

Prédateurs

Un scénario pour le Monde de Ténèbres.

Ce scénario est prévu pour 1 à 4 joueurs et un maître de jeu maîtrisant les intrigues plutôt intimistes et angoissantes. Il est conseillé de préparer ses descriptions à l'avance pour ne pas rester sec pendant la partie et d'avoir au moins un personnage (un peu) doué pour la survie en forêt dans le groupe...

Physique ●●●●●

Social ●●○○○

Mental ●●○○○

Synopsis : Alors qu'ils sont en ballade dans le nord-ouest des États Unis, les personnages sont pris en chasse par une bande de braconniers ivrognes qui provoquent un accident de voiture. Bloqués en pleine nature et pris pour gibier par de la viande saoule les personnages se trouvent de plus confrontés à une *créature* qui va s'avérer tout aussi dangereuse que leurs poursuivants...

Thème : La survie, indubitablement. La loi du plus fort. Tué ou être tué. Que les personnages perdent pas mal de niveau de santé pendant l'aventure est inévitable.

Ambiance : Nature hostile, urgence vitale, humanité décevante.

Le cadre : L'Idaho est l'un des états américains traversé par les montagnes rocheuses. Il est connu pour sa culture des patates autant que pour ses canyons majestueux, traversés (entre autres) par la célèbre *Snake River*. Je ne saurais que trop vous conseiller d'aller jeter un oeil sur Internet pour admirer ses splendides panoramas. En revanche, comme le souligne l'article de *Wikipedia* concernant l'état, il est souvent synonyme d'extrême droite et c'est là, apparemment, que bat le coeur de la *Nation Aryenne*. Soulignons d'ailleurs qu'il y a plus d'amérindiens que de noirs qui vivent dans l'Idaho... C'est dire si le terreau est inhospitalier...

Toute l'histoire : Il y a quelques jours, un vieux loup-garou d'une des tribus des *Purs* a décidé de prendre sa retraite. Il a donc quitté sa meute et son territoire pour attendre la mort. Malheureusement pour eux, c'est son chemin que les personnages vont croiser...

Quant aux chasseurs qui prennent les personnages pour cible... Vous pouvez toujours émettre la théorie que l'Idaho est le champ d'expérimentation de quelque démon puissant dont le passe-temps favori est de cultiver la haine comme d'autres font pousser les patates – la spécialité de l'état – mais est-il besoin d'en faire état (ou même de l'intervention du surnaturel) pour justifier que des ivrognes territoriaux, racistes, armés et sûrs de leur bon droit soient potentiellement dangereux ?

Scène 1 : Etape tranquille.

Tout dépend, naturellement, de la raison pour laquelle les personnages sont dans l'Idaho... Le postulat de base est qu'ils y sont, en tous cas, et qu'ils ont une voiture. A vous et vos joueurs d'adapter les circonstances de leur voyage en déclinant le thème des vacances, de l'héritage de la vieille tante Alice, de la phobie de l'avion qui pousse à prendre la route, ou du V.R.P. C'est la fin de l'après midi. Le temps a été pluvieux pendant plusieurs heures et le besoin d'une étape se fait sentir – douloureusement au niveau de la vessie – quand apparaît le panneau indiquant que Miller Road's Diner n'est qu'à un mile et est encore ouvert. De prime abord, l'endroit à l'air tranquille, accueillant même, et il est facile de se laisser prendre au goût délicieux de la Cherry Pie et du café fait maison...

Les personnages sont sur le point de repartir quand la bande de Jack Worrasp fait son entrée. Ils sont bruyants, visiblement saouls, déplaisants et ils remarquent immédiatement les personnages. Ils commencent à les observer en coin, puis ils viennent chercher la bagarre. Adaptez en fonction de votre groupe. Jack et ses acolytes sont assez doués pour les quolibets. Si l'un des personnages est noir, ils se concentreront sur lui, mais la liste de ce que n'aiment pas les chasseurs inclut aussi les gays, les avocats, les citadins, les asiatiques, les hippies, les latinos et d'une manière générale les gens qui ne sont pas du coin.

Les choses n'ont pas le temps d'aller bien loin, parce que Barney, le propriétaire du Diner's intervient et prie ceux qui veulent se battre d'aller le faire dehors. Les chasseurs obtempèrent et s'en vont sur le parking. Barney tente de dédramatiser la chose et offre un dernier café aux personnages. Il pense bien faire...

Scène 2 : Poursuite & Embuscade.

Les chasseurs sont six. Ils sont répartis dans deux véhicules. Le premier part en avant, tandis que le deuxième va se positionner un peu plus loin sur la route qui commence à serpenter dans la montagne. Après un virage, la poursuite commence sur quelques kilomètres. Vous pouvez vous référer aux règles concernant les véhicules, pages 141-147 du livre de règles. Les chasseurs conduisent un pick-up truck.

Quel que soit le résultat de la poursuite, alors qu'ils sont sur le point de semer leurs adversaires, les chasseurs partis en avance tirent sur les pneus du véhicule. C'est Jack Worrasp, ancien *sniper* chez les Marines, qui s'y colle. Le conducteur doit réussir un jet de Dextérité + Conduite + Manoeuvrabilité du véhicule des personnages avec un difficulté de +2 (soit 9) pour ne pas sortir de la route, et ensuite réussir d'autres jets pour ne pas se prendre un arbre tout de suite.

Arrangez vous pour que les personnages s'en sortent seulement avec quelques égratignures – mais des égratignures tout de même – un peu en contrebas de la route. Les chasseurs se rassemblent et sortent leurs fusils. L'un d'entre eux déclare « Je vois des chevreuils, les mecs ! » à quoi les autres répondent « on va se les faire ! »

Inutile de tenter de discuter avec eux : ils ouvrent le feu.

Scène 3 : Partie de chasse.

Les chasseurs sont à couvert et ils connaissent bien le terrain. La seule option possible pour les personnages est de s'enfuir en poussant vers les bois – surtout si eux ne sont pas armés.

D'une manière générale, les personnages devront user de jets de Dextérité + Sports, Dextérité + Furtivité, etc... pour échapper aux chasseurs. L'occasion rêvée de tester les règles.

Les chasseurs sont très déterminés, mais vous devez laisser vos joueurs les distancer par moments, voire en éliminer un ou deux. S'il y a des blessés, Jack renvoie un ou deux de ses hommes pour les emmener à l'hôpital. Si il y a un mort, ils deviennent tous très très très déterminés à tuer leurs proies.



Scène 4 : La Nuit Tombe.

Faites intervenir cette scène quand vous sentez que vos joueurs en ont un peu marre de jouer les cibles mouvantes. Alors qu'ils passent une petite crête, ils aperçoivent une vieille installation minière (vu l'équipement il n'est pas impossible qu'elle remonte carrément aux années trente) au fond de la vallée. L'abri parfait et les personnages seront à couvert suffisamment longtemps pour l'atteindre !

Une exploration rapide permettra de découvrir que l'endroit est une ancienne mine d'argent. Il est possible de s'y cacher – et même d'entrer dans les galeries, mais il n'y a pas de lampe torche à l'horizon – et les personnages entendent les voix des chasseurs qui se rapprochent. Assaisonnez les commentaires en fonction de là où les chasseurs en sont « ils ont tué Buddy ! », « On va les serrer, ce coup ci », etc... Et puis d'un coup, un cri, et puis plus un bruit. Et puis un appel : « Harry ? Harry ? ». Il est aussitôt suivi d'un véritable hurlement d'horreur, puis d'un cri de douleur qui s'étouffe, entouré de grognements. D'autres cris, et au final, les personnages aperçoivent, qui repassent la crête, un ou deux des chasseurs survivants.

Une forme noire les poursuit jusque dans la vallée voisine. On entend des coups de feu, un cri étouffé, puis plus rien...

Et puis un hurlement lugubre... C'est un loup... Sauf que ça doit être un très très gros loup !

Scène 5 : L'angoisse monte.

Les personnages n'ont pas très longtemps pour prendre une décision. Minutez le temps qu'ils mettent à prendre une décision. Trois options : Ne pas bouger et tenir la position (combien reste t'il de balles ?), fuir en forêt (très amusant) ou s'enfoncer dans la mine...

Si vous voulez, vous pouvez choisir ce moment pour que les téléphones portables récupèrent le réseau : le shérif local sera plus que ravi de leur envoyer des secours – c'est à dire un de ses adjoints – qui n'arrivera pas avant 40 minutes, et seulement pour se faire dévorer par le loup-garou. Si on lui parle d'un monstre, il prendra ça pour une bon dieu de farce !

S'ils choisissent de fuir en forêt, soyons francs, à moins que l'un d'entre eux ne soit un Mage, un Loup Garou ou un Prométhéen, ils n'ont aucune chance. Soyez sans pitié, mais laissez leur au besoin la possibilité de faire demi tour.

Tenir la position et s'enfoncer dans la mine sont des options nettement plus viables. Du reste, les personnages vont sans doute vouloir s'enfoncer dans la mine pour une raison très simple : C'est une mine d'argent alors vos joueurs voudront nécessairement fabriquer des balles en argent. Vous pouvez être insultant et leur demander de réussir un jet d'intelligence + occulte pour autoriser leurs personnages à y penser, mais si il est plausible qu'ils soient superstitieux (par exemple si ce n'est pas leur première confrontation avec le surnaturel) alors ne leur appliquez que la difficulté minimum. Si c'est là leur première rencontre avec une créature surnaturelle... Eh bien il y a d'assez fortes chances pour qu'ils y pensent plus tard. En revanche, il faudra réussir un jet d'intelligence + Science pour reconnaître de l'argent non raffiné. Il y a assez de minerai (dans la mine, pas dans une caisse posée devant) pour fabriquer des balles, mais l'opération prend pas mal de temps, nécessite d'allumer un feu qui soit assez chaud, etc... C'est possible, mais complètement irréaliste dans la mesure ou le loup-garou aura bientôt fini de dîner... Il y a aussi le problème de la lumière...

Impossible de trouver une lampe torche, mais un jet d'astuce + Crafts permettra de réaliser une torche. Il reste un peu de goudron et de la toile à l'entrée de la mine. Malheureusement, ça ne rendra au garou que la tâche plus facile pour les suivre au nez.

De toutes façons, le loup-garou finit par revenir...



Scène 6 (optionnelle) : Le survivant.

Alors qu'ils en sont encore à se demander ce qu'ils vont faire, un des chasseurs arrive. Il fait alors un récit de ce qu'il a vu : le corps horriblement mutilé d'un de ses copains, une sorte de gros loup comme il n'en a jamais vu dans ces bois qui courait après ce pauvre Steve et qui... Ensuite, le monstre s'est jeté sur lui. Il a entendu un coup de feu, c'était le fusil de Jack, il en est sûr, et puis le monstre est parti. Alors il a entendu Jack crier...

Le survivant est dans un état mental... très limite... Il vient de vivre une expérience traumatisante et, soyons francs, les personnages n'ont sans doute aucune envie d'être gentils avec lui. Mais il a un fusil et ça fait toujours une gênerie à lancer au garou quand il débarquera...

Seulement voilà : Et si c'était lui, le monstre ? Ce regard fou, ce sang sur lui... Et il n'a pas de traces de blessure... Laissez le doute s'insinuer. Au besoin insinuez le vous même...

Si vos joueurs choisissent de l'abattre, laissez les faire, et laissez les aussi faire leur jet de dégénérescence... Un meurtre, même dans ces conditions, à priori, c'est un *pêché* du niveau 4. Si vos joueurs choisissent de le laisser survivre, il pourra toujours leur servir à gagner un peu de temps face au loup-garou.

Scène 7 (optionnelle) : Tenir la position.

Si les personnages choisissent de ne pas s'enfoncer dans la mine, laissez leur tenir la position (et gâcher leurs munitions pendant quelques minutes). C'est l'occasion de leur laisser voir à quoi ils ont affaire exactement : il s'agit d'une forme humanoïde, couverte d'une épaisse fourrure, mais en pleine nuit il est difficile de distinguer plus que ça. Ça pourrait être un ours, mais ça ne se déplace pas comme un ours et ça crie comme un loup.

Au bout de quelques minutes, la créature fait demi-tour... Mais il ne fait pas l'ombre d'un doute qu'elle ne va pas tarder à revenir : en effet, quelques minutes plus tard, une forme noire traverse l'espace découvert qui permet aux personnages de la prendre pour cible et enfonce la porte du local où ils ont pu s'enfermer. Si le chasseur est encore là, c'est lui le premier que la créature attaque. Une fois qu'il en a terminé avec lui, il se tourne vers les autres occupants du lieu !

Scène 7 : Final Souterrain.

Franchement, en l'état actuel des choses, les personnages ont peu de chance de s'en sortir, même en entrant dans le tunnel. Il est difficile de retenir le loup-garou, mais à chaque fois qu'il tue quelqu'un, il commence à le dévorer et cela permet un peu de répit aux survivants.

Si vous avez l'intention de faire mourir les persos de vos joueurs, allez-y, c'est le moment.

Si vous pensez qu'il est bon pour vos relations avec eux et vos futures parties de laisser quelques uns y survivre, alors voici quelques options :

- Il reste dans la mine un bidon d'essence assez gros pour faire un bon cocktail molotov. Le garou enflammé qui sort de la mine en courant, c'est un assez beau final.
- Il est possible de faire un piège en précipitant un wagonnet contre le garou après que celui ci aie pris de l'élan dans une déclivité (ce n'est pas définitif, mais ça peut le sonner assez longtemps pour y mettre le feu).
- Il y a un puits de forage dans lequel on peut pousser le loup-garou (avec l'aide du dit Wagonnet et de la déclivité).
- Les personnages trouvent une caisse en bois qui contient de la poussière. Il y a assez d'argent là dedans, soit pour le verser dans une balle qui pourra exploser à l'intérieur du loup-garou, soit pour l'en asperger, ce qui le ralentira (au minimum).
- Attirer le loup-garou dans un tunnel et causer un éboulement.

Ce ne sont là que quelques suggestions et je suis persuadé qu'un groupe de joueurs en aura beaucoup d'autres à proposer. Aidez les en favorisant leur défense. Restez logique, naturellement : il est peu probable qu'il reste dans la mine un couteau de cuisine, des couverts en argent ou un flingue chargé... Mais un bâton de dynamite ?

Si vos personnages ont accès au cadavre du loup garou, ils peuvent assister à sa transformation en humain...

Accessoirement, si vous envisagiez de passer à *Werewolf : the Forsaken*, c'est le moment de vous y mettre. La transformation de vos personnages (ou juste de l'un d'entre eux) en loup-garou pendant le combat final pourrait s'avérer du meilleur effet.

Epilogue : Retour à la civilisation.

Les recherches pour retrouver les personnages commencent rapidement. Même s'ils sont blessés et dans l'incapacité de se mouvoir, ils sont récupérés par les autorités et rapatriés sur l'hôpital le plus proche avant la fin de la matinée. Il y a d'assez fortes chances pour que la récupération soit longue. Ils sont choqués, blessés, et ils ont été confrontés à un truc horrible.

Ils ne seront pas inculpés pour la mort des chasseurs. Même s'ils en ont tué un, une courte enquête de police conclue à de la légitime défense (c'étaient les balles des fusils des chasseurs dans leur carrosserie, tout de même). Aucun d'entre eux n'a survécu. Il y a même un cadavre qui n'a pas été retrouvé, celui de Jack.

Quant au loup-garou, il est impossible de déterminer son identité (si tant est qu'on aie pu retrouver son cadavre). Ses empreintes digitales correspondent à celles d'un jeune du coin qui a été arrêté pour voies de faits et outrage à agent... en 1941. Impossible qu'il s'agisse de la même personne.

Quelques mois plus tard, alors qu'un des personnages rentre chez lui, il entend le chien de sa voisine hurler à la mort (elle dîne en ville). Il se barricade nerveusement à double tour...

Je vois des cheveux les ners !

Appendice.

Difficultés supplémentaires.

Je suis parfaitement conscient que les situations, les obstacles et les difficultés que peuvent rencontrer les personnages sont assez peu développées. Cela tient au fait que dans mon expérience de Conteur, la meilleure source d'inspiration pour ce genre de choses est le joueur lui-même. Les miens ont appris à ne plus jamais demander : « Il n'y a pas une falaise, au moins ? »

Lors de la poursuite en forêt, pensez aux troncs allongés, aux racines, aux buissons de ronces, aux ruisseaux, aux flaques de boue, aux feuilles qui glissent sous les pieds. Et si vous êtes vraiment d'humeur vache, vous avez toujours la pluie, le vent froid et la neige... Mais attention, même si les chasseurs sont sur leur territoire, il n'y a pas de raison de ne pas leur appliquer à eux aussi, parfois, des malus.



Les Personnages non joueurs.

Jack Worrasp, ancien Sniper.

Description : La fin de la quarantaine, cheveux gris aux tempes, le teint rougeaud, une casquette de chasse vissée sur le crâne, grosse doudoune et blue jeans... Un mètre quatre vingt pour cent quinze kilos de muscles...

Motivations : Jack veut juste rigoler un brin, et soyons clairs tout de suite : il est complètement fou !

Historique : Ancien de la guerre du golfe en 1991, Jack a voulu rempiler en 2001, mais il a été refoulé par les pys. Il en a conçu une amertume farouche qu'il déverse régulièrement sur le monde... D'ailleurs, comme il est conscient que tout va mal en ce bas monde, il a rejoint l'un de ces partis politiques qui disent la vérité et lynchent des noirs une fois de temps en temps... Il est complètement xénophobe et convaincu qu'il a absolument raison de se comporter comme il le fait...

Attributs: Intelligence 2, Wits 2, Resolve 2, Strength 3, Dexterity 3, Stamina 3, Presence 1, Manipulation 1, Composure 2

Compétences : Athletics 2, Brawl 2, Drive 2, Firearms 4, Stealth 4, Survival 3, Weaponry 2

Atouts : Fighting Style : Sniping 5 (v. *Armory* p. 212-214, en très gros, il peut ignorer les pénalités dues aux difficultés du terrain quand il tire), Alliés 4, Sens de l'orientation.

Volonté : 4

Moralité: 2

Vertu: Patience. Tout vient à point à qui sait attendre.

Vice: Wrath.

Initiative: 5

Défense: 2 (+1 avec sa doudoune)

Vitesse : 10

Santé : 7

Buddy Wide, Barry Trumbo, Steve Peskell, Harry Hoagsmill.

Description : La fin de la quarantaine, le teint rougeaud, une casquette de chasse vissée sur le crâne, grosse doudoune et blue jeans...

Motivations : Ces quatre imbéciles sont les alliés de Jack et ils feront tout ce qu'il lui dit. Ils appartiennent tous à une branche locale d'un Klan quelconque.

Attributs: Intelligence 1, Wits 2, Resolve 2, Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3, Presence 1, Manipulation 1, Composure 2

Compétences : Athletics 2, Brawl 2, Drive 2, Firearms 3, Stealth 3, Survival 3, Weaponry 1

Atouts : Sens de l'orientation.

Volonté : 4

Moralité: 4

Vertu : Patience.

Vice: Wrath.

Initiative: 5

Défense: 2 (+1 avec leur doudoune).

Vitesse : 10

Santé : 7

Kenny Dorough.

Description : Trente et un an, taillé à la serpe. Ses cheveux sont bruns et ses yeux d'un bleu glace tirant sur l'acier. Le teint rougeaud, une casquette de chasse vissée sur le crâne, grosse doudoune et blue jeans.

Motivations : Kenny considère Jack comme son supérieur hiérarchique direct. Il se rend parfois compte que Jack déraile, mais l'action lui manque à lui aussi...

Historique : Kenny ne se distingue guère de ses camarades de jeu (malsain), si ce n'est que c'est lui le plus proche de Jack. Et pour cause : lui aussi il a connu l'Irak...

Attributs: Intelligence 1, Wits 2, Resolve 2, Strength 3, Dexterity 2, Stamina 3, Presence 1, Manipulation 1, Composure 2

Compétences : Athletics 3, Brawl 2, Drive 2, Firearms 3, Stealth 3, Survival 3, Weaponry 3

Atouts : Sens de l'Orientation, Santé de Fer, Combat Style : Fighting Marksmanship 1 (v. *Armory* p.210 : *Il ajoute son score de Firearms à ses jets d'initiative quand il tire en combat*).

Volonté : 4

Moralité: 4

Vertu : Patience.

Vice: Wrath.

Initiative: 5

Défense: 2 (+1 avec leur doudoune).

Vitesse : 10

Santé : 7

Le Loup Garou.

Description : La plupart du temps, quand les joueurs le verront, ce sera juste une forme. Une fois décédé, c'est un homme qui a plus de soixante dix ans, d'origine... difficile à définir... Peut être un métis d'indien...

Motivations : La faim, l'ennui.

NB : Et les règles sur la *Lunacy*, me direz vous ? La plupart des humains sont incapables de se souvenir d'avoir vu un loup garou à moins d'avoir une volonté en béton armé. Ils sont même censés être sujets à des pénalités allant de -5 à -3 pour toute action autre que la fuite quand ils en voient un... Et c'est bien normal : les garous sont des créatures profondément terrifiantes.

Seulement est-ce que cela est juste pour des personnages qui sont soumis à des difficultés telles que celles rencontrées dans ce scénario ?

Le loup-garou est déjà très puissant. Il a 22 niveaux de santé (22!), qu'il régénère au rythme d'un niveau par tour de repos et il est impossible à tuer autrement que par le feu

ou l'argent. Et encore, l'argent ne lui occasionne que des dommages aggravés *mais* il enlève un dé du groupement de dés des dégâts – et encore faut il en avoir sur soi.

La folie des mortels face au loups-garous est très pratique pour expliquer qu'ils ont réussi à maintenir le secret de leur existence, mais quand on se retrouve face à face avec l'un d'entre eux en tant qu'antagoniste, c'est une autre histoire.

J'ai procédé de la façon suivante lorsque j'ai fait jouer cette aventure : j'ai considérablement édulcoré les descriptions du loup garou (on ne le voit pas, il fait noir), j'ai appliqué les modificateurs seulement en cas de confrontation directe (et encore...), et pour finir, j'ai reporté tous les effets négatifs sur la stabilité mentale des personnages à après. C'est bien suffisant à mon sens. Libre à vous de faire à votre sauce, dans l'intérêt de vos joueurs et du *fun*.

On peut tout aussi bien décréter que la partie de chasse leur a permis de générer assez d'adrénaline pour qu'ils ne soient (temporairement) plus sujets à la folie provoquée par la vue d'un *uratha*.

Attributs: Intelligence 4, Wits 5, Resolve 4, Strength 5 (6/8/7/5), Dexterity 5 (5/6/7/7), Stamina 5 (6/7/7/6), Presence 3, Manipulation 3 (2/3/0/3), Composure 4

Compétences : Athletics 5, Brawl (Urshul) 5, Intimidation (Ferocity) 5, Investigation 5, Medicine 3, Occult 3, Politics (Pure Tribes) 2, Stealth 5, Subterfuge 2, Survival 5

Atouts : Brawling Dodge, Danger Sense, Iron Stamina 3, Quick Healer, Strong Back

Appel Primal: 5

Volonté : 8

Harmonie : 6

Essence : 6

Vertu: Prudence

Vice : Gourmandise

Santé : 10 (12/14/13/10)

Initiative : 9 (9/10/11/11)

Défense : 5

Vitesse : 15 (16/19/22/20)

Renom : Ruse 2, Gloire 4, Honneur 2, Pureté 1, Sagesse 3

Dons : (1) Call Water, Wolf-Blood's Lure, Speak With Beasts, Feet of Mist; (2) Manipulate Earth, Father Wolf's Speed, Blending; (3) Primal Howl, Running Shadow; (4) Savage Rending

Rituels : 5 Rites: (1) Rite of Dedication, Shared Scent; (2) Call Human, Cleansed Blood, Sacred Hunt; (3) Bind Human, Rite of Healing, Wake the Spirit ; (4) Rite of Chosen Ground; (5) Rending the Gauntlet

Attaques:

Type	Dégâts	Groupement de Dés
Morsure	2 (L)	–/–/15/15/13
Griffes	1 (L)	–/12/14/–/–

Armure :

Type	Score	Pénalité
	1/1	0

*Les informations concernant les Purs se trouvent dans **The Pure**, pour Werewolf : the Forsaken.*

*Un scénario conçu par Arthis Jolimont
(vincentgin@hotmail.com)*

