

En 1650 :

Plusieurs Loutiers se sont assemblés pour former une cabale. Ils portent une chevalière en argent avec un croissant de lune rouge sur fond d’onyx.

Ils ont fait des ravages dans plusieurs Meutes partout en France, grâce à leurs armes enduites d’Aconit Tue-Loup, jusqu’à ce qu’ils atteignent le Périgord Noir et la Meute.

A l’époque, la Meute s’est fait aider par quelques âmes-doubles de la région et ont réussi à tuer les Loutiers.

Basajaunaks : Hommes-ours, odeur de terre et de hêtre

Vouivre : femme-serpent, légère odeur de métal et d’épices

Dame Blanche : sorcière / fusion temporaire avec chouette effraie, odeur de livre et d’épices

Vouivre jeune Niveau de Menace : (3). Niveaux de Santé : 4. Spécialités : Séduction, Esquive, <i>Regard hypnotique</i> <i>Morsure paralysante</i>	Vouivre ancienne Niveau de Menace : (4). Niveaux de Santé : 6. Spécialités : Séduction, Esquive, Contorsions, Finances, Occultisme, <i>Regard hypnotique</i> <i>Morsure paralysante</i>	Dame Blanche Niveau de Menace : (2). Niveaux de Santé : 2. Spécialités : Sorcellerie, Médecine.	Basajaun ou basandère Niveau de Menace : (3). Niveaux de Santé : 5. Spécialités : Discrétion et vigilance en forêt. <i>Puissant, Enragé</i>
---	---	--	---

2025 :

Quelques membres de la Meute sont partis pour leurs études, ou pour affaires.

Récemment, Charles, un jeune étudiant en médecine à Bordeaux, a cessé de donner des nouvelles. Il y a 2 jours, l’absence de son âme a traversé le lien de la Meute. Il y a de fortes chances qu’il soit mort, à moins qu’il soit maintenu dans un état d’inconscience, ce qui ne présage rien de mieux.

Lorsque Jacques, votre Alpha, a contacté la Meute des Pattes souples, qui contrôle la zone de Bordeaux. Les nouvelles sont mauvaises, 2 des leurs ont également disparu. Et leur Meute est bien plus petite que la vôtre, tout juste une douzaine de membres.

Il vous accorde un sauf conduit sur ses terres afin de mener l’enquête sur les disparitions et ramener leurs membres.

Jacques vous demande donc d’y aller et de chercher ce qu’il s’est passé.

Sur la route, ils ont une sensation de malaise qui les pousse à s’arrêter. Aussitôt ils subissent une Transe de mémoire. *Ils se revoient tous les 4, ou plutôt les corps habités par leurs Loups à l’époque. Ils sont en pleine chevauchée à travers les bois. Ils ont tous une sensation d’urgence et de danger, et peuvent sentir les effluves de leurs chevaux qui exhalent la peur et l’effort. Mais ils sont tous les 4 et rien ne peut les arrêter !*

Sur place les joueurs vont pouvoir visiter la chambre de Charles, ils y trouveront un appartement mal rangé, mais pas retourné. Charles semble bien s’amuser aux vues des nombreux post-it de soirées. Cela ne l’empêche visiblement pas d’étudier correctement car ses résultats sont excellents.

En cherchant bien (2 réussites) les joueurs trouveront de nombreuses références au club Dahlia Noir. Ils verront qu’il avait plusieurs rdvs dans son agenda ces dernières semaines :

- 1 médecin, docteur Keranos

- 3 rdv avec Lyla
- 1 rdv cinéma
- 1 rdv Crédit Agricole

Frédéric, Fred pour les amis.

Un Chaperon rouge qui se fait passer pour un Lupanis envoyé sur les traces de la chose qui extermine les Surnat' en France depuis 6 mois. La quarantaine, une balafre visible en travers de son œil droit. 1m90, taillé comme un nageur, blond aux yeux gris, il a un visage carré, purement viril, et un sourire charmeur. Il sent le métal, la graisse et le sang, et une faible odeur âcre en fond.

Il est amical, et propose son aide aux joueurs.

Les joueurs pourront faire plusieurs tentatives d'observation ou recherche, et voir qu'il possède un tatouage en bas du cou qui représente une tête de loup et le petit chaperon rouge.

Dalhia noir

Club dirigé par Lyla une Vouivre de presque 300 ans. Sa moitié serpent est fortement perceptible dans son comportement. Elle est séductrice, aime se coller aux gens et respirer son odeur. Ses yeux sont ambrés, légèrement lumineux et ses pupilles légèrement ovales pour ceux qui savent quoi regarder.

Elle connaît bien Charles, et ne l'a pas vu depuis son dernier passage, il y a une dizaine de jours. Elle apprécie fortement la compagnie de jeunes louveteaux, car ils sont « forts, endurants, résistants à la douleur, et particulièrement fougueux lorsque leur bête est proche de la surface ».

Faculté de médecine : les joueurs peuvent s'y faufiler et chercher le dossier de Charles. Ils trouveront qu'il a pris rendez-vous il y a eu un rendez-vous avec le Docteur Keranos. Ils pourront le savoir aussi s'ils discutent avec les élèves et les professeurs (Charles n'étant jamais malade, cette seule absence les a marqués).

Autres disparus :

- Alexandra : 57 ans, louve de la Meute des Pattes Souples.
- Alexis : 35 ans, loup de la Meute des Pattes Souples.
- Vincent : 48 ans, Basajaun.

En cherchant toutes ces personnes ont vu le docteur Keranos sur les deniers mois.

Docteur Keranos

Dame Blanche, qui s'est spécialisé dans les Surnat'. Il avoue que son bureau a été vandalisé il y a 3 mois. Les voleurs ont tenté de forcer sont armoire à médicament mais n'ont pas réussi, et on mit à sac le cabinet.

En fouillant les joueurs pourront trouver un micro et un virus sur le PC du Docteur. Le micro porte les initiales CR gravées en rouge.

En sortant de chez le docteur, les joueurs seront interpellés par un homme fin, plutôt banal. 1m80, les yeux gris et froids, cheveux noirs rasés, une barbe de 3 jours. Il a le regard perçant et semble toujours aux aguets, il n'a pas d'odeur, si ce n'est un léger parfum bon marché qui se mêle aux odeurs de la rue. Malgré sa silhouette chétive, les joueurs le sentiront comme un prédateur. Il s'agit d'un Lupanis, le lieutenant CHASSIER, qui enquête sur une compagnie des Chaperons Rouges qui s'est rebellée et cherche à tuer autant de Surnat' que possible. Il leur demandera tous les renseignements qu'ils ont sans jamais partager les siens, et se renseignera sur leur pied à terre au cas où il aurait besoin de les contacter. Il leur conseille toutefois de se méfier de tout le monde et leur remet sa carte.

Sur un test de perception 2 réussites, les joueurs parviendront à sentir une odeur âcre en fond. 3 réussites, ils verront qu'il a une trace de bronzage à son annulaire gauche.

En rentrant à leur hôtel, les joueurs seront attaqués par deux hommes vêtus de noir. Ils ne les sentent pas venir et son surpris par leur première attaque :

Niveau de Menace : Antagoniste de Scénario (3).

• **Niveaux de Santé** : 3.

• **Spécialités** : Tactique, Tir, Combat au corps à corps, Chasse.

• **Équipement** : le Chaperon en opération porte un gilet en kevlar et au moins une arme de poing et un couteau de combat enduit d'aconit.

S'ils le tuent, ils ne trouveront sur lui qu'une chevalière à son annulaire droit. La bague est en argent, la pierre est de l'onyx avec gravé en rouge un croissant de lune.

La nuit, les joueurs vont vivre une nouvelle transe.

Ils se retrouvent en 1650, au château de Biron. Un banquet bat son plein. Les aristocrates, dansant, discutant et riant derrière leurs lours.

Louyze préside, s'assurant que tous apprécient la fête, et surtout que tous les yeux sont rivés sur elle. Jehan, dans sa tenue d'apparat la suit à quelques pas, surveillant la foule, et couvant les membres de sa meute d'un regard paternel et autoritaire.

Jeanne fait partie des serviteurs, et s'assure de ne rien rater de leurs discussions.

Pierre discute avec les autres palefreniers, tous sens aux aguets.

Il va surprendre un mouvement fugace dans les ombres. Peut-être n'est-ce qu'un jeu de son esprit.

Il s'agit d'un Loutier de la Lune Rouge qui se faufile dans le château dans le but de surprendre la duchesse dans ses appartements.

Niveau de Menace : Antagoniste de Scénario (3).

• **Niveaux de Santé** : 2.

• **Spécialités** : Tactique, Combat au corps à corps, Chasse.

• **Équipement** : le Loutier possède des lames enduites d'aconit, et des poudres urticantes qui feront perdre 2D6 dés d'action

Les joueurs trouveront sur lui uniquement une chevalière sur son annulaire droit. Une chevalière d'argent, sertie d'une pierre d'Onyx et gravée d'un croissant de lune rouge. Ils sentiront également cette odeur âcre reconnaissable entre toutes : l'aconit tue-loup.

Les joueurs se réveilleront aux premières lueurs de l'aube et leur prégnance prend 1 niveau.

Dans la salle du petit déjeuner ils seront surpris de trouver Fred nonchalamment installé à une table ronde, suffisamment grande pour y installer en plus tous les joueurs. Quand il voit les joueurs il leur sourit et écarte les bras pour englober la table, paumes en l'air. Il porte un jean foncé, un tee-shirt noir avec une tête de loup hurlant à la lune et une veste en cuir sans manche qui révèle ses bras musclés aux nombreuses cicatrices.

Il arbore un sourire qui ne monte pas jusqu'à ses yeux.

Il leur demande ce qu'ils ont trouvé chez le docteur. Si les joueurs lui parlent du micro il va en jeter un identique sur la table. S'ils ne veulent pas parler, il leur demande s'ils ont trouvé quelque chose d'identique en jetant le micro.

« Écoutez, on m'a demandé de régler cette affaire au plus vite, et le plus discrètement possible. Ne le prenez pas mal, mais vous êtes tout sauf discrets. Vous avez eu beaucoup de chance hier soir. Rentrez chez vous, expliquez la situation à votre Alpha et laissez-moi arrêter ces hommes. »

Il n'insistera pas, mais leur conseillera de rester sur leurs gardes et de ne pas jouer les têtes brûlées.

Les joueurs seront approchés par une jeune femme timide qui leur demande de venir voir Lyla.

Elle leur annonce qu'une nouvelle tentative d'enlèvement a eu lieu. Un Loup solitaire de passage et des témoins. Les agresseurs se sont enfuis en entendant les témoins arriver, laissant derrière eux un Loup blessé et empoisonné. Lyla les conduit au chevet du Loup, Marcus, qui se remet sous les soins du docteur Keranos.

Le Loup leur propose de les guider car il a leur odeur et peut les pister si vous ne tardez pas trop, il est un excellent pisteur et peut sentir ses proies à plusieurs kilomètres. Il a d'ailleurs arraché un morceau de vêtement à un de ses agresseurs, révélant un tatouage de Chaperon Rouge sous une tête de Loup.

Les joueurs vont remonter la piste jusqu'à un entrepôt abandonné au Nord de Bordeaux à Bassens. Pendant qu'ils observent ils sont rejoints par Fred qui ne semble avoir aucun mal à les repérer. Il propose son aide, et semble suspicieux envers Marcus. Ce dernier prend l'Alpha à part, et lui révèle que Fred est un Chaperon Rouge et qu'il reconnaît son odeur.

Le hangar est vide. Les joueurs n'y trouveront que des traces de sang dont l'odeur est reconnaissable.

S'ils ont capturé Fred ce dernier aura disparu.

En fouillant ils trouvent des notes des différents enlèvements, des personnes à suivre, des bons de livraison de décoctions à base de Surnat'. Ils trouvent également des notes incompréhensibles où figure le nom de leur Meute.

Les joueurs se retrouvent dans les ombres d'une ruelle, en pleine nuit. Ils sont proches d'un quai et surveillent un galion en partance pour Saint-Malo. Ils savent que leurs proies sont ici.

4 hommes font des rondes autour de l'entrepôt.

Niveau de Menace : Antagoniste de Scénario (3).

- **Niveaux de Santé** : 2.

- **Spécialités** : Tactique, Combat au corps à corps, Chasse.

- **Équipement** : le Lutier possède des lames enduites d'aconit, un mousquet et des poudres urticantes qui feront perdre 2D6 dés d'action

Les joueurs trouveront l'un des leurs en fond de cale, démembré, écorché, griffes et dents arrachées, ses organes absents.

Les joueurs se retrouvent en pleine forêt, sur le Mont-Dol, courant à travers les arbres, poursuivant 5 hommes. L'odeur de la peur est palpable.

Ils ont suivi les traces des membres de la Lune Rouge, et en chassent les derniers adeptes, dont leur chef.

Niveau de Menace : Antagoniste de Scénario (3).

- **Niveaux de Santé** : 2.

- **Spécialités** : Tactique, Combat au corps à corps, Chasse.

- **Équipement** : le Lutier possède des lames enduites d'aconit, un mousquet et des poudres urticantes qui feront perdre 2D6 dés d'action

Ils rattrapent le chef de la cabale en bord de falaise.

Ferdinand de CHASSEREUIL

Niveau de Menace : Antagoniste de Scénario (4).

- **Niveaux de Santé** : 3.

- **Spécialités** : Tactique, Combat au corps à corps, Chasse.

- **Équipement** : le Lutier possède des lames enduites d'aconit, un mousquet et des poudres urticantes qui feront perdre 2D6 dés d'action

L'homme est blessé à mort, et tombe du haut de la falaise. Une chute mortelle pour n'importe quel humain. Il porte une chevalière à la main gauche. Un visage fin, banal, au yeux gris et froids.

Lorsqu'ils se réveillent ils comprennent qu'il s'agit du lieutenant CHASSIER. Qui aurait presque 400 ans ! Impossible !

Marcus leur propose son aide.

Les joueurs reviennent au château trop tard. Nombre des leurs sont morts ou mourant, mais l'attaque a été repoussée. Les assaillants se sont enfuis il y a à peine 1 heure. Fort heureusement un Chaperon Rouge est arrivé en renfort, puis les a pris en chasse.

Les joueurs peuvent chasser les membres de la cabale, il trouveront, au nord-est, sur une route traversant la forêt, 3 voitures accidentées dans le fossé.

Ils vont pouvoir prendre en chasse la cabale et tomberont sur Fred, maîtrisé par 3 hommes, tenue en joue par 2 autres et le lieutenant CHASSIER qui fait les cents pas devant lui, hors de lui.

Il lui explique qu’il lui a fallu 375 années pour pouvoir se venger, et qu’il a tout fait rater. Il lui explique combien il est difficile de fabriquer l’elixir de longévité car il lui faut le cœur encore frais d’un Neuri, prélevé à la pleine lune. Heureusement que certains Loups sont attirés par l’argent et n’ont aucun remords à trahir la confiance des leurs.

Les joueurs entendent un grognement derrière eux, et se feront attaquer par Marcus.

Niveau de Menace : Antagoniste de Scénario (3).

• **Niveaux de Santé** : 2.

• **Spécialités** : Tactique, Combat au corps à corps, Chasse, tir.

• **Équipement** : le Lutier possède des lames enduites d’aconit, un revolver, un gilet pare-balles et un fusil HK-G38

Ferdinand CHASSIER

Niveau de Menace : Antagoniste de Scénario (4).

• **Niveaux de Santé** : 4.

• **Spécialités** : Tactique, Combat au corps à corps, Chasse, tir.

• **Équipement** : le Lutier possède des lames enduites d’aconit, un revolver, un gilet pare-balles et un fusil HK-G38

Marcus

Niveau de Menace : Antagoniste de Scénario (4).

• **Niveaux de Santé** : 4.

• **Spécialités** : Tactique, Combat au corps à corps, Chasse.

• **Équipement** : crocs, griffes.

