

Sous la lune de Barovie

Une aventure pour Funnel World dans l'univers de Ravenloft.



Les héros habitent un village isolé dans les montagnes de Balinok, en limite de la Barovie, terre du Comte Strahd, et de la forêt dense et infranchissable à cause des Brumes.

Commencez par définir le village avec les joueurs selon la méthode décrite dans Funnel World. Puis posez les questions suivantes

Questions

- ▶ Quel jour sommes-nous ? (Calendrier lunaire)
- ▶ Comment ressentez-vous l'optimisme d'**Adalbrecht** le maire ?
- ▶ Quelle est la chose la plus chère à vos yeux dans ce village ?
- ▶ Quelles sont vos relations avec le village voisin **Dirscham**, et pourquoi ?

Enjeux

- ▶ Y aura-t-il d'autres sacrifices ?
- ▶ Les PJ resteront-ils innocents ?
- ▶ Le loup-garou sera-t-il démasqué ?

Actions de l'aventure

Lorsque vous avez été **mordu ou griffé par un loup-garou** lancez 2d6+CON le lendemain matin :

- ▶ 10+ Vous êtes fiévreux mais vous pouvez résister à l'infection si vous le désirez.
- ▶ 7-9 Votre fièvre vous rend nauséux. Vous êtes *Malade* pendant 1d6 jours. Vous pouvez résister à l'infection si vous le désirez sauf si vous êtes encore *Malade* pendant la pleine lune.
- ▶ 6- Votre fièvre vous fait délirer. Subissez 1d4 points de dégâts en ignorant l'armure. Vous êtes *Malade* pendant 1d6 jours. puis vous transformez à la prochaine pleine lune. Utilisez désormais le Playbook du [Therianthrope](#).

Vous commencez avec 6 points d'**Innocence** (INN).

Lorsque **vous faites acte de pénitence** lancez 2d6+SAG. Votre innocence commence à 6.

- ▶ 10+ Votre innocence monte de 2.
- ▶ 7-9 Votre innocence monte de 1.
- ▶ 6- Votre acte n'est pas assez convaincant.

Lorsque vous **accomplissez un acte mauvais** lancez 2d6+INN.

- ▶ 10+ Les brumes n'ont pas témoigné de vos actes.
- ▶ 7-9 Votre innocence descend de 1.
- ▶ 6- Votre innocence descend de 2, un malheur s'abat sur un de vos proches ou de vos amis.

Lorsque votre innocence (INN) descend à 0 ou moins, les sombres puissances s'emparent d'une partie de votre âme, vous êtes **corrompu**. Vous gagnez une action entâchée par le mal choisie par le MJ. Regagnez 6 points d'innocence.

Casting

Le Erkling, demi-dieu de la chasse sauvage aux bois de cerf

Grunhild, une mendiante généreuse, désillusionnée, malade, elle sort d'un accouchement difficile.

Tancred, adepte de la chasse sauvage. Après avoir sacrifié son enfant inavoué avec la mendiante **Brunhild**, il a contracté la lycanthropie suite à une rencontre avec **Erkling**. **Adalbrecht**, maire du village, un jeune svelte souriant et optimiste, l'ancien maire était respecté mais il est mort de vieillesse.

Kirsa, cordonnière bouquémisatrice originaire de Gundarak agressive, mal attifée, anxieuse.

Wigo, colporteur amputé d'un bras et ayant le sens du devoir.

Danger : La Chasse sauvage

Organisation ambitieuse : organisation religieuse

But : Etablir et suivre la doctrine

Sombres présages :

- L'enfant incestueux de **Brunhild**, mendicante est emmené en sacrifice dans la forêt.
- Tancred est touché par **Erkling** à proximité du lieu du sacrifice, il est infecté par la Lycanthropie. Depuis il est malade et reste enfermé chez lui.
- Le village s'emballe et recherche un bouquémisnaire, **Kirsa** la Gundarak est la parfaite candidate.
- **Erkling**, le dieu cornu apparaît parfois à la lisière de la forêt.
- Les animaux sont agités, **Tancred** s'absente la nuit.
- **Tancred** s'échappe en bordure du village, il perd le contrôle et tue quiconque sort dans les bois.

Danger : Les Brumes

Lieux maudit: vortex élémentaire

Les brumes se développent et commencent à empiéter sur le village voisin **Dirscham**. Elles servent leur propre dessein, les sombres puissances ont parlé.

But : Croître

Sombres présages :

- De fines couches de brumes apparaissent à proximité du village.
- **Wigo** le colporteur passe au village pour demander l'asile à une partie des habitants de **Dirscham**.
- Les **Vistani** et madame Eva traversent les brumes et font une pause à proximité du village des PJ, elle est disposée à lire l'avenir des villageois (voir règles de Ravenloft).
- **Dirscham** est plongée dans les brumes, c'est désormais trop dangereux pour être vivable.
- Le village des PJ est touché dans les Brumes, il faudra s'exiler, une occasion pour partir à l'aventure !

Tancred, le loup-garou

Solitaire, furtif, intelligent, terrifiant

Points de vie 10

Armure 1

Morsure d8, mêlée.

Un humain infecté par la lycanthropie, les instincts d'un loup, l'intelligence d'un homme, la chasse est devenu pour lui un sport.

Penchant Chasser la proie la plus juteuse.

Capacités spéciales Vulnérable aux armes en argent.

Actions

Se glisser dans les ombres et observer

Choisir la proie la plus facile

Attaquer les jambes et affaiblir sa proie

Fuir en hurlant à la lune