

Cratures Universelles

Renaud "ObiWan Kennedy" Guezennec

Table des matires

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Introduction | 3 |
| 1.1 | Le scénario en quelques mots | 3 |
| 1.2 | Lire introduction sur l’univers de loup-garou | 3 |
| 1.2.1 | L’hisile | 3 |
| 1.2.2 | Les atouts d’un loup-garou | 4 |
| 1.2.3 | Les ennemis | 4 |
| 1.2.4 | Serment de la Lune | 4 |
| 1.3 | Les meutes | 4 |
| 1.3.1 | La Meute PJ | 4 |
| 1.3.2 | Les autres meutes | 4 |
| 1.4 | Elodoth | 5 |
| 1.5 | Cahalithe | 8 |
| 1.6 | Irraka | 10 |
| 1.7 | Rahu | 12 |
| 1.8 | Ithaeur | 14 |
| 2 | L’histoire commence | 16 |
| 2.1 | Chronologie des événements | 16 |
| 2.2 | Information de départ | 16 |
| 2.3 | Avant la ville | 16 |
| 2.4 | Arrivée en ville - Musée de l’armement | 17 |
| 2.5 | Musée de l’armement - enquête | 17 |
| 2.5.1 | Le meurtre | 17 |
| 2.5.2 | L’après meurtre | 17 |
| 2.6 | L’attente bac à sable | 18 |
| 2.6.1 | Rencontre avec les sœurs de Sad Song | 18 |
| 2.6.2 | Riley Sullivan et le FBI | 18 |
| 2.6.3 | La maison d’Elizabeth Bennett (sœur de blood queen) | 19 |
| 2.6.4 | Visite de l’hisile | 19 |
| 2.6.5 | Pas d’idée ? | 20 |

Chapitre 1

Introduction

1.1 Le scénario en quelques mots

Les personnages arrivent en ville pour essayer de raisonner le gouverneur et essayer de comprendre le silence radio de leurs contacts.

Le gouverneur a autorisé la chasse aux loups sur l'ensemble du territoire de l'état, y compris les parcs naturels, donc le territoire de la meute des joueurs.

Leur enquête sur le silence radio des autres meutes va les mener poursuivre la piste de disparitions.

Ces disparitions sont l'œuvre d'un mage ayant le projet d'unir les loup-garous, les mages et les vampires.

Les unir physiquement, dans un corps unique.

1.2 Lire introduction sur l'univers de loup-garou

Les loup-garous sont mi-humains mi-esprits loups. Il y a très longtemps, une époque que certains nomment la Pange, Pre-Loup faisait régner l'ordre et l'équilibre entre le monde physique et le monde des esprits.

Conquise par son courage, Mère Lune tomba amoureuse de lui et prit forme humaine pour le séduire. Elle donna naissance à neuf enfants (les Premiers-Nés). De leur mère ils reçurent la faculté de changer de forme et de leur père la force et l'instinct de chasseur.

Le passage des siècles vit la naissance de plusieurs générations de loup-garous, dans lesquelles le pouvoir de Pre-Loup se dilua. Une partie de sa meute réalisa qu'il était trop faible pour les guider et lui proposa son aide, mais il la refusa. Alors ses enfants assassinèrent Pre-Loup car il refusait de partager son fardeau avec le fruit de sa chair. Lorsqu'il eut le coup mortel, son cri fut si puissant qu'il déchira le monde. Depuis lors, Hisile, le monde des esprits, s'est éloigné du monde physique.

Les esprits en veulent aux loup-garous (urathas) car ils ont anéanti leur paradis et sont parvenus à tuer Pre-Loup alors qu'ils n'étaient jamais arrivés. Mère Lune maudit ses propres enfants pour les punir de leur crime et les rendit vulnérables : l'argent, le métal le plus précieux, ses yeux.

Au fil des siècles, elle allégea la malédiction de ceux de ses enfants qui reprirent la tâche de son bien-aimé. Ces loup-garous sont les gardiens de l'équilibre entre le monde des esprits et le monde physique.

1.2.1 L'Hisile

Une nuit éternelle règne sur le monde des esprits. L'exception des humains, dont les motions s'alimentent, chaque élément du monde physique y trouve son reflet. Les esprits peuvent être des concepts comme la violence, la jalousie ou l'appétit, ou bien être le reflet d'objets ou d'animaux, comme une porte ou un renard.

Les loup-garous sont les seuls à être autorisés à passer d'un monde à l'autre.

1.2.2 Les atouts d'un loup-garou

Quand je fais jouer ce scénario des débutants, je précise les avantages d'être loup-garou (voir les règles du jeu).

- Les 5 formes : humaine, presque humaine, Loup-garou, Presque loup, loup.
- Locus : portail pour passer du monde physique au monde des esprits, c'est le cœur d'un territoire loup-garou et également la source de leur énergie magique (l'essence).
- Régénération : Le corps des loups-garous est plus résistant qu'un humain, les blessures se soignent bien plus vite.
- Tribu : un groupe de loups-garous qui partage une même philosophie de vie. Il en existe cinq.

1.2.3 Les ennemis

- Les esprits : leur but est de grandir le plus possible, pour cela ils sont prêts à tout.
- Les purs : Loups-garous qui refusent de prendre part à la mort de Pre-Loup et qui refusent de maintenir l'équilibre.
- Humains : ils ignorent l'existence des loups-garous. S'ils la découvrent, ils auront des intentions hostiles.

1.2.4 Serment de la Lune

Un loup-garou déchue a prêté ce serment. C'est un ensemble de règles (libre d'interprétation) à respecter pour vos joueurs.

- Les loups doivent chasser
- Le peuple ne tue pas le peuple
- Le faible honore le fort, Le fort respecte le faible.
- Respecte ta proie
- Le peuple doit vivre parmi les humains
- Ne mange pas de chair humaine ou de loup
- Le troupeau ne doit pas savoir

1.3 Les meutes

1.3.1 La Meute PJ

Glen Taylor : GrayWolf : Alpha - Elodith - chasseur des ténés

Mathew LittleHawk : Sad Song : Cahalié - Os de l'Ombre

Laura Bennett : Blood Queen : Rahu - Seigneur des Temples

Andy Zeiner : Faceless : Irraka - Mère du fer

Kelly Clark : 9/11 : Ithael - Griffes de Sang

1.3.2 Les autres meutes

- Whispers & Ashes (Chuchotements et cendres) : meute de Chasseur des ténés.
- Weathermen (Faiseurs de temps) : meute de Seigneur des temples.
- Rooftop riders : (Coureurs sur toit). : meute de Mère du fer.

1.4 Elodoth

Nom : Glen Taylor

Origine : Canada

Auspice : Elodoth

Tribu : Chasseur des tnbres

Profession : Grant d'un sanctuaire pour animaux

Nom de guerre : GrayWolf

Age : 38 ans

Histoire : Depuis les morts de ta femme et ta fille, le 22 avril 2000 dans un tragique accident routier, tu t'es effondré.

-Tu as cassé la gueule ton patron (parce qu'il n'avait pas respecté les normes de sécurité dans le zoo où tu travaillais).

-Tu t'es fâché avec tes amis qui essayaient de te changer les idées.

Au chômage, sans argent et n'ayant plus le désir de vivre, tu es devenu SDF, te laissant mourir. Le peu d'argent que tu avais aller directement dans l'alcool.

Très vite, tu as commencé récupérer les chats et chiens errants. Tu les nourrissais comme tu pouvais. Ça avait l'avantage de toucher un peu les passants, ils se montraient gentils avec toi. Un soir, une bande de jeunes s'est attaquée à tes animaux. Tu voulais les aider mais tu étais complètement rond par l'alcool. C'est à ce moment qu'une grande colère s'est réveillée en toi, tu baignais dans ton urine, ton sang, ta crasse et pourtant la lune était si belle sous sa forme de moitié. Ta vue s'éclaircit par l'énergie de la colère puis le black-out total. Le lendemain, tu étais couvert de sang au milieu des cadavres des petits cons.

Une meute t'a récupéré pour t'apprendre ta nouvelle vie. Tu es devenu membre de la meute. Puis, elle s'est faite décimer car ils ont refusé de suivre ton conseil face à un danger. Tu as survécu de justesse. La mort ne te veut vraiment pas, on dirait !

Tu as voulu t'éloigner de la ville et tu as commencé à vivre en ermite proche d'une réserve indienne.

Tu avais négocié avec les meutes voisines pour vivre tranquillement, tout seul. Un jour un jeune loup-garou venu de la réserve vint te voir, il avait besoin de toi pour se venger et détruire un esprit. Sa tante lui avait dit avant de mourir que tu avais la solution pour battre cet esprit. En réalité, tu étais la solution, l'esprit en question ne pouvait affecter que les Amérindiens. L'esprit n'a rien pu faire contre toi. Le gamin a pris cela pour de la bravoure et il t'a accepté comme alpha. Cela ne t'intéressait pas cependant tu étais le seul candidat possible dans toute la région. Les meutes des environs avaient été détruites par l'esprit. Vous avez petit à petit recréé une vraie meute. Depuis plusieurs mois, tu tiens dans le parc naturel du Glacier un refuge pour animaux.

La chasse aux loups a été autorisée par le gouverneur de l'état. Ce fut un véritable massacre. Tu as sauvé ce que tu as pu mais c'est jamais assez. Ces troubles salissent votre territoire, il est temps de prendre les devants. Tu as donc décidé d'aller voir le gouverneur et lui dire d'arrêter ses conneries. La meute n'est pas super chaude pour aller en ville mais bon ils savent que c'est nécessaire.

Avis :

Sad Song : Un jeune idéaliste, sentiment mitigé entre paternalisme et ennui.

blood queen : tu l'aimes bien son côté looseuse. Elle est de bon conseil, elle connaît la difficulté d'être un alpha.

Faceless : Type très secret. Il a du mal à partager avec la meute. Il ne semble pas faire confiance aux autres.

911 : Une femme forte, elle fera sûrement une très bonne alpha si elle surpasse sa mélancolie.

Dons de Lune

Aura de trves

(Instantane) - Projette une aura de calme, efficace avant que le combat commence. Les personnes doivent dpenser un point de volont pour commettre un acte violent

- **jet** : Manipulation + Persuasion + Honneur
- **Cout** : 1 Point dEssence
- **Page** : 113

Sentir la corruption

(Instantane) - Identifier la nature d'un individu : vampire ou autre...

- **jet** : Astuce + Occulte + Puret
- **Cout** : Aucun
- **Page** : 136

Vision nocturne

(rflexe) - Voir dans la nuit en forme humaine

- **jet** : Intelligence + Survie + Honneur
- **Cout** : aucun
- **Page** : 135

Invoque lment (eau, terre, feu, vent)

(instantan) - Le joueur invoque une quantit dun mtre cube deau, de terre, de feu ou dair (un seul la fois). Cela ne peut pas servir darme.

- **jet** : Vigeur + Survie + Puret
- **Cout** : aucun
- **Page** : 112

1.5 Cahalithe

Nom : Mathew LittleHawk

Origine : USA

Auspice : Cahalithe

Tribu : Os de l'Ombre

Profession : Dessinateur/Tatoueur

Nom de guerre : Sad Song

Age : 22 ans

Histoire : Tu es un jeune garçon de la tribu amérindienne des Pikunis, les blackfeets. Tu as toujours été passionné par les arts graphiques : fan de dessin animés, comics, BD et manga. Tu devotes tout ce que tu peux trouver. Ton enfance est marquée par la précarité de la vie en réserve. Tu as appris à dessiner tout seul, et tu tiens un blog de comics (et un compte sur deviant-art). Tu as fait quelques illustrations de livre, site web en freelance. Ton activité ne plaît pas à tes parents qui voient ça comme une marque trop profonde d'intégration dans la vie des hommes blancs. Tu partages ce protectionnisme envers ta culture et la méfiance des blancs mais tu sais bien faire la séparation. Pendant ton enfance, tes parents, ton frère et tes deux sœurs n'ont jamais eu de véritables soutiens. Ton frère a voulu prendre les armes pour la cause et est devenu un hors-la-loi/trafiquant de drogue/d'armes. Il purge une peine de prison.

Tes sœurs s'en sortent un peu mieux. Elles travaillent à la ville d'Helena (capitale de l'État). **Lucy** est serveuse et danseuse dans une boîte de strip-tease. La dernière **Jessy** est télé-marcheuse pour diverses sociétés. Ta tante (Lyana BlackFeather) était le seul soutien dans ta famille, toujours douce et attentive. Elle te racontait souvent des histoires de fou : avec des monstres et des groupes de loups. À l'adolescence, tu as commencé à expérimenter des rêves étranges. Tu voyais les histoires de ta grand-mère prendre une couleur et une saveur tout à fait réaliste. Un jour, tu as senti un appel de ta tante. Elle était en danger. Tu ne pouvais lui l'expliquer mais tu en étais certain. Tu as couru le plus vite possible vers la source des appels. Elle et ses amis étaient dans le monde de tes rêves (ou plutôt cauchemar). Ils affrontaient un truc monstrueux, un violent esprit.

Ta tante était gravement blessée. Ton instinct t'a poussé à l'éloigner de là. Puis, c'est le noir. Elle et sa meute se battaient contre un féroce esprit de maladie. Elle a été infectée et blessée. À cause de ton intervention, elle n'est pas morte avec sa meute. Elle a gagné quelques heures. Elle a eu le temps de profiter pour t'enseigner le secret de cet esprit. Elle t'a dit d'aller voir un loup-garou ermite. D'après elle, c'était le seul dans la région capable de battre cet esprit. Avec beaucoup de difficulté, tu l'as persuadé de t'aider et vous deux vous avez détruit ce monstre.

Puis, tu as réussi à le convaincre de t'aider. Devant sa bravoure et parce que tu connaissais plus aucun autre loup-garou, tu lui as demandé de devenir ton alpha. Vous avez créé la meute et récupéré les autres au fur et à mesure. Tu t'inspires beaucoup des histoires qu'elle te racontait pour faire tes dessins. Sous un pseudonyme, tu crées un comics qui marche pas mal, assez pour te mettre à l'abri financièrement.

Avis :

GrayWolf : Un vétéran, il envoie du p'tit mais il ne semble pas apprécier son poste d'alpha.

blood queen : Elle conseille beaucoup l'alpha, et semble comprendre les problèmes de la meute. Tu aimerais avoir autant de poids qu'elle dans la meute.

Faceless : un type assez secret, il ne souhaite pas s'attacher à vous. Il vous cache un secret. Rien de terrible mais il a visiblement peur de vous le dire.

911 : Elle est traumatisée, et vite le combat le plus possible. Mais quand il faut, bon dieu, elle est là.

Dons

Conscience de meute

(Rflexe) - Obtenir des informations la position autres membres de la meute : loin vers le nord, trs proche sur la gauche, ainsi que la forme utilis par ton frre, activit gnrale, gravement bless ou inconscient

- **jet** : Astuce + Empathie + Sagesse
- **Cout** : aucun
- **Page** : 118

Camaraderie

(Rflexe) - Calme les troupes, la meute gagne +1 au jet de rsistance la rage mortelle pour la scne, de plus, si une action en coopration est faite les jets de soutien gagne +1

- **jet** : Manipulation + Persuasion + Sagesse
- **Cout** : Aucun
- **Page** : 117

Vision de mort

() - voir les troubles laisss par la mort : mort violente et les fantmes

- **jet** :
- **Cout** :
- **Page** : 127

Tmoignage de cadavre

(Instantane) - Le cadavre dcrit ce qu'il a vu depuis sa mort et les infos ne peuvent pas tre plus ancienne que 24h

- **jet** : Manipulation + Occulte + Puret
- **Cout** : 1 point d'essence
- **Page** : 129

1.6 Irraka

Nom : Andy Zeiner

Origine : USA

Auspice : Irraka

Tribu : Maître du fer

Profession : Comptable

Nom de guerre : Faceless

Age : 28 ans

Histoire : Ton véritable nom est Christopher Malone. Tu es né dans le Bronx (NYC), dans une famille assez pauvre. Tu as bossé comme un dur pour te sortir de là. Finalement, tu as obtenu un diplôme universitaire en Comptabilité / Gestion / Droit des affaires. Le job parfait, tu as mené la belle vie une paire d'années, puis cela s'est compliqué. Dans tes clients, il y avait beaucoup de trafiquant en tout genre qui cherchaient à laver leur argent sale. Quand tu t'en es rendu compte, tu as vu l'opportunité de faire payer ces types ce qu'ils ont fait à ta communauté pendant des années. Tu leur as volé de l'argent, en grosse quantité. Quand cela a commencé à se voir, tu as reçu de grosse menace. Par chance, Riley Sullivan, un agent du FBI, t'a arrêté pour fraude fiscale. Tu as pu négocier avec elle pour donner tes anciens clients sur leur trafic d'armes/drogues/filles et bien d'autres en échange de ton amnistie.

Tu es donc rentré dans le programme de protection des témoins du FBI. Dans un motel sous bonne garde, tu as été attaqué. Un des agents du FBI avait trahi ta position pour un petit paquet de fric.

Les deux autres agents avaient tû et le traître s'était auto-blessé pour donner le change. Quand les hommes de mains ont voulu jouer avec toi en te jetant dans un bac d'acide. La douleur a réveillé cet instinct de prédateur en toi. Le lendemain, tu étais nu au beau milieu de quatre cadavres.

Une meute t'a trouvé et t'a expliqué le monde qui s'offrait à toi. Tu as vite compris que les grandes villes, c'était fini pour toi. Tu ne ferais repartir trop rapidement. Tu as accompli ta vengeance en tuant l'agent du FBI avec l'aide de Riley Sullivan. Elle reste la seule personne qui connaît ta couverture. Vous avez peur qu'il y ait d'autres taupes au FBI. Elle se demande encore comment tu as réussi à survivre à l'enlèvement.

Après avoir accompli ta vengeance, tu as dû faire profil bas, car même en prison, les types que tu y as envoyés restent puissants. Tu es donc parti loin de New York, dans l'Amérique profonde, tu as trouvé une meute.

Cela fait maintenant 2 ans que tu transes avec eux. Tu ne leur as jamais dit ton passé. Pour eux, tu es Andy Zeiner et cela commence à te plaire. De l'eau coule sous les ponts, tu peux te montrer moins paranoïaque. Les mecs qui t'en voulaient sont en prison et tu es un loup-garou maintenant et ta meute sera là.

Tu vis une relation assez compliquée mais fusionnelle avec Riley Sullivan.

Avis :

GrayWolf : C'est ton alpha, il est cool. mais il ne semble pas aimer avoir des responsabilités. Est-ce normal pour une meute d'avoir un alpha qui ne veut pas l'être ?

Sad Song : Un jeune idéaliste, il est toujours motivé pour tout. C'est fatigant.

blood queen : elle est loin d'être conne mais la poisse l'aime beaucoup. Presque autant que toi.

911 : Tu ne comprends pas, elle pourrait faire une super alpha, et rouler sur tous vos ennemis, mais elle vite le combat le plus possible.

Dons

Nuit Noire

(Instantane) - coupe les lumieres lectriques dans une zone ($200m^2$ par succs)

- **jet** : Astuce + Larcin + Ruse
- **Cout** : 1 volont
- **Page** : 146

S'esquiver

(rflexe) - Se librer de liens (menottes, camisole...)

- **jet** : Aucun
- **Cout** : 1 point de volont
- **Page** : 132

Poudre aux yeux

() - Permet de faire oublier sa prsence : ce ne sont pas ces droïdes là que vous recherchez.

- **jet** : Manipulation + Subterfuge + Honneur (vs Calme + Instinct Primal)
- **Cout** :
- **Page** : 111

Faire le mort

(Rflexe) - Passe pour mort, un jet en Intelligence + mdecine doit tre fait et dpasser le score de l'activation du pouvoir. Le corps reste mort pendant 24h ou jusqu' que le LG dcide de se rveiller. Il reste conscient de ce qu'il se passe autour de lui.

- **jet** : Astuce + Subterfuge + Ruse
- **Cout** : 1 volont
- **Page** : 111

1.7 Rahu

Nom : Laura Bennett

Origine : USA

Auspice : Rahu

Tribu : Seigneur des temples

Profession :

Nom de guerre : blood queen

Liste de dons :

Age : 22 ans

Histoire : Tu es une jeune fille issue d'une famille tout fait classique, tu as une sur jumelle (Elizabeth). Elle a toujours t la prfre de tes parents. Elle tait doue la cole ; pas toi. Toi, tu te bagarrais tout le temps, souvent pour l'aider mais c'est toi qu'on punissait. Vous tiez trs proche mme si les adultes t'loigner d'elle car ils pensaient que tu aurais une mauvaise influence sur elle. Le 22 avril 2000, la police a sonn chez vous, pour vous annoncer la mort de vos parents. Vous n'avez que 10 ans et vous tes rentr dans le systme d'aides sociales. Ta sur s'est enfermée dans les tudes et a trouv une famille d'accueil assez facilement. Pour toi, ce fut les centres d'accueil puis de redressement.

Plusieurs annes aprs elle a russi te retrouver. Elle a essay de t'aider mais la drogue a t la plus forte. Tu as fait des trucs vraiment sale pour tes dose : vols, agressions et meurtres.

Un soir, tu ngociais auprs de ton dealer ta dose. Il refusait de te lcher la dose pour le peu d'argent que tu avais. Les flics vous sont tombs dessus. Tu as profit de la confusion pour voler le stock du dealer.

Tu t'es paye un gros trip, tu en avais jamais eu autant. Tu savais que de toute faon, tu ne survivrais pas cette "fte" mais t'y as survcu et les mecs ont commenc chercher leur produit vol. Sans le stock, la police n'a pas pu les mettre en prison. Ils ont donc t libr rapidement. Quand ils t'ont retrouv, ils ont jouer avec toi et des barres de fer. Cela casse vite des os humains.

Le lendemain, tu tes rveill dans une chambre de la maison de ta sur. Son mari tait en voyage d'affaire. Elle t'a expliqu que ta rage s'tait exprime sur ton dealer et son pote. Tu es donc une loup-garou comme elle. Le bon cot, c'est que devenir loup garou t'a rendu compltement insensible aux sirnes de l'hrone.

Elizabeth t'a fait rentrer dans sa meute. Tu as t accept non sans difficult mais tu as vite remarqu le manque d'imagination et la peur d'agir de ses membres. Tu t'es imposé en quelques mois comme l'alpha de la meute. Un jour un plan merder quelques parts, et ta sur s'est retrouv seule face des flics ripoux qui foutaient la merde sur votre territoire. Elle les a tu. Le problme, c'est qu'elle a montr sa vrai forme devant des humains. La **lubie** l'a protg mais elle a t arrte par des flics survivants. Des camras de surveillances la montre rentrer sur les lieux du crimes et en sortir quelques secondes aprs couverte de sang. Ta meute a voulu l'exclure. Tu savais qu'elle ne supporterait pas la prison et encore moins d'tre renier par ses frs de meute. Tu as port le chapeau devant ta meute et devant les autorits. Ta sur fut libre et tu as fini en prison. Avec ton casier judiciaire et le meurtre de policier le verdict tomba vite : peine de mort par injection. Tu aurais accepter ce sort sans angoisse. Ce n'est pas comme si tu tais attache la vie. Le problme, une injection ltale aurait eut autant d'effet sur toi qu'un verre d'eau. Du coup, pour viter de violer l'harmonie, tu as dcid de t'vader. Ta sur ta aid, ce fut assez facile. L'avantage d'tre un loup-garou. Tu as tran un peu avant de trouver un coin tranquille pour vivre. Une meute t'a accept. Ta sur et sa meute ont dménag de Chicago vers Helena pour tre proche de toi. Sa meute a pris le nom de Whispers & Ashes une fois arrive. Vous deux tes les seules personnes connatre la vrit. Vous vous voyez de temps en temps. Officiellement la police te cherche l'tranger. La situation devient peu peu grable. Ta vrai fausse identit t'aide pas mal. Tu travailles dans le parc animalier priv (celui de ton alpha).

Ton alpha veut aller en ville, tu essaieras de rencontrer ta sur.

Avis :

GrayWolf : Un bon alpha, tu l'aides un peu et le conseille. Il est mort intrieurement, son poste d'alpha lui redonne un peu la vie.

Sad Song : Un jeune, il est un peu trop enthousiaste, mais c'est un bon type.

Faceless : Quelqu'un de trs secret, il ne vous fait pas confiance visiblement. Il est volontaire, mais ds qu'il est concern, il devient transparent.

911 : Un bon lment, elle fera une trs bonne alpha, elle a encore apprendre et elle doit vacuer sa peine.

Dons

Clart

(Rflexe) - + 5 en init

- **jet** : Aucun
- **Cout** : 1 Point d'Essence
- **Page** : 136-137

Brouillard silencieux

(Instantane) - Crer un brouillard dense, 20 mtre carre par point d'instinct primal, rgle couvert pour toutes actions de combat, la meute du LG voit travers

- **jet** : Manipulation + Survie + Ruse
- **Cout** : 1 essence
- **Page** : 123

Hobbling Gaze

(Instantane) - En insinuant la peur dans l'esprit d'une cible. Elle ne peut pas fuir toute vitesse. Rduit la vitesse de l'adversaire de 1 par succs. La rduction de vitesse fonctionne 1 minutes par succs.

- **jet** : Dextrit + Sport + Honneur- Rsolution de la cible
- **Cout** : 1 essence
- **Page** : 123

saut puissant

() - +6 ds pour faire un saut

- **jet** :
- **Cout** :
- **Page** : 116

1.8 Ithaeur

Nom : Kelly Clark

Origine : Sioux

Auspice : Ithaeur/Shaman

Tribu : Griffes de Sang

Profession : Médecin Militaire

Nom de guerre : 911

Age : 34 ans

Histoire : Tu es une jeune femme de 34 ans issue d'une famille amérindienne. Tu es née dans une réserve indienne. Tu as toujours été une élève studieuse. Pour réaliser ton rêve de devenir médecin, tu as accepté un programme de bourse pour aider les gens des réserves indiennes. L'armée américaine payait tes études et tu devais juste faire quelques années dans l'armée. Cela semblait un bon plan sur le papier. Tu as signé ton contrat, le lundi 10 septembre 2001. Tu as fait plusieurs tours en Irak et en Afghanistan. De cette expérience, tu restes assez traumatisée. La traumatologie de guerre, c'est vraiment un truc sale. Tu tais le médecin d'un régiment des marines. Tu as gagné le titre de "Luckiest Kelly" dans ton régiment, tu as souvent pressenti les problèmes. Tu tais la mascotte, l'élément non-combattant qui fallait protéger mais aussi l'ange gardien des soldats. Ce sens du danger tait principalement dû à ton sang de loup, tu en as conscience maintenant. C'est d'ailleurs lors d'une mission en Afghanistan que tu as exprimé ton premier changement. Votre section avait pris position en haut d'un plateau, l'autre section de votre régiment avait pris position sur un plateau voisin légèrement plus bas dans la vallée. Durant la deuxième nuit de surveillance, vous avez compris que l'autre section tait sous un feu nourri. Après la première vague d'attaque, les communications radios annonçaient que Peter Allister avait été touché. C'était le médecin de l'autre section et ton petit ami (pas tout à fait officiel de l'époque). Tu tais si inutile alors que des gens avaient besoin de toi. Cela t'a mis dans une rage folle. Tu as décidé de rejoindre l'autre plateau à 10 km de là, 1000 pieds. C'est complètement idiot mais une chose en toi disait que tu pouvais le faire. Tu ne te rappelles pas de la suite. Le lendemain tu t'es réveillée dans une maison d'un village de la vallée que vous deviez surveiller. Un loup-garou afghan t'a expliqué les règles qui venaient avec ta nouvelle condition. Lui et sa meute ont attaqué la section Charlie avec des talibans sous leur ordre. Ils étaient clairement hostiles aux américains mais le fait d'être loup-garou t'a sauvé la vie. Tu ne veux pas savoir ce qu'ils auraient fait à une femme ennemi. Ils t'ont renvoyé à la base. Ils ont été clairs : soit tu rentres au pays, soit la prochaine fois qu'il te croise, tu seras un loup-garou essayant de leur voler leur territoire. Bref, après ce mois passé chez l'ennemi, la hiérarchie et ton régiment n'avaient plus confiance en toi. Tes études étaient finies et tu avais presque fait ton temps dans l'armée. Tu es restée deux mois à travailler à l'hôpital de la base internationale. Tu es rentrée et tu as essayé de trouver un boulot et une meute. Le boulot, tu en as eu. Ta réputation au sein du milieu médical tait assez établie. Tu aides dans les réserves mais cela te fait clairement chier. Tu revais de grandes choses, et te vois soigner des rhumes et les blessures d'après bagarre. Tu as le sentiment d'être utile mais ton talent est gaspillé. Parmi les habitants de la réserve, tu as trouvé une meute. Ce week-end Helena te donnera peut-être des opportunités.

Avis :

GrayWolf : Un bon alpha, il t'occupe car il sait que tu en as besoin.

Sad Song : un jeune idéaliste malgré les morts et la violence des Urathas, il est plein d'énergie. C'est fatigant.

blood queen : Elle semble s'être portée volontaire pour avoir une vie de merde.

Faceless : Un type assez secret, il ne vous fait pas confiance mais il est là quand il faut agir.

Dons

il sur les deux mondes

(Instantane) - Permet de voir dans les deux mondes la fois

- **jet** : Astuce + occulte + Sagesse
- **Cout** : aucun
- **Page** : 104

Vitesse de Pre-loup

(Rflexe) - Double la vitesse, la vitesse est double tant que l'utilisateur court. S'il s'arrte, il doit dpenser nouveau le cot du don.

- **jet** : aucun
- **Cout** : 1 essence
- **Page** :

Dchirer le mtal

(Rflexe) - Il est plus facile de couper le mtal. Ignore autant de point de rigidit que de succs obtenu pour l'activation du don.

- **jet** : Force + Artisanat + Gloire
- **Cout** : 1 essence
- **Page** : 116-117

Coup Fracassant

() - Les dgts contondants avec tes poings deviennent des blessures ltales (en forme humaine)

- **jet** :
- **Cout** : 1 point de volont
- **Page** : 116

Rituel

Rite Funraire (Niveau : 1)

Rend hommage un LG mort. Sorte de crmonie d'enterrement pour la socit loup-garou.

- **jet** : Harmonie
- **Succs** : Etendu, 10 succes, chaque test represente 15 minutes.
- **Description** : Le rite prend 1h environ. Chaque participant verse un peu de leur sang sur le dfunt et sur le lieu de repos ternel : tombe, bucher, ocan. Chaque participant hurle son deuil
- **Page** : 151

Invoqu un Gaffling (esprit aussi puissant qu'un loup-garou). (Niveau : 2)

Fait un cercle au sol et s'assoie au milieu, une offrande est faite pour appater l'esprits. La nature de l'offrande depend du type d'esprit dsirer. Le ritualiste peut invoque un esprit particulier s'il connait son nom ou un type d'esprit. Les esprits n'aiment pas tre invoqu.

- **jet** : Harmonie
- **Succs** : tendu, 40 succes, chaque jet correspond 1 minutes.
- **Description** : Un esprit du type demand vient et le ritualiste doit conclure un accord avec l'esprit pour obtenir des infos ou services.
- **Page** : 152

Rite de Gurisson (Niveau : 3)

Gurit les dgats aggraves(pour un maximum de 5). Il faut dpenser 2 points d'essence pour soigner 1 point. Soit le ritualiste depense les 2 soit, moiti-moiti entre le ritualiste et la victime.

- **jet** : Harmonie
- **Succs** : Etendu, de 5 25 succes, chaque test represente 15 minutes.
- **Description** : Les blesss sont regroups en cercle autour du ritualiste. Il invoque les esprits des anctres et ceux de la force et de la compassion. Nettoyage des blessures : verser de l'eau ou lcher les blessures.
- **Page** : 161

Chapitre 2

L'histoire commence

2.1 Chronologie des vnements

- j-20, un petit tremblement de terre, la maison de Casey Stengel seffondre. Les secours arrive et le sort des dcombres aprs plusieurs heures. Sa femme est retrouve morte. Son fils jouait devant la maison, quand son pre Casey retrouva les esprits, il fallut se rendre lvidence son fils avait disparu. La police dHelena a lanc les recherche, en pensant que lenfant avait juste fuit.
- j-19, le pre utilise ses pouvoirs pour revenir dans le temps afin de sauver sa femme et son fils. Cela a chou et il a rencontr une crature des abysses.
- j-18, la police abat un homme aprs une course poursuite en voiture. Lhomme a forc un barrage et tu deux policiers. La police trouvera des affaires personnelles du petit Stengel dans la voiture.
- j-17, la police trouve le corps de lenfant, dans la fort proche du barrage routier.
- j-15, la crature des abysses et les rcents vnements rendent compltement fou Casey Stengel. Une part de lui mme souhaite prvenir des vnements similaires darrive quelquun dautre. Il se sent coupable de la mort des deux policiers et reconnaissant de leurs actions.
- j-14, il joue au loto et gagne une norme somme dargent, en utilisant sa magie.
- j-13, **Casey Stengel** commence enlver ses cobayes : des vampires et des loups-garous.
- j-12, **Casey Stengel** continue denlver ses cobayes : des vampires et des loups-garous.
- j-11, **Casey Stengel** continue denlver ses cobayes : des vampires et des loups-garous.
- j-10, **Casey Stengel** sauve **Jessy** (la sur de **Sad Song**) en kidnappant une vampire qui voulait goter du sang de **Sang-de-loup**.
- j-9, **Casey Stengel** enlve des mages, des amis lui quil a invit Helena en reprenant contact avec eux.

2.2 Information de dpart

Aprs avoir dcrit lunivers de Loup-Garou, il est important de laisser lalpha expliquer pourquoi, ils vont aujourd'hui Helena (capitale de ltat du Montana). Les joueurs ont le planning public du gouverneur. En fin de matine, il fera un discours au muse tenue par la NRA.

2.3 Avant la ville

Les personnages sont dans une vieille dcapotable amricaine, Les *Creedance clearwater Revival* crache leur mythique **Fortunate Son** dans lautoradio.

Cest le moment de faire la traditionnelle tourne de la description des personnage.

Vous pouvez profiter de ce moment pour lancer un flash radio qui donnera des indications sur le tremblement de terre et les quelques victimes mais galement sur les vnements dans la ville de la journe. Il faut noyer le tout dans dautres informations : sortie cinma, concerts, sport.

Le but des personnages est de se rapprocher du gouverneur. Ils sont au courant de son emploi du temps du week-end, le but est d'essayer de parlementer avec lui et voir s'il est louche. Si c'est le cas, alors il faudra prendre des mesures, sinon il faudra le convaincre d'abroger sa loi sur la chasse.

2.4 Arrive en ville - Muse de l'armement

Quand les joueurs arrivent en ville, le Gouverneur s'apprête à donner un discours pour inaugurer l'arrivée d'une relique du passé de l'état dans le musée des armes tenu par la NRA (National Rifle Association). Il faut imaginer une scène avec des invités, des journalistes, un public qui sera tenu à l'écart. Les joueurs arriveront bien une heure avant le début de la fête. Bien sûr, il y aura son lot de manifestants : pro-gouverneur, pro-life, pro-républicain et des opposants : pro-LGBT, Black lives matter, pro-IVG, pro-colo.

La conférence de presse a lieu dans le jardin du musée où un char Sherman de la seconde guerre mondiale est entreposé.

Les joueurs peuvent essayer de se rapprocher le plus près possible de l'estrade, en utilisant leur relationnel ou leur talent pour arriver dans le carré des invités : (Jet : **Seduction : Présence + Persuasion**) , (Jet : **Corrompre : Manipulation + Persuasion**) ou (Jet : **gros mensonge : Manipulation + Expression**) Bien sûr, la sécurité autour du musée est assurée par la Helena Police Department.

La voiture du gouverneur arrive proche de l'estrade des intervenants. Le directeur du musée annonce au micro son arrivée, mais il tarde à sortir. Le service de sécurité du gouverneur (des flics) se déploie entre la voiture et l'estrade pour protéger le parcours.

C'est à ce moment qu'un coup de feu est entendu et Bradley J. Kruger (Western Regional Director de la NRA et directeur d'une association locale de chasse) se fondre.

La voiture du gouverneur s'en va très rapidement et un mouvement de panique se déclenche dans la foule.

2.5 Muse de l'armement - enquête

Si **911** a activé son don d'œil sur les deux mondes, (il n'est pas recommandé de le faire dans un contexte social), Elle peut voir toute la scène dans l'histoire.

2.5.1 Le meurtre

Elle verra donc un loup-humanoïde entouré de fumée noire qui a tiré un coup de feu dans le dos de l'invité : Bradley J. Kruger puis le monstre s'écarte et disparaît au niveau de la voiture du gouverneur.

Si elle le fait trop tard, elle verra un tas de fumée noire disparaître au niveau de la voiture du gouverneur.

2.5.2 Après meurtre

La première chose à faire est de gérer le mouvement de foule : (Jet : **Avancer contre la foule : vigueur + athlétisme**) ou (Jet : **Se faufiler dans la foule : Dextérité + furtivité**) .

En fonction de leur placement initial et leur succès, ils peuvent atteindre le corps de la victime ou d'autres objectifs.

Une fois le calme revenu, les personnages ayant des compétences en arme à feu peuvent se rendre compte que le tir était tout proche (vu le bruit) (Jet : **Identification du tir : Intelligence + Arme à feu**) .

Les personnages ont tous ressenti un grand sentiment de colère, vengeance et haine à l'instant précis du coup de feu.

La zone va être vacuée rapidement par les forces de l'ordre.

Il n'est pas possible de passer dans l'histoire proche du musée car il n'y a pas de locus. Cependant, il en existe un pas trop loin. (Jet : **Trouver un locus : astuce + survie**) **Faceless** bénéficie d'un bonus de +2 ds car il est Irraka.

2.6 Lattente bac sable

Les personnages ont quelques heures à tuer avant la prochaine opportunité de rencontrer le nouveau gouverneur. Il est possible que les joueurs aient envie d'appeler les contacts dans la ville. Essayer tant que possible de limiter le nombre d'énervements. Deux me semblent pas mal. Si les joueurs font plus ils arriveront en retard pour l'inauguration de la clinique et la gala qui la suit.

2.6.1 Rencontre avec les surs de Sad Song

C'est samedi en milieu de journée, elles ne travaillent pas. Les joueurs les trouvent chez elles. Si les joueurs demandent pourquoi elles n'ont pas répondu aux appels de **Sad Song**. Elles répondent que le tremblement de terre n'a pas mal endommagé le réseau de la ville mais **Jessy** dit qu'il n'y a pas que cela. **Lucy** lui dira de se taire. Les joueurs comprendront bien qu'il y a un malaise. En insistant un peu **Lucy** crache le morceau. Elle a été victime d'une tentative d'agression. Elle raconte les faits suivants :

Je rentrais chez moi après le boulot. J'ai senti une présence derrière moi. J'ai accéléré le pas, mais la personne aussi. J'ai couru, et une voix féminine et grave derrière moi dit en riant : Tu peux courir ma jolie, mais je vais te rattraper, et la personne s'est mise à courir galement. Je l'ai entendu me rattraper très rapidement. Quand je l'ai crue sur le point de m'attraper, je me suis retournée en vidant mon sac au poivre. J'ai vu mon agresseur figé sur place comme pris dans la glace. Mon agresseur était bien une femme, dans un horrible cosplay de vampire. Les dents étaient bien faites. Un homme m'a dit que je pouvais partir tranquillement qu'il allait s'occuper de elle. Je suis partie très vite, tu t'en doutes.

Elle expliquera ensuite quelle n'arrive pas à savoir si ce qu'elle a vu était vrai ou juste le fruit des valeurs qu'elle respire sur son lieu de travail. Elle n'a pas vu le type qui l'a sauvé. L'agresseur était bien une vampire. Les joueurs peuvent se poser la question de la présence vampirique à Hlana (Jet : **Activités vampiriques : Intelligence + occulte**) . Effectivement, il y a des vampires à Helena. Une entente cordiale existe entre eux et les loups-garous. Elle a défini il y a bien longtemps et les loups-garous punissent volontiers les vampires qui ne la respectent pas. Les Whispers & Ashes ont la tâche de faire respecter cet accord ancestral (principalement parce que les vampires sont sur leur territoire).

2.6.2 Riley Sullivan et le FBI

Faceless peut essayer de contacter Riley sa copine pour avoir des infos. Elle est débordée par tout le bordel avec l'attaque sur le gouverneur au musée et la mort de Bradley J. Kruger (Western Regional Director de la NRA et directeur d'une association locale de chasse). Riley est une bonne flic, elle posera des questions et rencontrera **Faceless** et ses copains dans un endroit tranquille. Elle ne souhaite pas que ses collègues apprennent la situation. Cela pourrait être dangereux pour **Faceless** et pour elle. Lacher des infos, il y a pas de problème. Elle donnera le nom de la victime, que le coup était bien tout touchant (les gaz de la combustion de la poudre ont fait des dégâts sur le corps de la victime). Les associations pro-NRA et chasse accusent ceux qui défendent eux-mêmes une thèse du complot. Si les joueurs souhaitent rencontrer le Gouverneur grâce à elle. Il faudra le justifier. Les personnages et surtout **Faceless** doivent lancer quelques arguments et infos pour qu'elle accepte de les faire rentrer à la soirée d'inauguration de la clinique Saint-Ann. Elle sera curieuse de savoir pourquoi ils veulent des infos sur le meurtre ou pourquoi ils veulent rencontrer le gouverneur. Elle n'est pas idiote, elle sait que **Faceless** lui cache des choses depuis son enlèvement. Elle essaiera de lui faire cracher le morceau (sans se douter qu'il est un loup-garou).

Sils arrivent la convaincre, elle leur donnera rendez-vous dans une rue derriere la clinique vers 20h30 (une demi-heure aprs le dbut). Elle les fera rentrer par la porte de service condition quils ne foutent pas le bordel.

2.6.3 La maison dElizabeth Bennett (sur de blood queen)

La maison est vide. Il ny a personne. Les affaires des enfants ne sont pas l, ni celle du mari. La voiture nest pas dans le garage. Il ny a aucune trace de violence.

Ils est possible de retrouver dans lordinateur (Jet : **Astuce + Informatique**) quElizabeth a lu des article sur des disparitions : Comment mener une enquete, comment la police le fait

Il y a un message sur le rpondeur de la maison. Allo ! chrie, on est bien arrive chez ma mre. Jespre que cela va pour toi. Appelle-moi quand tu auras rgl le problme avec tes collgues.

Il fait trs chaud dans la maison. Tellement chaud, les personnages transpirent vite et ont du mal respirer.

Sil regarde dans lhisile, ils verront la maison compltement recouverte de flammes. Le totem de la meute des Whispers & Ashes est un phnix (esprit de feu). Il est compltement fou car sa meute nexiste plus. Il ne la ressent plus. Son lien est bris.

La maison est un locus cause de lesprit qui consume la frontire entre les deux mondes.

Il est complique de le calmer et de lui parler (Jet : **le calmer : Prsence + intimidation**) ou (Jet : **lui parler : Prsence + empathie + instinct primal**) .

Les joueurs peuvent se battre contre lui pour le calmer ou **GrayWolf** peut utiliser son pouvoir dlment pour attirer lattention de lesprit.

Il est possible de comprendre son tat (Jet : **Astuce + occultisme**) .

Lesprit expliquera que sa meute est partie. Il ne la sent plus.

Sa meute enqut sur la disparition de vampires.

Sils posent la question, les vampires ont leur elysium en ville dans un temple (maonnique). Lesprit leur donne des indications pour le trouver en ville (proximit de lcole Sainte-Hlne). Cest facile trouver en ville.

Il demandera la meute de trouver la sienne. Il ne pourra pas les aider : trop affaiblit et trop instable.

2.6.4 Visite de lhisile

Le monde des esprits est un vaste bordel. Les esprits sont en roue libre. Cela tmoigne dune absence des loups-garous depuis un certains nombres de jours.

Les joueurs peuvent ngocier avec un esprit (il y a de tout : chien, lampe, motions : inquietude, scurit, joie). Cela dpend ou ils outrepassent.

Les esprits vont se moquer deux : Vous allez bientt disparatre comme tous les autres, Les lupus sont une espce en voie dinstinction, par ici. Vous voulez nous calmer vous tes que 5. Etc. Ils comprennent quand mme que cela fait 12 jours environ que les meutes locales nont pas t vu dans lhisile.

Sils sont proches du muse ou sils pensent y aller dans lhisile. Ils peuvent parler avec lesprit du sherman. Il demandera soit 5 points dessence, soit que les joueurs dtruise un mur ct de lui qui lui gche la vue (Il faut jouer le sherman comme un vieux de la vieille qui connat la guerre quoi). Lesprit dcrira la scne du meurtre (voir 2.5.1). Il ira de son commentaire : Ce nest pas une faon de faire la guerre. Une histoire personnelle moi je vous dis..

2.6.5 Pas dide ?

Si vos joueurs nont pas dides, tacher de faire attention quils entendent le nom de la victime et son rle (Bradley J. Kruger - Western Regional Director de la NRA et directeur dune association locale de chasse).

Puis, passer la suite rapidement.

2.7 Inauguration de la clinique

2.8 Le gala

2.9 Rencontre avec les cratures

2.10 Le conflit moral