

MISE EN CONTEXTE ET INTRODUCTION

Informations pour le maitre de jeu

Un trappeur de l'établissement reculé de Sainte-Épinette-des-Monts découvre un lac où la population de castors présente une forte proportion de spécimens au pelage blanc comme neige. Flairant une valeur commerciale élevée pour ces fourrures rarissimes, il écrit à son oncle, seigneur dans la région des Trois-Rivières, pour « tâter le terrain ». Méfiant envers la poste royale, il reste cependant évasif dans sa missive, mentionnant seulement une découverte extraordinaire et demandant que son oncle lui envoie un homme de confiance, versé dans les affaires du commerce de fourrures.

En attendant le dit émissaire (le courrier est lent à l'époque), un peu trop éméché, notre trappeur se vante de sa chance extraordinaire à la jolie serveuse de l'auberge locale et attire l'attention d'un étranger de passage. Quelques jours plus tard, on le retrouve mort à quelques centaines de pieds du village, sur un sentier de trappe. Le corps est désarticulé et présente des traces de morsures et de griffures étranges et inexplicables. C'est un véritable carnage. Quelques braves jeunesses du village décident de remonter le long d'une piste laissée par l'animal pendant un jour ou deux, mais rebroussent chemin à quelques kilomètres du Lac du Boulot Noir. Au retour, ils racontent aux autres habitants avoir établi un campement où, en pleine nuit, ils jurent avoir entendu des hurlements ni humains ni animaux, mais provenant de quelque-chose entre les deux. Ils ont alors déguerpi en pleine panique avec un seul mot à la bouche : loup-garou.

La quête débute quelques semaines après ces événements, lorsque le groupe d'aventuriers au repos aux Trois-Rivières est mandé par le seigneur au bureau de son notaire. N'ayant plus de nouvelles de son neveu, réputé sérieux, depuis sa missive, le seigneur est inquiet et suspecte quelques malheurs. Étant de plus détenteur d'un lot de fourrures de renard qui l'attend au poste de traite de Sainte-Épinette-des-Monts, il a décidé d'envoyer non pas un représentant seul, mais un groupe d'aventuriers chargés de lui rapporter son lot de fourrures et de contacter son neveu pour en savoir plus. Il leur offre de les équiper pour l'aventure, et leur donne quelques pièces en supplément ainsi qu'un pourcentage sur la valeur du lot de fourrures et des bénéfices qui pourraient découler de la découverte extraordinaire de son neveu.

EN ARRIÈRE-PLAN

L'étranger de passage est nul autre que le monstre qui a tué le neveu du seigneur Laviolette, un loup-garou au pelage roux. Il s'agit d'un trappeur d'origine irlandaise surnommé « Red » qui a eu la malchance de rencontrer un loup-garou lors de ses déplacements dans l'Ouest, il y a quelques années. Comme son âme était déjà souillée par une vie de débauche et de crimes, il était particulièrement vulnérable à la malédiction

de la bête, et une morsure suffit pour qu'il soit infecté par la lycanthropie. Il a survécu et s'est bien adapté à la situation. Grand pécheur devant l'Éternel, pour lui tous les moyens sont bons pour s'enrichir. Il ne voit pas sa nouvelle condition comme une malédiction, mais plutôt comme une « opportunité ». Il bourlingue depuis autour de la Nouvelle-Angleterre en utilisant sa force maléfique pour éliminer la compétition. Il fait surtout des affaires, louches, avec un marchand protestant de Boston. Ce dernier, Mr. Brown, est un grand amateur de fourrures, surtout lorsqu'elles sont soutirées aux maudits catholiques Français et Canayens. Aussi, lorsque Red est de retour d'une incursion en Nouvelle-France et qu'il lui présente deux peaux de castors blanches comme les neiges qu'on trouve là-bas, il flaire la très bonne affaire. Red explique à son chef qu'il a mis en scène l'attaque de loup-garou pour tenir ces superstitieux de Catholiques à l'écart de son pactole vivant. Il a ainsi une histoire toute prête pour protéger son secret. Après un échange de pièces, Red repart pour Sainte-Épinette des monts. Méfiant, il surveille ses arrières, mais ne se rend pas compte qu'il est suivi par deux hommes de mains de Mr. Brown.

LE TRAJET DE L'AVENTURE

L'histoire débute dans la région des Trois-Rivières, entre Québec et Montréal. Les aventuriers vont s'embarquer sur le St-Maurice en canot à partir du vieux quai des Trois-Rivières pour atteindre la berge Est et le chemin de terre qui monte jusqu'à Sainte-Épinette-des-Monts, l'endroit où Antoine Laviolette le trappeur se trouve, aux dernières nouvelles.

Une fois au village, les aventuriers peuvent enquêter sur ce qui s'est passé. En repartant sur la piste du loup-garou, ils se rendent jusqu'au Lac du Bouleau Noir. Là-bas, un indice les mène jusqu'à Boston, où ils peuvent retrouver les peaux de castors blancs chez Mr. Brown, le marchand. De retour à Trois-Rivières, ils reçoivent leur récompense.

LES SCÈNES DE LA QUÊTE

1 - ORGANISATION DE L'EXPÉDITION AU BUREAU DU NOTAIRE FALARDEAU

Type de scène : Interaction

Mécanique à utiliser : Jets d'influence. Si les joueurs désirent influencer le seigneur Laviolette avec leurs paroles (pour négocier un meilleur marché, par exemple), ils peuvent faire un jet d'influence. Si leur proposition est trop extrême, vous pouvez donner un malus à leur valeur pour le jet (entre -1 et -3, voir Difficulté des jets dans le manuel de jeu).

Dévoilement de la quête par le seigneur, Gérald Laviolette, au bureau du notaire.

- Remise d'une lettre de recommandation à présenter au neveu ou au poste de traite. Remettre ou lire aux joueurs la lettre présentée en annexe à la fin du document.
- Le seigneur montre la carte de la région et propose un lieu de halte où on trouve une cache avec des provisions pour les voyageurs, indiqué par un X sur la carte.



2 - VOYAGE EN CANOT VERS SAINTE-ÉPINETTE-DES-MONTS

Type de scène : Exploration et combat

- Départ : Départ pour Saint-Épinette en canots, à partir du quai des Trois-Rivières. Il y a 2 ou 3 canots avec 2 ou 3 places chacun. Les aventuriers choisissent leurs compagnons pour la traversée.
- Cascade: Sur le chemin, les aventuriers doivent manœuvrer dans une petite cascade. Si un personnage a une valeur d'instinct d'au moins 6, il remarque la cascade de loin. Les personnages qui passent sur l'eau doivent faire un jet d'adresse. Les passagers qui échouent leur jet tombent à l'eau. Un personnage qui tombe à l'eau est trempé et devra se sécher au cours de la journée pour ne pas attraper froid ou tomber malade. Si un personnage obtient un échec critique, il se cogne la tête sur une pierre et subit 1

DG. Les personnages qui ont aperçu la cascade à temps peuvent aussi sortir de l'eau et faire du portage pour l'éviter. Ceux qui passent par la forêt peuvent remarquer des traces de loup s'ils observent alentour et qu'ils réussissent un jet d'instinct (nature).

Halte du diner : Après une demi-journée de canotage, les aventuriers arrivent en vue d'une crique. De la rivière, on distingue une étoffe blanche enroulée à la plus haute branche d'un vieil orme, signalant ainsi un lieu de campement régulier.

Un cercle de pierre contient les restes de nombreux foyers. De grosses branches permettant d'accrocher une marmite surplombant le cercle.

Un vieux baril est accroché à l'orme, pour le mettre à l'abri des animaux. On y trouve des biscuits de voyage, un peu de poisson fumé, de la viande salée, une cruche de piquette ainsi que quelques oignons et navets, le tout une gracieuseté du seigneur Laviolette.

Les personnages peuvent commencer un Repos court, mais ils sont interrompus (voir le point suivant).

Attaque des loups : Une meute de loups affamés est attirée par l'odeur de la nourriture et du feu de camp. Si les personnages montent la garde, ils peuvent voir les loups arriver. Sinon, ils sont attaqués par surprise.

Il y a 6 loups. Si le combat semble trop facile ou rapide, 2 loups s'ajoutent au combat. Les loups ont les caractéristiques suivantes :

Suite du repos : Après le combat, les personnages ont l'occasion de se reposer pour soigner leurs blessures. Ils ont aussi le temps de discuter et de faire plus ample connaissance.

LOUP

Bête | Pion

Adresse	Esprit	Force	Influence	Instinct	Magie	Pureté
5	1	5	3	7	5	5

PV 2

Vitesse 20 mètres

TRAITS SPÉCIAUX

Tactiques de meute : Les attaques d'un loup ont un bonus de +1 à leur valeur pour toucher et pour blesser leur cible pour chaque autre loup de la meute qui est adjacent à la même cible.

ATTAQUES: Le loup peut faire 1 morsure lors d'une action d'attaque.

Morsure : Valeur de 5 pour toucher et 5 pour blesser. Une cible touchée doit réussir un jet de force ou être renversée. Léger.

Exploration (optionnel): Si un personnage explore les alentours de la crique, il peut faire un jet d'instinct pour voir si quelque chose capte son attention. En cas de réussite, le personnage trouve un morceau de tissu qui dépasse du sol. S'il creuse, il trouve une boîte enfouie et enroulée dans un tissu. La boîte contient un Couteau de sacrifice.

Couteau de sacrifice

Le couteau de sacrifice est un couteau magique. Chaque fois que l'arme inflige une blessure à une créature pouvant saigner, son porteur peut faire un jet de magie et récupérer 1 PV en cas de réussite.

3 - ARRIVÉE À SAINTE-ÉPINETTE

Type de scène : Description

- Arrivée en canots : Quelques canots sont déjà rangés sur la berge de la rivière, à l'entrée du chemin de terre menant à Sainte-Épinette-des-monts.
- Marche vers le village : Une affiche rudimentaire indique le nom du village et le chemin à suivre, ce qui représente une petite heure de marche. Le trajet se passe sans problème.
- Arrivée au village : Lorsque les personnages arrivent à Sainte-Épinette, vous pouvez leur décrire les lieux en lisant ou en paraphrasant le passage suivant.

Sainte-Épinette-des-Monts

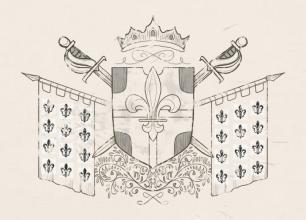
À peine un hameau, Sainte-épinette-des-Monts rassemble quelques bâtiments de services destinés aux familles de trappeurs et bucherons disséminées aux alentours et aux quelques familles qui ont décidé de se regrouper sur le site. Quelques terres dont le défrichement est plus ou moins complété fournissent le foin et l'avoine pour les chevaux et les quelques animaux d'élevage qui partagent l'espace gagné sur la forêt par les colons, essentiellement des poules, des cochons et une vache appartenant à la famille tenant l'auberge. Des sentiers de bucherons et de trappe parcourent la forêt en tous sens autour du hameau.

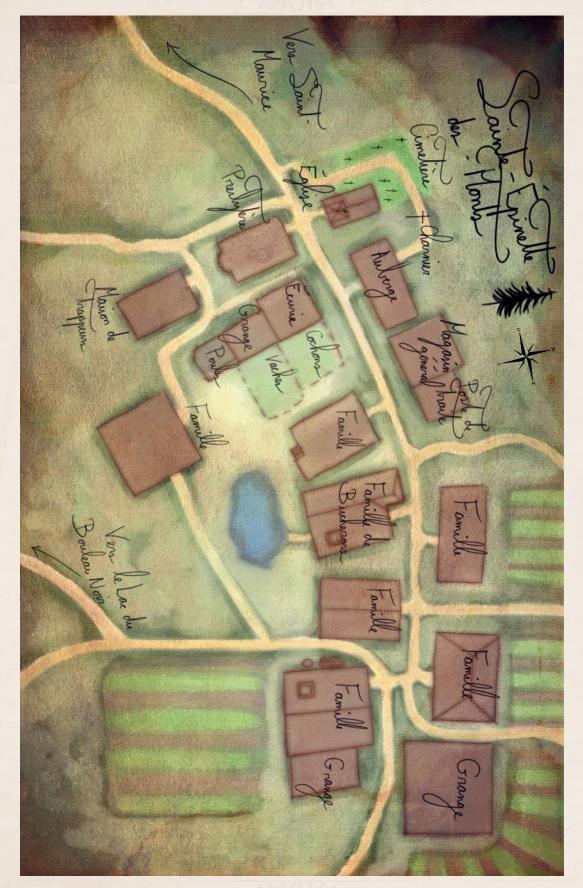
Le chemin débouche sur la "rue" principale ou on trouve trois bâtiments en bois rond reliés par un trottoir de planches, ce qui évite de patauger dans l'inévitable boue printanière. Il s'agit de l'église, disons plutôt une chapelle, de la minuscule auberge et du magasin général auquel le poste de traite est adossé. En face, il y a le presbytère et l'écurie appartenant à la famille tenant l'auberge. Le reste du hameau est composé de quelques maisons de familles de bucherons et de trappeurs, quelques granges, enclos, jardins et petits champs. La majorité des constructions sont en bois rond avec des toits en planches brutes, calfeutrées de mousses et d'herbes. Le presbytère est le seul bâtiment dont les murs de bois rond sont recouverts de planches blanchies à la chaux. On comprend que c'est un village en devenir, si les colons réussissent à

traverser les premières années. On imagine que ces constructions seront un jour remplacées par de nouvelles, plus confortables.

Le style d'une maison typique de Sainte-Épinette-des-Monts:







4 - ENQUÊTE À SAINTE-ÉPINETTE

Type de scène : Exploration et interaction

Exploration des lieux : Une fois dans le village, les joueurs sont libres d'explorer les lieux et de mener leur enquête pour retrouver le neveu du seigneur et sa découverte extraordinaire. Les différents lieux importants sont décrits ci-dessous. Si les joueurs veulent explorer d'autres endroits, ils sont bien sûr libres de le faire, mais cela risque de ne pas faire avancer l'enquête aussi rapidement. Si les personnages passent beaucoup de temps au village sans trouver d'indice, vous pouvez faire agir un PNJ pour les mener vers une piste. Vous êtes libre d'ajouter des quêtes secondaires au village si vous le souhaitez.

L'AUBERGE

L'auberge, tenue par une famille récemment arrivée, est de plain-pied. On y trouve une grande salle commune, avec quelques tables, un comptoir et une minuscule cuisine. L'éclairage est au minimum, la lumière étant fournie par un fanal, le feu dans l'âtre et une fenêtre avec une vessie de porc faisant office de vitre. Une cloison de planches portant encore leur écorce, provenant de la taille des poutres, sépare l'espace commun de la chambre des maîtres, de celles des enfants et des deux chambres destinées aux visiteurs. Ces dernières sont utilisées par les enfants les plus grands lorsqu'il n'y a personne à l'auberge, soit la plupart du temps.

LES GENS QU'ON Y TROUVE

- Les enfants dehors : 3 garçons entre 7 et 11 ans jouent dehors autour de l'auberge. Ils courent autour du bâtiment avec des bâtons en riant.
- Aurélien le Grand, l'Aubergiste : Un homme amical, mais qui n'a pas beaucoup de conversation.
- Marie, la serveuse : Contrairement à son mari Aurélien, Marie a beaucoup de jasette et elle s'engage parfois dans de longues digressions, si elle n'est pas ramenée au sujet de la conversation. Elle est très croyante et superstitieuse. Elle croit dur comme faire qu'il s'agit d'un loup-garou.
- Jacques: Jeune homme de 16 ans. Il reste dans son coin et regarde les aventuriers avec un regard curieux.
- Lucie : Fille de 13 ans. Elle s'empresse d'assister sa mère dans ses tâches et elle essaie de participer aux conversations, même si elle ne fait à peu près que répéter les paroles de ses parents.
- Pierrot : Garçon de 11 ans. Il taille un petit cheval de bois avec un canif.

CE QU'ON PEUT Y APPRENDRE

- La mort du trappeur Antoine Laviolette, auprès de la serveuse et de l'une des jeunesses de la place. Si les personnages poursuivent la conversation, ils peuvent apprendre les détails suivants :
 - O Antoine était un grand gaillard, svelte mais narfé, dans sa jeune vingtaine.
 - Sa gentillesse et son érudition en font quelqu'un de populaire auprès des dames, un peu moins auprès des messieurs, assez frustes dans le coin. Ses poings lui ont cependant gagné un certain respect.
 - O Promis à un avenir brillant grâce à ses relations familiales aux Trois-Rivières, il s'est laissé séduire par l'appel de la forêt et bourlingue depuis un an ou deux comme trappeur dans les alentours de Sainte-Épinette-des-Monts.
 - On considère surtout que s'il a été tué de façon si brutale, ce n'est sûrement pas l'œuvre d'un homme ordinaire.
- Le corps d'Antoine Laviolette est toujours dans le charnier, derrière l'église (c'est le printemps et il fait encore trop froid pour la mise en terre).
 - O Les personnages sont libres d'aller examiner le corps s'ils le veulent.
- En discutant plus longuement avec la serveuse, on peut apprendre qu'Antoine lui avait mentionné l'existence de castors blancs comme neige, mais comme il était ivre, elle avait classé l'information dans la catégorie des élucubrations d'ivrognes, avec les histoires de cochons bleus et autres légendes qu'elles ne croyaient qu'à moitié, en bonne chrétienne qu'elle était.
- ❖ Jacques, l'aîné de la famille, fait partie des six jeunes qui ont suivi la piste du loup-garou (les autres font partie des familles de bucherons et de trappeurs).
 - Ils ont marché durant presque deux jours en suivant la piste de la créature. Ils se sont arrêtés à quelques kilomètres du Lac du Bouleau Noir.
 - Alors qu'ils campaient, ils ont vu les branches bouger et ils ont entendu le hurlement de la créature, semblable à celui d'un loup. Ils ont déguerpi aussi vite qu'ils ont pu, sans se retourner.
 - O Personne n'a pu voir la créature.
- Personne ne veut accompagner les aventuriers jusqu'au sentier où le corps a été découvert, du moins parmi les personnes présentes à l'auberge, de peur d'être attrapé par le loup-garou ou le mauvais œil.
 - O L'aubergiste peut laisser échapper que le métis qui tient le poste de traite n'est pas tout à fait chrétien, et qu'il accepterait peut-être de les conduire sur le sentier.



LE CHARNIER

Le charnier n'est vraiment rien de plus qu'un grand trou creusé dans le sol, avec des murs de rondins, une porte en bois empêchant les animaux d'entrer et un toit de planche, sur le modèle d'un caveau à légumes (c'en était d'ailleurs surement un à l'origine). Il y a peine la place pour le corps d'Antoine, déposé sur une vieille table bancale et enfermé dans un sac de jute. L'examen du corps pourra révéler les éléments suivants:

- Antoine n'est pas vêtu d'étoffes du pays, comme les autres habitants de la région. Ses vêtements de laine sont de meilleure facture, même s'il ne s'agit pas de tissus provenant de la mère patrie. Ils sont cependant abimés, au point où personne n'a songé à les dérober.
- Un examen approfondi des vêtements révèle la signature d'une échoppe des Trois-Rivières, sur ce qui reste du col de la chemise de lin, maculée de sang et de chair déchirée.
- Si un personnage s'intéresse aux blessures, il peut constater qu'elles sont larges, plus déchirées que coupées, et ne viennent certainement pas d'un couteau.
- Si un personnage tente de savoir quel animal aurait pu infliger ces blessures, il peut faire un jet d'esprit (nature). Une réussite permet de savoir que le type de blessure ressemble à celles infligées par un loup, mais que la taille des griffures et morsures dépasse ce qu'un loup de taille normale aurait pu infliger. Si un personnage qui réussit le jet a la compétence Nature ou qu'il a une réussite critique, il note une certaine « intelligence » dans la façon dont les blessures ont été infligées, comme si le « tueur » voulait garder sa victime en vie longtemps, pour s'amuser, alors qu'un animal aurait visé une mort rapide. Tout cela va dans le sens de l'hypothèse populaire : un loup-garou.
- Le corps est désarticulé, comme si le tueur avait été « frustré » dans son plaisir à faire souffrir et s'était défoulé sur le cadavre de sa victime en tentant de lui arracher les membres.
- ❖ Du poil roux, n'appartenant pas à la victime, est collé sur ses vêtements, là où ils sont poisseux de sang.
- Aucun objet de valeur ne se trouve sur le corps, mais il est impossible de dire s'il a été dépouillé par son tueur ou par ceux qui l'ont trouvé...

LE MAGASIN GÉNÉRAL

LES GENS QU'ON Y TROUVE

Gaétan du Lac: Le responsable du magasin. Il s'intéresse à peu de choses, sinon à ses marchandises et à la chasse. Il est navré de ce qui est arrivé à Antoine, mais il ne croit pas qu'un loup-garou rôde dans la région. Ça pourrait être un homme. Il était un peu du genre à se faire des ennemis, après tout.

Barfi: Un gros retriever de Terre-Neuve au pelage noir. Il est amical et veut toujours se faire flatter par les clients qui entrent dans le magasin.

CE QU'ON PEUT Y FAIRE

Le magasin général n'est pas directement impliqué dans la quête, mais le maitre de jeu pourra décider si des objets qui pourraient être d'intérêt pour les personnages sont disponibles. Tenez simplement à l'esprit qu'on y trouve surtout des éléments utiles aux bucherons, trappeurs et à leurs familles. Vous pouvez trouver la description des objets dans la section Équipement du manuel de jeu.

Chaque personnage a 5 livres au départ. 1 livre vaut 20 sols. 1 sol vaut 12 deniers.

Le magasin général contient au moins les objets suivants :

Objet	Coût	Objet	Coût
Hache de bucheron	1 livre	Hachette	10 sols
Bouésson	5 sols	Ration de nourriture	5 sols
Mousquet	4 livres	Poire de poudre	1 livre
10 balles	10 sols	Sac de sel (1 1b)	1 livre
Piège à ours	3 livres	Cage de capture	2 livres

Les étagères du magasin général



Détail caché

Un couteau dont le manche est finement sculpté est présenté dans une boîte, sur le comptoir. Un peu raffiné pour une clientèle de bucherons et de trappeurs. Un examen attentif peut révéler les initiales « AL » gravées sur la lame et partiellement limées, près du manche.

Le marchand ne veut pas l'avouer au départ, mais il l'a acheté à l'une des jeunesses qui sont partie en expéditions après la découverte du corps...

LE PRESBYTÈRE

Le presbytère est une maison de bois rond plutôt ordinaire située en face de la chapelle. Il y a un crucifix sur la porte d'entrée. À l'intérieur, on dirait une maison de chasseur. Il y a une tête de chevreuil accrochée au mur dans l'entrée.

LES GENS QU'ON Y TROUVE

Père André: Le père André est un curé assez âgé. Si on cogne à sa porte, il vient répondre avec un air fatigué et vêtu d'une sorte de robe de chambre. Le Père André a vu le corps et a fait les prières nécessaires pour s'assurer que l'âme de Laviolette trouve le Ciel. Il ne croit pas trop au loup-garou, mais considère qu'il vaut mieux se montrer prudent et ne pas prendre de chance. Si les personnages disent qu'ils veulent affronter la bête, le Père André leur offre une bouteille d'eau bénite et leur dit de ne pas hésiter à s'en servir.

LE POSTE DE TRAITE

Le poste de traite est une cabane de bois rond avec un toit de planche peint au sang de bœuf. Au centre, il y a un foyer, un tabouret et un tonneau qui fait office de table. On y voit un livre de comptes, une plume et une bouteille d'encre. Sur un mur, il y a des étagères avec quelques provisions et un coffre de fer qui semble fermé à clés, surement pour garder les pièces nécessaires aux transactions. Sur le même mur, quelques mousquets rafistolés, des casseroles suspendues et plusieurs couteaux, le tout servant probablement aussi de monnaie d'échange avec les amérindiens de passage. Rien cependant qui semble de qualité suffisante pour intéresser les aventuriers. Le reste de l'espace, relativement vaste puisque c'est le cœur de l'activité commerciale du hameau, est encombré de ballots de fourrures. Ces derniers semblent disposés en tas. Il y a d'un côté ceux qui appartiennent à des trappeurs et qui sont à vendre, de l'autre ceux qui ont déjà trouvés preneurs et qui sont entreposés en attendant que leurs nouveaux propriétaires viennent les chercher. Chaque tas est marqué par un nom ou un symbole inscrit ou gravé sur un bout de planche déposé sur le dessus...

Le poste de traite



LES GENS QU'ON Y TROUVE

Père Jean / Belette argentée : Le poste de traite est tenu par un vieux métis, à moitié croyant, connu sous le nom de Père Jean pour les uns et Belette argentée pour les autres. Pour lui, le loup-garou est peut-être aussi un Wendigo, mais à chacun ses croyances, n'est-ce pas ? Sur présentation de la lettre de recommandation, il accepte de confier le lot de fourrures de renards aux aventuriers ou de le conserver en attendant leur retour, mais il faudra en sacrifier quelques-unes (il est possible de négocier) pour que le maître des lieux accepte de guider le groupe jusqu'au sentier de trappe où le corps a été retrouvé.

CE QU'ON PEUT Y APPRENDRE

En parlant avec Père Jean, les personnages peuvent apprendre les informations suivantes :

- Il a vu de nombreux poils roux sur le sentier où le corps a été retrouvé. Il a lui-même posé quelques pièges et appâts pour renards dans le secteur, mais n'en a attrapé aucun.
- Si le sujet des légendes et histoires autochtones est abordé, on apprend que l'animal totem de la tribu qui occupait les lieux il y a longtemps était un castor blanc. Il possède même un calumet en bois de plage blanc avec une gravure représentant un castor...

5 - SUR LE SENTIER DE TRAPPE

Type de scène : Exploration et combat

Après avoir mené leur enquête (ou non) dans le village de Sainte-Épinette, les personnages empruntent le sentier de trappe sur lequel le corps d'Antoine Laviolette a été découvert. Ils peuvent avoir été conduits par Père Jean en échange d'une partie des fourrures de renard, avoir trouvé le sentier en fouillant par euxmêmes, ou avoir convaincu le jeune Jacques de leur montrer le sentier (ce qui est sans doute l'option la plus difficile).

Le sentier de trappe se trouve au sud du village, en bas de l'étang, vers l'arrière des écuries. Si le Père Jean est là, il montre l'endroit où le corps a été retrouvé et il explique que le sentier mène au lac, à un jour ou deux de marche, dépendant si on est indien ou non, dit-il en blaguant. Il repart vers son poste de traite en disant qu'il se fait trop vieux pour aller plus loin. Si les aventuriers ne sont pas accompagnés du Métis, ils peuvent repérer le sentier de trappe en examinent très attentivement les abords des sentiers et en réussissant un jet d'instinct très difficile, avec un malus de -3.

Sur le sentier, les personnages qui réussissent un jet d'instinct peuvent remarquer plusieurs traces récentes, bien enfoncées, comme si quelque chose de lourd avait été porté par deux personnes ou plus. Ils peuvent aussi trouver un morceau d'étoffe déchiré sur une branche, correspondant aux vêtements du corps examiné dans le charnier.

Durant le voyage sur le sentier, les personnages remarquent des poils roux par terre à plusieurs endroits. Autrement, ils ne rencontrent rien d'anormal, à moins que vous vouliez ajouter de l'action à ce moment de l'aventure. Vous pouvez ajouter une rencontre pour brouiller les pistes et rendre l'attaque du loup-garou moins prévisible. Vous pouvez décider que les aventuriers tombent sur l ours, 5 loups ou même un sasquatch. Ces créatures sont décrites dans le manuel de jeu.

Après environ I journée de marche (préférablement une fois la nuit tombée), les personnages font la rencontre de Red, le loup-garou au poil roux. Ils entendent d'abord une voix humaine et des grognements de douleur. S'ils cherchent efficacement alentour, ils peuvent tomber sur Red en train de changer de forme. Il est nu et des poils roux lui poussent sur le corps. Ses dents et ses ongles tombent et sont remplacés par des crocs et des griffes. Il se tourne vers les aventuriers avec des yeux brillants comme des tisons. Si les aventuriers essaient de parler à Red, il est hostile et ne dévoile pas grand-chose. Il a un accent irlandais et une voix rauque d'animal. Il se nomme avec son surnom. Si la conversation va dans ce sens, il avoue qu'il a tué Antoine Laviolette pour récupérer sa découverte, parce qu'il avait été assez idiot pour s'en vanter à l'auberge de Sainte-Épinette. Red bondit inévitablement vers les personnages pour les attaquer.

Si Red est blessé de façon sérieuse (s'il perd au moins la moitié de ses PV, par exemple), ou si les personnages sont trop blessés et que Red considère qu'il a remporté le combat, il s'enfuit à toute vitesse en direction du Lac du Bouleau Noir.

RED LE LOUP-GAROU

Créature de l'ombre | Élite

Adresse	Esprit	Force	Influence	Instinct	Magie	Pureté
6	5	5 (7)	5	7	5	3

PV 6 PE 1 PB 2

Vitesse 10 / 20 mètres (voir lycanthropie)

Résistances 0 / 2 (voir lycanthropie)

Armure 0 / 4 (voir lycanthropie)

Compétence Bagarre

TRAITS SPÉCIAUX

Lycanthropie: Le loup-garou peut utiliser une action pour adopter une forme humaine, celle d'un énorme loup diabolique ou une forme hybride située entre les deux. Lorsque le loup-garou prend une forme animale ou hybride, ses griffes surgissent du bout de ses doigts et sa gueule se garnit de crocs. Sa vitesse augmente à 20 mètres et sa valeur de force augmente à 7. Sa peau se change en une fourrure épaisse que même les balles ne peuvent traverser. Il obtient une valeur d'armure de 4 qui s'applique même contre les armes qui ont le trait Perce-armure, mais qui est inefficace contre les armes en argent. Il obtient également une résistance de 2 points contre tous les types de dommages élémentaires.

Forme des ténèbres: Quand le loup-garou est sous sa forme animale ou sa forme hybride, il est vulnérable à la lumière. Lorsqu'il se trouve dans une zone de lumière, il subit les mêmes pénalités de vision qu'un humain ordinaire se trouvant dans la pénombre. S'il s'agit de la lumière du soleil, il est affaibli tant qu'il est éclairé. Le loup-garou transformé voit toutefois parfaitement dans la noirceur et la pénombre. De plus, lorsqu'il est blessé par une attaque élémentaire bénite, il devient affaibli jusqu'à la fin de son prochain tour.

Rédemption: Lorsqu'un loup-garou tombe à 0 PV ou moins, il tombe au seuil de la mort comme un personnage de joueur et il reprend sa forme humaine. S'il est aspergé d'eau bénite sous cet état et qu'il survit, il est guéri de la lycanthropie, mais devra se rendre à la messe tous les dimanches dorénavant pour éviter que la maladie ne revienne.

ATTAQUES: Le loup-garou peut donner 2 coups de griffes et faire 1 attaque de morsure en une action d'attaque sous forme animale ou hybride, ou bien donner 2 coups de couteau sous forme humaine.

Griffes (animal ou hybride) : Valeur de 7 pour toucher et 7 pour blesser. Si l'attaque touche, le loup-garou peut immédiatement faire un jet de force (bagarre) pour tenter de maitriser la cible comme avec l'action Lutte. Acéré, Léger.

Morsure (animal ou hybride): Valeur de 7 pour toucher et 8 pour blesser. Une cible touchée doit réussir un jet de pureté ou perdre 1 PB et être maudite jusqu'à la fin de son prochain tour. Si elle n'a plus de PB, elle est maudite pour 3 jours. Si l'attaque touche une cible maitrisée en lutte par le loup-garou, elle compte automatiquement comme une réussite critique. Acéré, Léger, Puissant.

Couteau (humain) : Valeur de 6 pour toucher et 4 pour blesser à une portée 15 mètres. Lancer, Léger.

6 - LE LAC DU BOULEAU NOIR

Type de scène : Exploration

- Après le combat contre Red, les personnages peuvent partir à sa poursuite vers le Lac du Bouleau Noir ou se reposer et reprendre la route par après. Ça ne fait pas vraiment de différence, car Red est beaucoup plus rapide qu'un humain et les personnages ne peuvent pas le rattraper. Quand ils arrivent au lac, il est déjà trop tard pour lui.
- En arrivant au Lac du Bouleau Noir, les aventuriers font la découverte du corps du loup-garou, sous sa forme humaine, près d'un grand barrage de castors. Il y a eu lutte. Il a été tué par une balle d'argent en plein front et non des blessures infligées par les aventuriers. Un personnage qui a la compétence Guérison ou Armes à poudre et qui examine le corps peut voir des marques de brûlure de poudre sur le visage de Red, ce qui indique qu'on lui a tiré dessus à bout portant.
- En fouillant les alentours du corps, les personnages peuvent trouver un petit sac de velours noir contenant de la poudre argentée.

Poudre argentée

Lorsqu'il est trouvé, un sachet de poudre contient 1D5 doses. Un personnage peut utiliser une action et dépenser une dose pour recouvrir une arme ou un paquet de munitions (un carquois, une ceinture de balles) afin de le rendre magiquement argenté pour les 24 heures suivantes. Pour cette durée, l'arme brille comme si elle était faite de l'argent le plus étincelant et elle compte comme une arme en argent pour affecter les créatures qui y sont vulnérables.

- Les personnages qui fouillent les lieux trouvent une carte à jouer par terre. Elle a dû tomber lors de l'affrontement avec Red. Il s'agit d'une carte qui sert de reconnaissance de dette. En Nouvelle-France, on a souvent utilisé des cartes à jouer signées comme des lettres de change pour remplacer la monnaie. Le message sur la carte (en anglais) indique le nom d'un établissement : The Laughing Lobster.
 - Avant de partir pour Boston, les personnages peuvent récupérer une carte auprès du vieux
 Métis ou du seigneur et se préparer pour le voyage.
- Les personnages qui examinent le barrage des castors constatent qu'il a été saccagé. Les castors ont été massacrés. On retrouve des poils blancs sur les lieux, mais seulement des carcasses de castors bruns. Les fourrures brunes ont été abandonnées sur place et on trouve plusieurs corps dépecés.

7 - LE VOYAGE POUR BOSTON

Type de scène : Description

Si les personnages retournent à Sainte-Épinette et présentent la carte à jouer à quelqu'un, on leur recommande d'en parler à l'aubergiste, qui sait sûrement de quoi il s'agit. S'ils retournent plutôt voir le seigneur Laviolette, il peut également les renseigner sur cet indice. *The Laughing Lobster* est une auberge de Boston, en Nouvelle Angleterre. C'est sûrement là-bas qu'on trouvera ceux qui ont éliminé le loup-garou et qui se sont emparés des peaux.

Le voyage pour Boston va prendre un certain temps. Il vaut mieux se préparer comme il faut avant de partir. Les personnages peuvent récupérer une carte du territoire auprès du vieux Métis ou auprès du seigneur Laviolette. Ils peuvent faire des provisions pour le voyage en achetant des rations au magasin général ou en chassant. Lorsque les préparatifs sont terminés, le voyage commence de façon descriptive et « cinématique ».

Les personnages voyagent pendant plusieurs jours, d'abord en canots, puis à pieds. Ils s'arrêtent à un petit village en route pour dormir et faire le plein de provisions, mais autrement, ils font du camping. Après un voyage épuisant, ils finissent par arriver à Boston, une grande ville des treize colonies britanniques. En arrivant en ville, les personnages sont témoins d'une exécution publique de sorcière. On dit qu'elle s'appelle Vicious Betty et qu'elle a tué son mari en lui crachant un souffle de flammes. Le groupe demande son chemin à plusieurs reprises, mais les gens sont peu coopératifs et sont méprisants avec les personnages quand ils remarquent que ce sont des canadiens.

Les personnages sont libres de se promener dans la ville, mais il ne s'y passe pas grand-chose. S'ils errent trop longtemps, ils sont embusqués dans une ruelle par un groupe de 3 bandits et 1 chef bandit qui veulent prendre leurs armes et leurs pièces.

Après avoir parcouru la ville pendant plusieurs heures, les aventuriers arrivent enfin devant l'auberge du Laughing Lobster.



8 - L'AUBERGE DU LAUGHING LOBSTER

La carte à jouer trouvée sur les bords du Lac du Bouleau Noir, dont l'envers est identifié à l'effigie de l'auberge, est ce qui a mené les aventuriers au Laughing Lobster.

LA DESCRIPTION DES LIEUX

La grande auberge à deux étages est remplie de longues tables de bois massif, auxquelles sont assis quelques habitués qui discutent. Derrière le comptoir se trouve un homme de petite taille sur un tabouret. Il a un œil de vitre et une espèce de pince en métal à la place d'une main (blessure subit lors d'une histoire de pêche invraisemblable que personne ne croit, impliquant une sorte de serpent de mer). La spécialité de l'endroit est le homard, considéré à l'époque comme un « plat du peuple » très abordable.

LES CARTES À JOUER

En observant les habitués, les aventuriers pourront remarquer que personne ne semble jouer aux cartes. S'ils portent attention, ils noteront que des cartes passent parfois de main en main.

Après un certain temps, un homme assis à une table voisine, un pêcheur de homards visiblement éméché, réclame l'aubergiste pour acquitter sa note. Au moment de payer il sort une carte à jouer de sa poche et la remet au petit homme. Celui-ci l'approche de l'œil qui lui reste et l'examine de près. Après quelques marmonnements, il dit « ok, 5 shiling from Jones, still good » et remet un peu de monnaie au pêcheur qui s'éclipse après un salut chambranlant. La carte en rejoint quelques autres dans le tablier graisseux de l'aubergiste qui s'en retourne à son tabouret. Quelques instants plus tard, si les personnages demeurent discrets, un « homme d'affaires » fait son entrée dans l'auberge et remet une petite bourse de pièces à l'aubergiste, qui la fait aussitôt disparaître sous le comptoir. Il dépose ensuite plusieurs cartes à jouer devant lui, ainsi qu'un registre, une plume et de l'encre. L'homme d'affaires appose sa signature sur les cartes qu'il empoche ainsi que dans le registre. « Ten percent for you, as usual » dit-il avant de partir.

À ce stade, les joueurs devraient avoir compris que les cartes à jouer du Laughing Lobster servent de monnaie d'échange et que l'endroit sert autant de « banque » que d'auberge. Comme les personnages n'ont définitivement pas l'air d'agents de sa majesté le roi d'Angleterre, les clients leur révèlent facilement que l'aubergiste accepte de prendre de l'argent en garantie et de la rendre aux porteurs de ses cartes à jouer dûment signées, moyennant commission, bien entendu. Les aventuriers peuvent apprendre, de la bouche de l'aubergiste lui-même ou d'un autre habitué, que la valeur de la carte correspond à sa valeur en shillings. Les figures (valet, dame et roi) valent respectivement 25, 50 ou 100 shillings. L'intérêt de la chose réside dans le fait que la commission de l'homme à l'œil de verre est bien en dessous des taxes que la couronne exige sur toutes les transactions commerciales faites dans ses colonies. Si la couleur des cartes a une signification, elle n'est pas révélée aux aventuriers.

Lorsque les joueurs se décident à examiner plus attentivement la carte qu'ils ont entre les mains, ils constatent qu'il s'agit d'un valet de trèfle signé par un certain James Brown et qu'ils ont donc entre les mains une carte de vingt-cinq shillings. S'ils décident de l'échanger auprès de l'aubergiste, de l'utiliser pour payer leurs consommations ou de la montrer d'une façon quelconque à quelqu'un, le nom de James Brown est inévitablement prononcé, ce qui attire immanquablement l'attention d'une tablée de fiers à bras qui sifflent bière après bière et se comportent comme si les treize colonies étaient à leurs bottes.

LES FIERS-À-BRAS

Parmi les attablés, on trouve deux fiers-à-bras principaux, soit ceux qui ont suivi Red à Sainte-Épinette-Des-Monts et qui l'ont éliminé. Ils sont entourés de plusieurs acolytes aux allures de bagarreurs. Les fiers-à-bras sont sûrs d'eux. Après tout, ils sont sur leur terrain, et non en expédition dans les terres sauvages. Dès que le nom de James Brown est prononcé, les deux gaillards se lèvent, foncent sur les personnages et tentent de s'emparer de la carte. Le plus grand beugle « Give me my father's fucking card back, you french bastards ! » Le second empoigne le personnage le plus près et tente de l'étendre d'un coup de poing bien senti. Les personnages n'ont pas le choix, la bagarre débute. Le reste des fiers-à-bras, hébétés, ont un temps de retard et ne se jettent pas tout de suite dans la bataille. Le temps qu'ils réagissent et passent du mode fête au mode baston, 1 tour de jeu s'est écoulé.

Les caractéristiques des deux fiers-à-bras et de leurs 2-3 acolytes (selon le nombre de joueurs), se trouvent aux pages suivantes.



JAMES BROWN JUNIOR

Humain | Pion

Adresse	Esprit	Force	Influence	Instinct	Magie	Pureté
6	5	5	5	5	5	5

PV 3

Armure 1 (manteau épais)

Vitesse 10 mètres

Compétences armes à poudre, armes de mêlée

TRAITS SPÉCIAUX

Attaque sournoise: Quand Brown attaque une cible qui n'a pas encore agit lors d'un combat (lorsque son tour n'est pas encore arrivé dans l'ordre d'initiative), ou qui est victime d'une condition d'aveuglement, d'étourdissement, d'immobilisation, d'inconscience, de paralysie ou de sommeil, ses jets pour blesser avec des attaques sont des réussites automatiques.

ATTAQUES: Brown peut faire 1 tir de pistolet ou 2 coups de coutelas lors d'une action d'attaque.

Pistolet: Valeur de 7 pour toucher et 7 pour blesser à une portée de 25 mètres. Léger, Perce-armure, Poudre noire, Puissant, Rechargement lent.

Coutelas: Valeur de 7 pour toucher et 5 pour blesser. Léger.

WILLIAM COOK

Humain | Pion

Adresse	Esprit	Force	Influence	Instinct	Magie	Pureté
5	4	6	5	6	5	5

PV 3

Armure 1 (manteau épais)

Vitesse 10 mètres

Compétences bagarre, armes de mêlée

TRAITS SPÉCIAUX

Endurance de l'ours : Lorsque William subit une attaque qui parvient à le blesser, il peut utiliser sa réaction pour faire un jet de force. S'il réussit le jet, il ne subit aucun dommage de l'attaque.

ATTAQUES: William peut faire 2 coups de gourdin lors d'une action d'attaque.

Gourdin: Valeur de 6 pour toucher et 5 pour blesser. Léger.

ACOLYTE

Humain | Pion

Adresse	Esprit	Force	Influence	Instinct	Magie	Pureté
5	5	5	5	5	5	5

PV 2

Vitesse 10 mètres

Compétences bagarre, armes de mêlée

TRAITS SPÉCIAUX

Attaque sournoise: Quand l'acolyte attaque une cible qui n'a pas encore agit lors d'un combat (lorsque son tour n'est pas encore arrivé dans l'ordre d'initiative), ou qui est victime d'une condition d'aveuglement, d'étourdissement, d'immobilisation, d'inconscience, de paralysie ou de sommeil, ses jets pour blesser avec des attaques sont des réussites automatiques.

ATTAQUES: L'acolyte peut donner 2 coups de couteau lors d'une action d'attaque.

Coutelas: Valeur de 6 pour toucher et 4 pour blesser. Léger.

PENDANT LE COMBAT

Dès que sa vie est sérieusement menacée, Brown Junior tente de négocier sa reddition. Il accepte d'indiquer l'emplacement de la boutique de son père si on lui rend sa carte. Après tout, le bonhomme ne l'a jamais vraiment bien traité, et s'il lui arrive malheur, il sera le premier sur la liste de ceux qui en profiteront.

Acolytes: S'Il y a mort de plus d'un homme, un des fiers à bras se mettra à paniquer « Shit guys, I aint gonna die or get back in jail for the old Brown. The milicia will be here soon and they won't ask who's fault it is. I'm out of here ». La panique est contagieuse. Les acolytes qui échouent un jet de pureté s'enfuient de l'auberge.

Si Brown à le dessus, le maître de jeu peut faire intervenir la milice avant que les personnages ne soient massacrés. Tout le monde se retrouve alors dans la prison locale.



LA PRISON LOCALE (UNIQUEMENT EN CAS DE DÉFAITE)

Les aventuriers, visiblement canadiens, sont isolés des autres prisonniers et enfermés dans un grand caveau de pierre, avec un groupe d'amérindiens en attente d'un semblant de procès. Ils comprennent rapidement que leur sort est scellé, comme celui de leurs compagnons d'infortune. Un des autochtones, visiblement le chef, parle français car il a fréquenté les jésuites lors de visites dans une tribu alliée, les micmacs. Ils sont du peuple nipmuck. Le chef s'appelle Kondiaronk. C'est un homme fier, combattif et un peu autoritaire. Il révèle aux aventuriers que lui et ses hommes ont été enfermés parce que Brown a soudoyé un capitaine de la milice pour les faire accuser et éviter de leur payer une cargaison de fourrures. Une évasion est prévue durant la nuit grâce à un complice à l'extérieur. L'évasion se déroule sans problème et lorsque chacun repart de son côté, le chef leur indique où trouver la boutique de Brown. « Faites-lui payer ses crimes et je vous serai redevable! »

En théorie, vous ne devriez pas en avoir besoin, mais au cas où, voici les caractéristiques d'un milicien :

MILICIEN

Humain | Pion

Adı	esse	Esprit	Force	Influence	Instinct	Magie	Pureté
Į.	5	5	5	5	5	5	5

PV 2

Armure 1 (manteau de soldat)

Vitesse 10 mètres

Compétences armes à poudre, armes de mêlée

TRAIT SPÉCIAL

Chargement rapide: Lorsque le personnage manie une arme qui présente le trait Rechargement lent, le trait est remplacé par Rechargement rapide. S'il manie une arme qui présente le trait Rechargement rapide, elle perd le trait. Le personnage peut également recharger les deux canons d'une arme qui présente le trait Canon double en même temps.

ATTAQUES: Le milicien peut faire 1 tir de mousquet, donner 1 coup de baïonnette ou donner 2 coups de couteau lors d'une action d'attaque.

Mousquet: Valeur de 6 pour toucher et 8 pour blesser à une portée de 75 mètres. Arme à deux mains, Perce-armure, Poudre noire, Puissant, Rechargement rapide.

Baionnette : Valeur de 6 pour toucher et 5 pour blesser à une portée de 3 mètres. Allonge, Arme à deux mains.

Couteau : Valeur de 6 pour toucher et 4 pour blesser à une portée de 15 mètres. Lancer, Léger.

9 - LE COMMERCE DE MR. BROWN

Si les aventuriers remportent le combat et ne laissent pas de survivants, les clients de l'auberge sont effrayés et leur donnent l'adresse de Mr. Brown pour ne pas avoir d'ennuis. S'ils réussissent à faire abandonner les fiers-à-bras et à les interroger, ce sont eux qui leur donnent les directions. Si les personnages se retrouvent en prison, le chef Kondiaronk leur indique l'emplacement de la boutique. D'une manière ou d'une autre, les personnages sont guidés vers le commerce de Mr. Brown, où ils pourront récupérer les fourrures de castors blancs.

LA FAÇADE DE LA BOUTIQUE

L'établissement de James Brown est situé au milieu d'une sombre rue tortueuse débouchant sur le port de Boston, dans le secteur des entrepôts. On y trouve de petites maisons de bois dont le rez-de-chaussée est la plupart du temps occupé par une boutique et l'étage par le logement du boutiquier et de sa famille. La proximité du port et des entrepôts est propice à la prolifération de ce type de petits commerces qui profitent du passage des marchandises entrant et sortant des colonies. On y trouve une grande variété de produits locaux, à bons prix, et de produits provenant de tout l'empire britannique, fortement taxés. Les gens de toute la région s'y déplacent pour s'y procurer des denrées difficiles à trouver ailleurs, comme le thé, les épices, le rhum de Jamaïque, le sucre et la mélasse. La vitrine de Brown's, une grande fenêtre à carreaux, est encombrée d'un véritable bric-à-brac censé informer le chaland de tout ce qu'on y trouve. En ces lieux où une bonne partie de la clientèle est analphabète, c'est la méthode adoptée par la plupart des marchands. Brown's se distingue de ses voisins par les têtes de loup, de renard et de castor empaillés qui trônent à la place d'honneur, derrière les carreaux du haut de sa vitrine. Des gravures plus ou moins réussies représentant divers animaux à fourrure ornent le cadre de la lourde porte de bois peinte en rouge sang, faisant contraste avec le bois vernis du reste de la devanture.

L'intérieur de la boutique, de ce qu'on peut apercevoir à travers la vitrine, est sombre et encombré de présentoirs, ballots et sacs en tout genre. Le manque d'éclairage et la qualité médiocre du verre fait en sorte qu'il est impossible d'en distinguer plus, et surtout de voir s'il y a quelqu'un à l'intérieur. Les boutiques étant accolées les unes aux autres, il n'y a à première vue aucun autre accès que la porte rouge.

L'ENTRÉE PRINCIPALE

Lorsque les aventuriers se décident à pousser la lourde porte rouge, ils sont accueillis par le tintement d'une clochette suspendue à une poutre du plafond, juste derrière la porte. Le fond de la boutique est occupé par un long comptoir derrière lequel de nombreuses étagères sont encombrées par des boîtes, bocaux et petites marchandises en tout genre. Au centre, un rideau donne sur une minuscule arrière-boutique où l'on devine un escalier menant à l'étage supérieur. La boutique en elle-même est aussi encombrée que ce que la vue à

travers la vitrine laissait présager. Les murs sont couverts de peaux de loups, de renards, castors, hermines, rats musqués et autres animaux à fourrure. Le plancher est couvert d'un capharnaüm de présentoirs, de ballots de fourrures, de sacs et de caisses. Un véritable parcours du combattant à traverser avant d'atteindre le comptoir derrière lequel se dresse un vieil homme sec à l'aspect acariâtre et tout de noir vêtu. Il examine les nouveaux arrivants avec l'air de se demander comment il pourrait soutirer un maximum de profit de ces éventuels clients.

INFORMATIONS POUR LE MAITRE DE JEU

- Il n'est pas possible d'accéder à la boutique par l'arrière sans avoir une information permettant d'identifier la maison faisant dos à celle de Brown et partageant sa cour intérieure.
- Brown est en réalité un sorcier britannique cachant sa véritable nature derrière une fausse identité de marchand. Il s'est installé à Boston pour fuir un conflit entre sa guilde et une guilde de sorciers français, ce qui explique sa haine quasi viscérale pour cette nation et par extension pour les Canadiens.
- Brown recherche activement les fourrures d'animaux albinos, lesquelles représentent d'après lui la pureté et, de fait, un sacrifice parfait pour certains sortilège occultes qu'il rêve de mettre au point en vue d'un retour triomphal en Europe.

LE COMBAT FINAL CONTRE BROWN

Brown dévoile son plan et dit qu'il ne laissera pas les aventuriers se mettre au travers de son chemin. Dès qu'il perçoit une pointe d'accent français dans les voix des personnages, Brown devient agressif. Le moindre prétexte suffit alors à déclencher un conflit. À la moindre référence aux castors blancs ou à son fils, il passe à l'attaque.

L'agencement de la boutique est conçu expressément pour ralentir les assaillants. Les meubles sont solidement ancrés au sol. La boutique est traitée comme un terrain difficile (chaque mètre franchi coûte 2 mètres de déplacement). Certains des ballots sont emplis de pierres et font obstacle. Pour passer de l'autre côté, les personnages peuvent les contourner en utilisant deux fois plus de déplacement, passer par-dessus en réussissant un jet d'adresse, ou les pousser en réussissant un jet de force. Avec un échec au jet, le déplacement est interrompu. Un échec critique renverse le personnage. Quelques sacs sont remplis de pièces métalliques tranchantes. Un personnage qui tente de les repousser ou de les enjamber prend de grands risques : s'il échoue son jet, il est touché par une attaque avec une valeur de 5 pour blesser. S'il a un échec critique, il est touché par l'attaque comme s'il s'agissait d'un coup critique avec une arme de mêlée.

Acculé dans la boutique (il y a une seule porte), Brown combat jusqu'à la mort en maudissant les joueurs.



MR. BROWN

Humain | Chef

Adresse	Esprit	Force	Influence	Instinct	Magie	Pureté
5	6	4	6	5	8	4

PV 6 PE 8 PB 5

Vitesse 10 mètres

Armure 3 (voir Cercle de protection)

Résistances 3 toutes (voir Cercle de protection)

Compétences occultisme et armes de mêlée

TRAITS SPÉCIAUX

Magie de l'ombre : Mr. Brown connaît les sorts Rafale de sorcellerie, Souffle de maladie et Cri de malédiction. Il peut lancer deux sorts qu'il connaît en utilisant une seule action.

Créatures serviles: À la fin de chaque tour de Mr. Brown, une des têtes d'animaux accrochées aux murs s'anime et jaillit du mur pour attaquer les joueurs. Ces animaux empaillés ensorcelés sont considérés comme des créatures de l'ombre. Autrement, leurs caractéristiques sont celles des animaux présentés dans le bestiaire du manuel de jeu. L'initiative de la créature est déterminée quand elle jaillit du mur. Les créatures se figent à nouveau si Mr. Brown est vaincu. Au premier tour, la créature est un loup. Au deuxième, c'est un carcajou, puis un cougar, puis un chevreuil, puis un ours noir, puis à nouveau un loup.

Cercle de protection : Mr. Brown a tracé un cercle magique de protection derrière son comptoir. Tant qu'il reste dans ce cercle de 3 mètres de diamètre, il a une valeur d'armure de 3 et une résistance de 3 contre toutes les attaques élémentaires. De plus, les personnages ont un malus de -2 à leur valeur pour le toucher avec des attaques à distance.

Armure de maléfices : Quand Mr. Brown est touché par une attaque, il peut utiliser sa réaction pour se protéger avec de la sorcellerie. S'il réussit un jet de magie, il évite l'attaque. De plus, s'il s'agit d'une attaque de mêlée, l'attaquant doit réussir un jet de pureté ou subir une attaque d'arcane avec une valeur de 5 pour blesser et être maudit jusqu'à la fin de son prochain tour.

ATTAQUES: Mr. Brown peut donner 2 coups de canne-épée lors d'une action d'attaque.

Canne-épée de maitre enchantée (feu du Yâbe): Valeur de 6 pour toucher et 5 pour blesser. Si la cible est touchée, elle subit aussi une attaque élémentaire de feu avec une valeur de 5 pour blesser. Défensif, Magique.

SORTS DE MR. BROWN

Rafale de sorcellerie

Le personnage peut utiliser une action et dépenser l PE pour bombarder ses ennemis d'énergie magique. Les attaques magiques du lanceur peuvent prendre de nombreuses formes qui reflètent sa personnalité ou les spécificités de son incantation, par exemple, celles d'un essaim de feux-follets et d'étincelles colorées, d'une volée de corneilles-esprits, d'éclairs magiques, etc. Le lanceur peut faire 3 attaques élémentaires d'arcane avec une portée de 20 mètres en utilisant sa valeur de magie pour toucher et pour blesser ses cibles.

Cri de malédiction

Si le personnage a sa gogosse à sortilèges en main, il peut utiliser une action et dépenser l PE afin de lancer un sort sous la forme d'un cri terrifiant. La voix du personnage se déforme et devient caverneuse et monstrueuse, ou encore aigue comme le hurlement d'une dame blanche. Il prononce une malédiction dans la langue abyssale. Le personnage choisit jusqu'à 3 cibles de son choix qui sont capables de l'entendre et qui se trouvent à un maximum de 15 mètres. Les cibles doivent réussir un jet de pureté ou être maudites pour l heure. Si une cible obtient un échec critique à son jet de pureté, elle est maudite indéfiniment, jusqu'à ce que la malédiction soit brisée par une capacité telle que la Prière de bénédiction. Une cible qui est maudite par ce sort meurt après l an si la malédiction n'a pas été levée.

Souffle de maladie

Le personnage peut utiliser une action et dépenser l PE pour souffler un nuage de maladie sur une cible qui se trouve à un maximum de 10 mètres. La cible doit réussir un jet de magie ou être infectée par la gangrène (voir manuel de jeu). Elle subit une infection de niveau l qui prend effet immédiatement. Si la cible est déjà victime de la gangrène lorsqu'elle est affectée par ce sort, son niveau d'infection augmente de l. Il s'agit d'un effet de maladie.

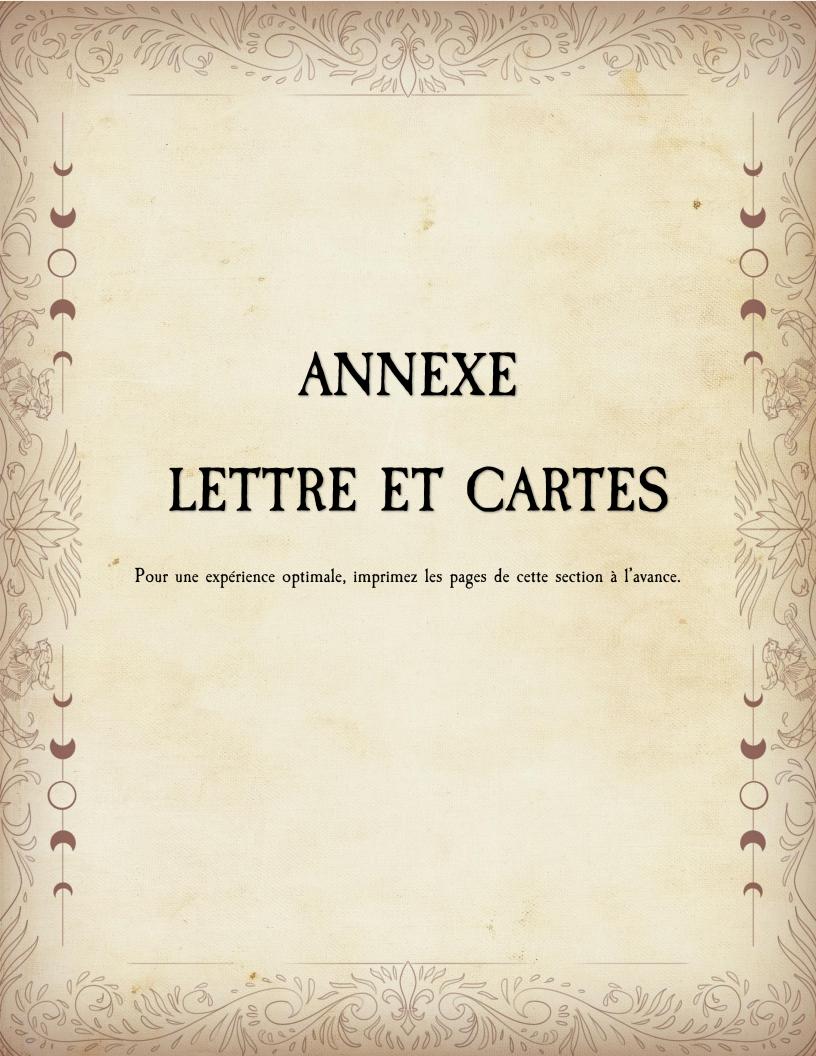
APRÈS LE COMBAT

Les joueurs peuvent trouver les peaux de castors blancs emballées dans l'arrière-boutique. Ils peuvent aussi voler des marchandises de Brown s'ils le veulent.



9 - DE RETOUR CHEZ LE SEIGNEUR LAVIOLETTE

Une fois de retour aux Trois-Rivières, les aventuriers peuvent se rendre à la seigneurie de Sieur Laviolette pour lui rapporter les peaux de renards et les peaux de castors blancs en échange de leur récompense. C'est l'occasion pour eux d'expliquer au seigneur tout ce qui s'est passé. Le seigneur est triste d'apprendre les circonstances de la mort de son neveu. Il a de la gratitude envers les joueurs et considère de faire affaire avec eux à nouveau dans l'avenir, puisqu'ils ont prouvé qu'ils étaient des gens de confiance et des aventuriers compétents.



A l'intendant du poste de traite de Ste-Épinette-Des-Monts,

Monsieur,

Les gens qui vous présenterent cette lettre forment une compagnie d'associés que j'ai soigneusement sélectionnés dans la région des trois rivières, mon fief en cette terre de nouvelle-France. Veuillez leur confier le lot de fourrures de renards récemment acquis en mon nom par mon neveu Antoine Laviolette.

Ces associés sont des gens aguerris, de diverses compétences, aptes à résoudre les problèmes qu'ils pourraient rencontrer. Vous pouvez leur faire confiance. Je vous prie de bien vouloir les conduire à mon neveu qui a requis l'envoi d'un émissaire. Je m'engage à vous verser une récompense de 5 livres pour ce faire. Considérez cette lettre comme une lettre de change qui sera acceptée dans n'importe quel établissement des Trois-Rivières à votre prochain voyage.

Bien à nous,

Sieur Laviolette,





