

# DAS WULF

## **Introduction**

Les PJ vont enfiler les uniformes des falkrieiks et aller faire un tour dans les marches de l'est.

Le MJ a le choix entre trouver un grief contre les PJ expliquant leur mutation ou créer de nouveaux personnages pour l'occasion.

Quant au scénario en lui-même il est question d'une série de meurtres dans un coin isolé (même du point de vue des marches).

Ce qui veut dire pas de Velda, ni d'expertise médico-légale. Bref l'enquête va être artisanale et exiger des initiatives.

En plus à chaque cadavre la tension va s'accroître.

Pour résumé il vaut mieux avoir des PJ qui se bougent le c..

## **L'équipement des falkrieiks**

Les PJ devant procéder à une simple enquête, ils ne disposeront pas d'une grande puissance de feu.

L'arme de base sera un TY Mygale, et l'arme d'appoint le guelther automatic PM2.

Dans le domaine du corps à corps la matraque télescopique cèdera sa place au couteau de combat.

L'uniforme comprendra un casque lourd, et un gilet pare-balle.

A s'ajoute le nécessaire de survie comprenant : des rations de cornet de beef, une boussole, une paire de jumelles, et une lampe torche.

On retrouve seulement deux éléments de l'équipement des falkampfts, les menottes, et l'émetteur portatif.

Le MJ peut à la rigueur laisser leurs anciennes armes de poing aux PJ, mais il ne vaut mieux pas qu'il cède sur le reste.

Si MJ désire d'alourdir l'ensemble, il peut remplacer le TY Mygale par des F Marxmen et fournir quelques grenades offensives.

## **L'arrivée à Miskalc**

Il s'agit d'un petit village de montagne complètement paumés où les PJ sont envoyés pour enquêter.

Pour le supérieur des PJ cette affaire n'est pas vraiment prioritaire à cause de changements récents survenus au niveau de la ligne de front (ces salauds d'ursiens ont tentés une percée mais ont été repoussé. L'armée d'Europa en profite pour occuper du terrain plus en avant).

En résumé le mot d'ordre sera « démerdez-vous. »

Voici les quelques renseignements fournis aux PJ avant leur arrivée sur place.

Miskalc il y a encore quelques mois, servait de base arrière, et donc des militaires y logeaient.

Depuis environ un mois la ligne de front s'est éloignée et les soldats ont désertés (si l'on peut dire) les lieux.

A présent Miskalc n'est plus que l'ombre de lui-même avec une trentaine d'habitants.

Ils s'y trouvent encore quelques civiles qui vivent. Ils sont vieux et/ou sans ressources. Ce qui explique, qu'ils restent sur place.

Passons à l'affaire qui amène les PJ.

L'un des habitants a été retrouvé mort hier soir dans les bois. Apparemment ce serait une vraie boucherie.

Aux PJ de découvrir qui, quand, comment, et pourquoi ?

La seule indication fournit est de passer voir celui qui avertit les autorités au sujet du mort Xander WALDIC âgé de 55 ans, qui tient le bistrot du coin (à l'entrée de la ville et représente l'autorité civile.

En gros c'est lui qui se charge d'aller porter les doléances des habitants aux militaires.

Pour le transport un camion de l'armée dont les caractéristiques sont similaires à celles d'un fourgon totem 723, a été confié aux PJ.

Le trajet sera mouvementé à cause de la rudesse de l'hiver. Ce détail aura son importance plus tard.

La tempête de neige gênera la visibilité et la route sera glissante.

Un test de perception, et un autre de conduite devront être appliqués au conducteur.

En cas d'échec sera des blessures et des matériels endommagés selon l'humeur du MJ.

Quoiqu'il arrive, les PJ débarqueront vers midi.

Ils trouveront sans peine l'établissement de WALSIK où quelques habitants discutent au sujet de l'existence de l'âme (bon d'accord ils se bourrent la gueule).

A noter que beaucoup d'entre eux sont armés de fusils de chasse (des riots gun quoi).

Il s'en suivra un repas, qui permettra seulement aux PJ de prendre la température (forte tension, et peur des loups) et de faire connaissance avec les PNJ les plus importants.

Une fois installés les PJ pourront réelement débiter leurs investigations.

Si les PJ ne sont pas du genre patient, le MJ peut écourter la scène sans la supprimer totalement. Elle a son importance

Les PJ sont censés loger dans la caserne récemment abandonnée, mais WALSIK leur proposera une de ses chambres (à prix réduit).

Cette offre aura peut-être son importance selon le déroulement du scénario.

## **Description de la Miskalc**

### **I) Vue d'ensemble**

Une route à l'ouest de relient le village au reste du monde, et une autre à l'est donne sur le front.

Au nord Miskalc est bordé au nord par une petite forêt.

Les maisons sont vieilles et rustiques, et ne possèdent pas plus d'un étage.

Quelques unes d'entre elles sont à l'abandon depuis pas mal de temps.

Le lieu central où tout le monde se retrouve est la maison de la culture. Non je déconne c'est le bistrot de WALSIK.

Il sert aussi d'épicerie, et par le passé de bordel surtout à l'usage des militaires. Le bistrot détient le seul système de communication du bled : une radio si l'on exclut celle de la caserne.

Sinon il n'y a pas grand monde dans les rues.

Vue le climat les gens restent chez eux.

Mis à part quelques exceptions citées plus bas, leurs âges tournent autour de la cinquantaine.

Et il y a peu de femmes (mariées de toutes façons).

Pour résumé heureusement que ce cadavre a fait son apparition, parce que qu'est-ce qu'on s'y fait chier.

### **II) La caserne**

La caserne se situe en bordure du village.

Aménagé dans une ancienne ferme, elle n'est pas très grande, ni d'ailleurs bien entretenue.

Elle possède un mur d'enceinte de deux mètres et une barrière à l'entrée.

Le plus grand bâtiment contient les commodités, c'est-à-dire le dortoir, les douches, la cantine, et la cuisine.

Le grenier a été transformé en quartier général avec un bureau, des cartes, et une radio.

La grange à côté sert ou plutôt servait d'armurerie.

Le MJ peut y laisser éventuellement un peu d'atirail : munitions, des grenades, et des mines personnelles.

Un champ de tir a été aménagé aux abords d'un mur. Il permettra aux PJ de grappiller quelques points dans leurs compétences de tir.

Cette caserne habite un petit mystère.

Tout est poussé à l'intérieur sauf la radio du grenier et ses alentours.

En fait quelqu'un passe par les toits (la lucarne n'a pas de poussière non plus) pour y espionner les communications de l'armée.

Qui et pourquoi ? Je vous le dirais plus tard vilant curieux.

A propos WALDIC conservait les clés de la caserne et les remettra aux PJ.

### **Les habitants importants (pour le scénario) de Miskalc**

#### **I) Xander WALDIC**

Il a 55 ans et est ce qu'on appelle un brave type.

Il gère sa petite affaire tout seul ou presque et connaît parfaitement la ville et ses habitants.

D'ailleurs il détient une certaine autorité sur eux.

WALDIC présentera la situation aux PJ et leur fournira des renseignements de base.

#### **II) Mira et Nadja**

Ce sont deux putes de 25 ans de Center German.

Elles ont migrés vers les marches en espérant se faire de l'argent.

Le raisonnement n'était pas mauvais vu le nombre de soldats au sein des marches.

Mais depuis la fermeture de la caserne, elles songent à partir.

En attendant l'occasion (pas beaucoup de monde circule par ici), elles travaillent au bistrot (comme serveuses et femmes de ménages).

Elles se partagent une chambre dans une des maisons. Sinon rien ne les lie.

Elles se connaissent seulement depuis leur arrivée ensemble à Miskalc il y a quelques mois.

Les hommes du village les reluquent, et les autres femmes les détestent.

A priori il n'y a pas grand-chose de plus à dire du moins en apparence.

Car la responsable du meurtre et de ceux, qui vont suivre c'est Mira.

Mira est la fille de Natalia une habitante du village.

Elle a été violé par quatre voisins dont l'un d'eux est le père de Mira.

Humiliée Natalia est descendue en Center Germanie, mais n'a pas pu surmonter son traumatisme.

Elle s'est suicidée peu de temps après la naissance de sa fille. Seulement elle lui avait laissée une lettre lui expliquant les raisons de son geste.

Mira s'est d'abord préoccupée de sa survie entre les foyers d'assistance et la rue.

Elle a goûté à tous les aspects de la criminalité (vente de drogue, vol, prostitution, et agression) durant sa courte vie.

Puis enfin c'est présenter l'occasion de venger sa mère avec une annonce de travail dans la prostitution au sein des marches.

Une fois sur place Mira a d'abord dû ronger son frein. La présence des militaires et son activité « professionnelle » incessante, l'interdisaient d'agir.

Elle s'est alors contentée d'observer.

Après le départ des soldats elle a enfin pu mettre sa vengeance à exécution.

Connaissant la peur des habitants au sujet des loups, elle a décidé de tous leur mettre sur le dos.

C'est pourquoi elle tue de nuit vêtu d'une peau de bête, et à l'arme blanche (des sortes de griffes pour être précis).

Mira se révélera être un redoutable adversaire. Elle est douée au corps à corps, discrète, et surtout n'a rien à perdre.

Quant à sa colocataire ne s'est pas aperçue de ses sorties nocturnes, parce qu'elle prend de puissants somnifères.

Nadja considère naïvement Mira comme son amie. De son point de vue ce ne peut pas être une meurtrière et la défendra.

Afin de détourner les soupçons sur leurs rôles dans le scénario, je conseille au MJ que Mira et Nadja aillent de leurs propres chefs à la rencontre des PJ.

Elles chercheront à les convaincre de les ramener à la civilisation après l'enquête.

Nadja en fera trop. Elle prétendra même être « intéressée » par les PJ.

De son côté Mira sera plus directe dans le genre donnant-donnant. Si les PJ font mine de refuser elle proposera une de ses « prestations » en échange.

Si l'un des PJ se montre amical et désintéressé, Mira qui n'est pas habituée à voir ce genre de comportement chez un homme, s'attachera à lui.

Cela influera la suite du scénario. Mira hésitera à s'en prendre à lui. Et la révélation (si elle a lieu) n'en sera que plus tragique.

Si les PJ dans le cadre de l'enquête les interrogent, Mira et Nadja n'auront pas grand-chose à dire.

Elles ne fréquentent aucun de ses « bouseux » de Misklac à part WALDIC, qui est un brave type selon elles.

### III) José ZAFALIO

Il a dans les 30 ans et est un photographe de presse medis (espagnol plus précisément).

Il s'est retrouvé coincé ici à cause des imprévus propices aux zones de guerre (une embuscade lui a fait perdre son véhicule et la plupart de ses affaires).

En réalité ZAFALIO est un déserteur d'Europa, qui a volé les papiers d'un correspondant de guerre décédé. Son vrai nom est Thomas MOSLEY un Briton.

Si l'un des PJ parle espagnol, il vaudra mieux changer l'identité d'emprunt. Sinon la supercherie risque d'être découverte trop facilement.

Bien entendu ZAFALIO a attendu le départ des militaires pour débarquer à Miskalc histoire de se ravitailler.

ZAFALIO servira de fausse piste. Il faut dire que tout joue contre lui.

Il fait tâche dans le décor, et est arrivé peu avant le premier meurtre.

Pour ce qui est de ses possessions par sécurité il n'a conservé aucune de ses affaires de soldat à part un gueltes automatic.

Quant au journaliste défunt il lui a gardé sa carte de presse, et son appareil photo.

Il prétend travailler pour un journal de medis oriental la temspa.

Hélas il se sert mal de cet appareil et ses connaissances en journalisme sont limitées.

Les autres éléments pouvant le démasquer sont ses talent de fantassins. En effet il sait combattre, tirer, et escalader comme un pro.

ZAFALIO tentera de se faire discret en prétendant je cite « se foutre de ce bled à la con, et vouloir se casser point barre. »

Pourtant si les PJ proposent de le ramener à la fin de l'enquête, il refusera sous prétexte d'attendre l'occasion de rejoindre la ligne de front.

Les seules exactions de ZAFALIO se limiteront d'abord à ses excursions par les toits dans la caserne afin d'écouter la radio. De cette façon il s'informe des mouvements de troupe, qu'il préfère éviter.

Les PJ risquent de le surprendre surtout s'ils logent dans la caserne.

Si le MJ est vicieux il peut fournir des explications à ZAFALIO pour certains de ses éléments suspects comme :

- La présence du pistolet : il lui sert à se défendre dans les territoires violents de marches.
- Son incapacité à se servir d'un appareil photo : il appartenait à un confrère. Lui il écrit des articles.

ZAFALIO est lassé de la violence. S'il se sent menacé il cherchera avant tout à fuir.

Toutefois il préférera mourir que de retourner au front. Donc acculé il peut devenir dangereux.

Les déserteurs étant fichés, les PJ pourront démasquer ZAFALIO en fournissant sa description au Q.G par radio.

L'identification prendra un certain temps au choix du MJ.

Au fait si le MJ est vicieux et les PJ violents durant l'interrogatoire, ZAFALIO avouera les meurtres jusqu'à ce qu'ils reprennent.

#### IV) Marcus

Il s'agit du boucher du coin et surtout l'un des anciens violeurs de Natalia.

C'est un homme hirsute, renfermé, et facilement violent.

Et attention il est du genre costaud et sait se servir d'une arme blanche.

Donc si les PJ se montrent soupçonneux à son égard il le prendra très mal.

Au sujet de la série de meurtres il ne fera pas le rapprochement avec le viol. Il faut dire qu'il est censé être la seconde victime.

Les PJ le croiseront quoiqu'il arrive au moins une fois durant l'enquête sur le premier meurtre.

#### V) Mikael

Lui aussi est un des violeurs de la mère de Mira.

Mikael en tant que vétéran de la guerre sans fin est un homme dangereux que rien n'effraie.

Toutefois il ne se vantera pas de son passé par lui-même.

Les PJ devront le deviner tout seuls.

Mikael est un meneur et un homme d'initiative.

Il sera peut-être à l'origine d'évènement et s'en prendra aux PJ, s'ils les trouvent trop passifs.

Attention Mikael porte en permanence un fusil de chasse type riot gun, mais il a conservé un FM Guelter et des grenades dans une caisse chez lui.

Selon le déroulement du scénario Mikael comprendra le lien entre les morts et le viol, mais tardivement.

#### VI) Petrovich dit Schnaps

Dernier de la liste des violeurs, il est le seul à avoir des remords à ce sujet.

C'est pourquoi il est devenu le pochtron du village, et a acquit son surnom.

Toute cette histoire le fera d'abord rire, et il n'arrêtera pas de narguer les PJ avec des sobriquets bien pourris : les poulets, Columbo, Derrick, Julie Lescaut (pour les joueuses)...

Le rôle de Petrovich dans l'histoire est modulable.

Si les PJ se débrouillent bien il servira juste d'intermède comique.

Par contre si l'enquête piétine, Schnaps deviendra une nouvelle piste.

Pour cela son humeur changera brusquement. Il ne fera plus d'humour et deviendra sombre.

Aux PJ de le faire parler.

Il racontera l'histoire du viol, mais ignore que Mira est la coupable.

Heureusement à partir de la date du viol (il y a 25 ans), il est possible d'évaluer l'âge du coupable et seules deux personnes ont l'âge requis (Mira et Nadja).

#### VII) Vassili

Lui n'a violé personne.

Il était un terrible chasseur par le passé, puis pris de remords il a raccroché son fusil.



A présent il est le vieux fou du village.

Mais attention il présente un certain intérêt du fait de sa parfaite connaissance des environs en particulier de la forêt.

En ce qui concerne la série de meurtre pour lui il s'agit d'une créature divine venues venger la nature. Il a d'autres renseignements plus rationnels qui excluent les loups.

Les meurtres sont le fait d'une seule créature alors que les loups agissent en groupe. Et puis ces animaux n'attaquent pas les hommes, ils en ont peurs.

En réalité Vassili est optionnel. Il servira de guide dans la forêt si le MJ le juge nécessaire par exemple dans le cas où les PJ sont vraiment nul en pistage.

Il est aussi possible que les PJ voient en ce cinglé un coupable potentiel.

Dans cette hypothèse vue la personnalité « fantasque » de Vassili au lieu de se justifier, il préférera sûrement fuir et se cacher dans la forêt.

Les PJ le reverront sûrement lors d'une expédition ou à la fin lorsque le coupable sera démasqué.

### **Le premier meurtre**

Recueillir des opinions au sein de la population n'apportera pas grand-chose.

Les habitants ne veulent pas se compliquer la vie. Pour eux l'origine de cette mort est je cite :

« Ces saloperies de loups. Il faudrait organiser une battue. De mon temps.... »

Seul WALSIC se montrera sceptique à ce sujet. Les loups n'ont pas causés de problème depuis des années, mais il ne voit pas d'autres explications.

Pour ce qui est du mort il se nommait Gregory IVANOF un petit éleveur à la retraite sans histoire, qui a passé toute sa vie à Miskalc.

Vassili en faisant sa balade du matin dans la forêt à découvert le corps. Apparemment vu la rigidité et la neige sur le cadavre la mort remontait à la nuit dernière. Vassili ne dispose pas d'autres renseignements les éventuels indices étant déjà été effacé depuis longtemps.

WALSIC a eu la bonne idée de placer le corps dans le frigo de Marcus où il entrepose sa viande.

L'état de décomposition du corps dépendra du bon vouloir du MJ.

Je lui conseille de laisser juste de quoi prélever quelques indices destinées à mettre en bouche les PJ.

Enfin c'est juste mon opinion.

Voilà la totalité des informations prélevables sur le corps.

Au MJ de trier et d'enlever en prenant en compte la compétence médecine légale (le modificateur est indiqué à chaque indice) :

- Pas de trace de lutte, IVANOF a été tué très rapidement sûrement par surprise (+25%).
- Les seules marques se situent à la gorge tranchée à plusieurs reprises (-25%).
- L'arme employée est une lame courbe de quatre centimètres (0).
- En fait quatre lames parallèles ont été utilisées (-25%).
- La frappe venait du bas donc le tueur était plus petit que IVANOF, qui mesurait un mètre soixante-quinze. Cela exclut les personnes suivantes : WALSIC, Marcus, Mikael, et ZAFALIO sauf si le MJ veut conserver la fausse piste du dernier (-25%).

Quant aux possessions d'IVANOF au moment de sa mort elles se limitent à ses vêtements et à une besace vide.

Il ne faut pas oublier la présence de Marcus crade et la clope au bec (ce dernier détail sera important).

Il se montrera renfrogné comme toujours et impatient qu'on le débarrasse du corps. Mais pas par insensibilité plutôt par dégoût.

Marcus voudrait vite oublier cette affaire.

Si les PJ l'interrogent il se montrera froid sans plus.

Passons au dernier élément l'endroit où le cadavre a été retrouvé. Il s'agit simplement d'un coin au milieu des bois.

A la question : « Qu'est-ce que IVANOF faisait là ? », les habitants parleront évasivement d'une petite ballade dans les bois.

En réalité IVANOF braconait. Il devait sûrement venir relever ses pièges et mettre ses proies éventuelles dans sa besace.

Ce n'est pas non plus le secret du siècle. Il suffira de cuisiner un peu les gens pour obtenir une réponse. Toutefois il vaudra mieux éviter Marcus et Mikael dans ce cas là. Ce sont de grands susceptibles et violents.

Si les PJ désirent se rendre sur les lieux du crime, Vassili y emmènera les PJ sans faire d'histoire.

Seulement rappelez-vous la neige et le vent ont déjà effacés tous les indices.

Donc cette visite n'apportera rien. Et je conseille au MJ de punir les PJ pour cette action inutile.

Le mieux est de placer les pièges d'IVANOF sous leurs pieds.

Un test de perception de -10% permettra de les percevoir.

Comme il s'agit de simples collets à l'usage des lapins les dégâts se limiteront à un malus de -10%

## **La série de meurtre**

### I) Vue d'ensemble

Ce qui suit est le plan initialement prévu par Mira et il se produira, si les PJ ne font rien.

Donc il faut le prendre comme une base à modifier selon les aléas du scénario.

Les meurtres vont tous se suivre à une nuit d'intervalle.

### II) Le meurtre de Marcus

Une femme Natacha venue acheter de la viande au dernier moment pour son repas du soir découvrira le corps en milieu de soirée vers minuit (Je sais c'est un peu tard pour acheter de la viande. A vrai dire il se cache là-dessous une histoire de cocu).

Personnellement je préconise le cri de terreur propre à faire accourir la population en état d'hystérie.

Au passage quelques crétins peuvent tirer à vue sur les PJ avant de constater leur erreur (si les PJ ne les tuent pas avant).

L'assassinat s'est produit il y a plus d'une heure (il faisait déjà nuit).

Donc la coupable Mira en l'occurrence a largement eu le temps de rentrer chez elle sans que Nadja profondément endormis ne se soit rendu compte de rien.

Passons aux indices.

Tout d'abord les informations sur le corps, qui seront les mêmes que celle du premier meurtre mais sans aucune omission. De plus le cadavre étant frais les malus dimuront tous d'un rang.

Quant à l'emplacement du corps, il se trouve à l'arrière de la maison qui borde le bois.

Qu'est-ce que foutait Marcus dehors à cette heure ?

Réfléchissez un peu bordel. Il attendait quelqu'un. Qui ? Faites un effort ! Natacha voyons !

Après les indices basés sur la médecine légale enchaînons sur ceux relevant de la criminalistique.

C'est-à-dire les indices physiques autour du corps.

Il traîne quelques cigarettes à côté de Marcus. Se sont tous simplement les siennes. Elles permettront d'évaluer le temps d'attente de Marcus (un peu moins d'une demi-heure).

Heureusement il existe des indices plus intéressants : les traces de pas.

En premier lieu celles de Marcus clairement identifiables allant de sa porte jusqu'à l'extérieur.

Puis en deuxième celles de la meurtrière faisant un aller-retour de la forêt au mort.

Les traces de pas de Mira sont assez particulières. Car dans l'action elle marche d'une façon accroupis tout en faisant de grandes enjambées de façon à être la moins visible et la plus silencieuse possible

En plus les bottes artisanales en fourrure de Mira laissent des marques pas tellement humaines.

Et puis à première vue les enjambées ne correspondent pas à celle d'un homo sapiens (trop espacées).

C'est là que la compétence criminalistique entrera en scène.

Le jet ne subira pas de modificateur.

Un jet assez faible permettra d'expliquer qu'il s'agit de bottes artisanales, et un plutôt élevé de comprendre la particularité de la démarche de Mira.

Si les PJ s'approchent des bois en suivant les traces et sont suffisamment attentifs (jet de perception ou éventuellement de criminalistique aidant), ils apercevront un bout de fourrure accroché à un arbre.

La texture de la fourrure en elle-même n'apprendra pas grand-chose. Il s'agit bien de poils de loup. Un jet de criminalistique ou l'opinion de Vassili aidera à parvenir à cette conclusion.

Par contre l'emplacement de l'indice est plus intéressant, car il se situe à une hauteur de un mètre cinquante cinq. Cela est bien trop haut pour un loup sauf, sauf s'il a sauté exprès pour donner une fausse piste (je déconne).

A propos de piste, les traces de pas ne s'arrêtent pas là. Elles se prolongent jusqu'à la tanière de Mira au centre de la forêt.

Donc les PJ s'ils parviennent à faire face au malus de +20% en pistage, peuvent atteindre la fameuse tanière. N'oubliez pas que Vassili peut donner un coup de main.

La météo jouera alors un rôle crucial. Une chute de neige augmentera le malus, et pressera les PJ, qui auraient peut-être préféré attendre la venue du jour.

Au MJ de voir, mais il vaut mieux qu'il se montre prévoyant par exemple en faisant cesser la neige le matin.

Un dernier élément est à signaler les habitants.

Au début ils accoureront tous suréxités, puis se montreront choqués par le cadavre.

Seul Mikael fera preuve de retenu. Il en a vu d'autres.

Une fois le choc passé il va falloir éviter que ces crétins (armés) ne veuillent partir à la chasse sur le champ, et bousillent les indices.

La compétence commandement et quelques paroles bien trouvées (par exemple démontrer que l'assassin ne peut pas être un loup), devraient régler le problème.

Deux cas particuliers nécessiteront une attention particulière.

En premier lieu il y a Natacha et son mari. Celui-ci va lui demander ce qu'elle faisait là.

Le ton va monter progressivement jusqu'à ce que le mari brandisse son fusil de chasse.

Aux PJ de gérer la situation de diverses façons : la radicale (abattre le mari), la subtile (convaincre le mari de l'innocence de sa femme)...

Cette « dispute » conjugale est optionnelle.

Par contre mieux vaudra ne pas faire l'impasse sur Mikael.

Maitre de lui il prendra les PJ à partie.

Il leur demandera ou plutôt exigera savoir ce qu'ils comptent faire face à cette hécatombe.

La situation sera extrêmement tendue. Il est même possible que Mikael pointe son fusil en direction d'un des PJ.

Il vaudra mieux éviter le combat. Mikael s'il survit, tentera peut-être de se venger, et les habitants n'apprécieront pas que des étrangers s'en prennent à l'un des leurs.

Mikael risque alors de retourner la population contre les PJ, ce qui se révélera peut-être gênant à l'avenir.

Les PJ saisiront peut-être l'occasion que tout le monde est présent pour procéder à des interrogatoires.

Peu de personnes possèdent des alibis. Car la plupart des gens étaient couchés à cette heure là.

Qu'est-ce qu'ils pourraient faire d'autres dans ce trou ?

Les seuls à disposer d'alibis sont WALSIK et ces clients de fin de soirée dont Schnaps et éventuellement Mikael.

III) Le meurtre de Mikael

Mikael va comprendre juste le soir suivant (celui de sa mort), qu'il est le prochain.

Seulement s'il connaît mobile de l'assassin, il ignore tout de son identité.

Il a donc décidé de tenter un barroud d'honneur.

Concrètement il va sortir son arsenal de vétéran (un couteau de chasse, des grenades, et un FM Guelter), et partir dans les bois faire face à son adversaire.

Mikael se montrera plus que déterminé.

Donc s'il croise quelqu'un (par exemple en cas de couvre-feu), il n'hésitera pas à faire feu à moins que le malheureux ne s'écarte très vite.

Les habitants n'essayeront pas de l'arrêter. Ils connaissent son passé et ont bien trop peur de lui. Seul WALSIK pourra à la rigueur le calmer un peu.

Aux PJ de se démerder. Mais ils auront vraiment du mal à stopper Mikael sans le tuer.

A la rigueur si les PJ se démerdent vraiment bien (manœuvre d'encerclement, psychologie...), le MJ peut leur accorder un bonus.

Par exemple Mikael avant de foncer dans le tas ou de se suicider (ce qui en revient au même), fera une allusion au viol de Natalia du genre « Je savais qu'elle reviendrait... ».

Au PJ de lui tirer les vers du nez. Ils obtiendront une description de l'acte ou le prénom de la victime.

Si rien arrête Mikael jusqu'au bois un duel commencera entre Mira et lui.

Mira tournera autour de son adversaire dans des zones d'ombre afin d'épuiser ses munitions et ses forces, puis enfin elle l'achèvera en lui tranchant la gorge.

Evidemment les coups de feu et les explosions de grenade finiront par attirer les PJ.

Selon leurs vitesses de réaction (une garde de nuit aidant), ils arriveront pendant ou après le combat.

Si c'est pendant les PJ devront gérer Mikael complètement berserk et tirant à vue.

Ensuite il y a Mira. Dans l'hypothèse où les PJ contrôlent immédiatement la situation en calmant ou abattant Mikael. Elle fuira.

Sinon elle tentera une attaque surprise sur Mikael ou s'il est mort un PJ isolé.

Je signale au MJ qu'il est inutile de tricher. La mort de Mira n'annoncera pas la fin du scénario.

Dans le cas où les PJ débarquent après l'affrontement ils pourront juste soutirer à Mikael agonisant les allusions déjà citées plus hauts.

Il y aura aussi les traces de pas menant à la tanière sauf si les chutes de neige ne le permettent pas.

#### IV) Le meurtre de Petrovich

Ce dernier assassinat dérogera à la règle, puisqu'il se produira à domicile.

Tout comme Mikael, Schnaps aura deviné que son tour va venir, à la différence qu'il ne va pas tenter de lutter. Ce sera même le contraire.

Petrovich laissera sa porte ouverte, et n'opposera aucune résistance. Il se fera égorgé comme ses prédécesseurs.

Il laissera cette lettre :

*A l'attention des poulets.*

*Votre plus belle connerie c'est sûrement de vous être engagés, la mienne date d'il y a 25 ans.*

*Avec les trois autres connards déjà clamsés, je m'étais pris une biture (ma première).*

*Histoire de bien finir la soirée on a voulu tirer notre coup. On a prit la première qui passait sans lui demander son avis. Elle s'appelait Natalia*

*Après ça la pauvre s'est barrée de Misklac pour je ne sais où.*

*Moi j'ai enchainé cuite sur cuite pour oublier.*

*Mais visiblement quelqu'un n'a pas oublié.*

*J'ignore qui, mais ce soir je vais le savoir.*

*Tout ce que je vous demande c'est de ne pas être trop con, même si vous êtes des flics.*

*Ce qui est arrivé était mérité.*

*Foutez donc la paix au responsable de tout cela quelque'il soit.*

## **La cachette de Mira**

Il s'agit d'une petite grotte, dont l'entrée est dissimulée par des broussailles.

A l'intérieur Mira y a déposé son arsenal, c'est-à-dire son costume de louve et ses griffes.

Au fond une photo de Natalia a été placée bien en évidence un peu comme dans un autel.

Ce nouvel élément permettra d'avancer grandement dans l'enquête.

La plupart des habitants reconnaîtront la personne sur l'image, et parleront de son départ soudain du village remontant à 25 ans.

Il ne faut pas oublier la fourrure et les griffes. Elles permettront de taire la rumeur sur les loups.

Il est envisageable que Mira est posée un ou deux pièges surtout à l'entrée. Mais ils ne sont pas destinés aux animaux de la forêt. Leur fonction est de stopper les êtres humains.

Je préconise le piège à loup ou un système de planche à bascule avec une pique au bout.

Quant à Mira elle sera probablement au courant de l'expédition des PJ.

En effet ils la décideront sûrement à la découverte du deuxième cadavre où tout le monde (Mira comprise) sera présent.

Par conséquent Mira se tiendra sur ses gardes et se contentera de vérifier, si les PJ sont parvenus jusqu'à sa cachette.

Elle les espionnera alors à bonne distance, et évitera le combat. Elle sera très dure à percevoir.

Les PJ verront au moins les traces de son passage plus tard.

Il est aussi envisageable que les PJ se soient montrés particulièrement discret, et que Mira ignore tout de leur recherche.

Elle se rendra alors le lendemain soir (les PJ vont devoir attendre ou revenir) dans sa tanière prendre ses armes et son costume avant d'aller tuer.

Les PJ pourront la surprendre, mais il faut tenir compte de certains facteurs.

Tout d'abord Mira est une personne méfiante en permanence sur ses gardes, et elle risque de percevoir les traces du passage des PJ, s'ils n'ont pas songés à les effacer.

En cas de confrontation Mira essayera de s'enfuir, sauf si les PJ l'ont clairement identifiée.

Foutu pour foutu elle combattra jusqu'à la mort non sans user de ruse. En clair elle fera mine de déguerpir pour surprendre plus tard les PJ sur le chemin du retour.

Au fait si Mira est parvenue à glisser entre les doigts des PJ sans être reconnus, elle ne renoncera pas à ses assassinats.

Faute de mieux elle s'équippa d'un couteau de cuisine, et ira tuer les proies restantes à domicile.

Toutefois Mikael se défendra. Il vieillera le FM Guelter à la main.

On aura donc droit à une version urbaine de la mort de Mikael originalement prévue dans les bois.

La différence se situera dans la présence des habitants paniqués, qui constitueront plus une gêne qu'autre chose.

## **Le cas ZAFALIO**

I) Vue d'ensemble

ZAFALIO est là pour étoffer l'intrigue.



Toutefois il est possible que les PJ ne s'y intéressent pas.

Voici donc divers évènements destinés à le placer sur le devant de la scène.

## II) L'infiltration dans la caserne

Je récapitule. ZAFALIO va s'infiltrer à partir des toits dans le grenier de la caserne afin d'y écouter la radio sur les déplacements de l'armée.

Les PJ ne le surprendront pas uniquement, s'ils sont dans la caserne.

Il est envisageable qu'ils le voient circuler de nuit sur les toits, ce qui constitue une attitude suspecte.

Cela arrivera sûrement si les PJ mettent en place des patrouilles nocturnes.

ZAFALIO s'il est surpris choisira entre la fuite ou la rédition. Tout dépendra de ses possibilités de fuite.

Pour ce qui est de la rédition ZAFALIO tentera un barratin du genre :

« Vous nous cachez des choses alors que nos vies sont en jeu. J'ai voulu savoir par moi-même la vérité grâce aux communications de l'armée. »

Les PJ ont intérêt à se la jouer fine.

Car si ZAFALIO sent qu'ils ne le croient pas, désespéré à l'idée d'être découvert il usera de son guelther automatic.

## III) Le lynchage

Idéal si les PJ sont dépassés et commencent à s'ennuyer, cet évènement peut s'inclure à n'importe quel moment du scénario.

Quelques bouseux... habitants pardon trouvant les falkrieks peu efficaces ont décidés de mener leur propre enquête.

Elle s'est faite au bistrot de façon assez brève.

Je cite les experts locaux :

« Un mec d'ici a pas pu faire ça. »

« T'as raison. »

« Et il y a qu'un seul étranger dans le coin c'est ce journaliste. »

« T'as raison. »

« En plus les meurtres sont arrivés en même temps que lui. »

« T'as raison. »

Les PJ seront rameutés par un autre habitant moins portés sur la violence ou simplement par le bruit.

Lorsqu'ils arriveront ZAFALIO sera encerclés par ses juges autoproclamés.

Les juges en question seront armés de fusils de chasse et un peu plus nombreux que les PJ (deux ou trois).

Voulant extorquer des aveux à ZAFALIO, celui-ci ne sera pas encore mort juste un peu esquinté à la rigueur.

Je ne conseille pas au MJ de régler cette affaire à coup de jets de commandement, et de psychologie.

C'est censé être une scène d'action.

Après un bref avertissement les enquêteurs amateurs tireront sur les PJ.

N'oubliez pas la présence de ZAFALIO.

Il peut récolter une balle perdue ou être pris en otage.

Il est également possible que ZAFALIO surtout si la situation est désespéré recourt à ses talents de combattant voir à son gueltes automatic.

A lui de trouver une explication à ses capacités comme l'habitude des zones dangereuses.

Un dernier détail. Aucun personnage important comme Mikael ou WALSIK ne participera au lynchage.

IV) La tentative de fuite

Elle est à combiner avec un autre évènement de nature à inquiéter ZAFALIO : un interrogatoire des PJ ou une trace de soupçon de leur part.

Le lynchage est aussi utilisable.

ZAFALIO sentant l'état se resserrer, va tenter de quitter Miskalc.

Je conseille d'abord un vol de nourritures (que ZAFALIO cachera chez lui) en guise d'avertissement.

Ensuite il s'emparera du seul véhicule capable d'affronter la neige au capacité similaire à celui des PJ.

Une poursuite s'amorcera alors avec les PJ.

ZAFALIO s'y on lui met la main dessus, aura bien du mal à se justifier.

## **Les conclusions possibles**

### **I) L'arrestation de Mira**

Il sera très dur de la prendre vivante. Mais sait-on jamais.

Si Mira a déjà accompli son œuvre, elle avouera sans trop de difficulté.

Sinon la menace ne fonctionnera pas. Il vaudra mieux miser sur les sentiments en particulier la compassion.

Parmi les survivants Mikael tentera une entrée en force là où Mira sera incarcérée (probablement la caserne) sous prétexte de rendre justice en la tuant.

En fait il cherche plutôt à la faire taire. Mikael sera accompagné de quelques uns de ses voisins auquel il a bourré le crâne.

Mikael mènera une attaque frontale.

Petrovich lui aidera à confirmer les dires de Mira ou de les éclaircir.

### **II) La mort de Mira**

Si les PJ n'ont pas visité sa tanière, il faudra qu'elle porte la photo de sa mère sur elle.

Ainsi les PJ pourront enquêter.

### **III) L'arrestation des survivants**

Schnaps se laissera faire. A la rigueur il tentera de se suicider. Un test de médecine le sauvera.

Mikael bien entendu résistera. Il se barricadera chez lui, et tira avec son FM Guelter à sa fenêtre de l'étage.

Il sera possible de pénétrer la maison par les fenêtres de l'étage.

### **Xander WALSIK**

Agilité : 6                      Charisme : 12                      Connaissance : 8  
Dextérité : 13                      Force : 13                      Perception : 12  
Servir à boire : 150                      Commandement : 70

### **Mira**

Agilité : 15                      Charisme : 14                      Connaissance : 8  
Dextérité : 16                      Force : 13                      Perception : 17  
Corps à corps : 80                      Armes de contact : 110                      Commando : 80                      Discrétion : 75  
Pistage : 85

### **José ZAFALIO**

Agilité : 13                      Charisme : 10                      Connaissance : 12  
Dextérité : 14                      Force : 14                      Perception : 14  
Corps à corps : 70                      Commando : 75                      Discrétion : 70                      Arme de  
poing : 70                      Arme d'épaule : 75                      Conduite : 65

### **Marcus**

Agilité : 7                      Charisme : 8                      Connaissance : 8  
Dextérité : 13                      Force : 15                      Perception : 10  
Corps à corps : 70                      Arme de contact : 80                      Découpage de la viande : 100

### **Mikael**

Agilité : 12                      Charisme : 8                      Connaissance : 8  
Dextérité : 14                      Force : 15                      Perception : 14

Particularité : étant assez âgé il encourra des malus pour ses blessures et lors d'efforts recourant de l'endurance.

Arme de contact : 70                      Commando : 80                      Arts martiaux : 90                      Arme de poing : 100

Arme d'épaule : 110

Commandement : 55

### **Vassili**

Agilité : 8

Charisme : 5

Connaissance : 6

Dextérité : 12

Force : 10

Perception : 17

Pistage : 80

Discrétion : 70

Commando : 80

Être superstitieux : 90

Particularité : vieux lui aussi il souffre des mêmes malus que Mikael.

### **L'habitant type de Miskalc**

Agilité : 8

Charisme : 8

Connaissance : 6

Dextérité : 12

Force : 13

Perception : 10

Corps à corps : 55

Arme d'épaule : 65

Picoler : 70