite, il reçoit un malus de -6 aux mouvements.

Fendre la pierre :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Portée : au contact

Zone d'effet : un objet ou un mur non métallique de TAI maxi 6

Grâce à ce sort l'élémentaliste peut faire éclater un objet ou un mur du moment qu'il ne soit pas constitué de métal.

Bethmés

Mains nues : initiative 15, attaque 18, défense 17, dégâts 19 points C

Armure naturelle : C +5, T +20, P +15. Les dégâts liés au feu magique sont doublés

Frost :

Cimeterre : initiative 12, attaque 14, défense 14, dégâts 10 points T

Armure naturelle : C +15, T +10, P +5

Blessure mineure :

Seuil : 10

Concentration : instantanée

Durée : instantanée

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 5 mètres

Le démon regarde sa cible dans les yeux et celle-ci encaisse aussitôt 5 points de dégâts + 1 point par tranche de MR=5. C'est une blessure qui demandera par la suite des soins magiques en effet si tel n'était pas le cas, la victime commencerait à se transformer. La victime d'un tel pouvoir, se met peu à évoluer à changer : l'humeur devient moins bonne, la peau pâlit, les ongles poussent, etc. Vous l'aurez compris la victime est en train de se transformer en démon. La transformation prend 1 an avec blessure mineure, 18 mois si la victime est un élémentaliste simple gemme (chaque gemme supplémentaire rajoute 6 mois

Blessure majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : instantanée

Portée : une cible

Zone d'effet : au regard à moins de 10 mètres

Le démon regarde sa cible dans les yeux et celle-ci encaisse aussitôt 10 points de dégâts + 1 point par tranche de MR=5. C'est une blessure qui demandera par la suite des soins magiques. En effet si tel n'était pas le cas, la victime commencerait à se transformer. La victime d'un tel pouvoir, se met peu à peu à évoluer, à changer : l'humeur devient moins bonne, la peau pâlit, les ongles poussent, etc. Vous l'aurez compris la victime est en train de se transformer en démon. La transformation prend 9 mois avec blessure majeure, 15 mois si la victime est un élémentaliste simple gemme (chaque gemme supplémentaire rajoute 6 mois).

Belz :

Cornes : initiative 16, attaque 18, défense 13, dégâts 12 points P

Griffes : initiative 19, attaque 21, défense 18, dégâts 15 points T

Armure naturelle : C +10, T +15, P +10

Téléportation mineure :

Seuil : 10

Concentration : instantanée

Durée : instantanée

Portée : le démon

Zone d'effet : spéciale

Le démon grâce à ce pouvoir peut changer très rapidement de lieu, en fait il ne se retrouve qu'à maximum 15 mètres de son point de départ mais cela peut lui permettre de se retrouver aisément derrière un adversaire pour mieux l'attaquer.

Inferno :

Cornes : initiative 18, attaque 20, défense 15, dégâts 14 points P

Griffes : initiative 21, attaque 23, défense 20, dégâts 17 points T

Armure naturelle : C +10, T +15, P +10

Téléportation mineure :

Seuil : 10

Concentration : instantanée

Durée : instantanée

Portée : le démon

Zone d'effet : spéciale

Le démon grâce à ce pouvoir peut changer très rapidement de lieu, en fait il ne se retrouve qu'à maximum 15 mètres de son point de départ mais cela peut lui permettre de se retrouver aisément derrière un adversaire pour mieux l'attaquer.

Téléportation majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : instantanée

Portée : le démon

Zone d'effet : spéciale

Le démon peut désormais se téléporter à 30 mètres de son point de départ.

Modification majeure :

Seuil : 15

Concentration : 3 tours

Durée : 1'

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Avec ce pouvoir, le démon peut modifier temporairement certaines de ses caractéristiques. Il peut ajouter 3 points dans deux caractéristiques physiques, mentales ou occultes.

Accélération mineure :

Seuil : 10

Concentration : instantanée

Durée : 3 tours

Portée : le démon

Zone d'effet : le démon

Le démon peut accélérer ses mouvements. Sa vitesse est doublée. Il reçoit un bonus de +3 à l'initiative.