

Promenons-nous dans les bois

Renaud "ObiWan" Guezennec

Table des matières

1	Introduction	5
1.1	Le scénario en quelques mots	5
1.2	Cadre du scénario	6
1.2.1	Que faire quand vous n'avait pas cinq joueurs	6
1.3	L'univers de loup-garou : les déchus	6
1.3.1	L'hisile	7
1.3.2	Les atouts d'un loup-garou	7
1.3.3	Les ennemis	7
1.3.4	Serment de la Lune	7
1.4	Les meutes du scénario	8
1.4.1	La Meute PJ : Night howlers	8
1.4.2	La meute sympa mais pas trop : Sadness knives	8
1.4.3	La meute méchante mais polie : hidden claws	8
2	Les Personnages	9
2.1	Cahalithe	10
2.2	Rahu	12
2.3	Irraka	14
2.4	Elodothe	16
2.5	Ithaeur	18
3	L'histoire	20
3.1	Informations à dire aux PJ en début de partie (ou à rappeler)	20
3.1.1	Le territoire	21
3.1.2	Les esprits	22
3.1.3	Pour les personnages	22
3.1.4	Les équipements	22
3.2	La chasse sacrée	22
3.3	La peur avance	24
3.4	Monstre Sous le lit	24
3.5	Les lésions	25
3.5.1	Dans le monde physique	25
3.5.2	Dans l'hisile	25
3.6	La chouette crucifiée	26
3.7	La messe	26
3.8	Pique-nique après la messe	26
3.9	Le hurlement des Hidden Claws	26
3.10	La rencontre avec Hidden Claws	27
3.11	Pendant la tempête	27

3.12	Une meute de loup est retrouvée morte	28
3.13	La louve	29
3.14	Tempête : les conséquences	29
3.15	Les Loups dans la ville	29
3.16	Le sénateur du Texas chasse	30
3.17	Sur les traces du Zi'ir	30
3.18	Black Eclipse attaque	30
3.19	Black Eclipse Vers son fils	31
3.20	Fin possible	32
3.21	Night Howler au secours!!	32
3.22	La scène de crime	32
3.22.1	Alternative : La hache n'est pas brisée	33
3.23	Chirurgie au Klaive	33
3.24	Les enfants	33
3.25	Le tableau dans la classe	33
3.26	Directeur de l'école	34
3.27	le cas Elisabeth Lecoeur	34
3.28	Le maire du village	35
3.28.1	Qui est Christopher ?	35
3.28.2	Le maire dans le monde des esprits	35
3.28.3	La maison du maire dans le monde physique	36
3.28.4	Finir le maire	36
3.29	Les récompenses	36
4	En résumé	37
4.1	Raison de la présence du Monster Under The Bed	37
5	Annexes	38
5.1	PNJ Importants	38
5.1.1	Les esprits mutants	38
5.1.2	Les assistants	39
5.2	FAQ & incohérence	40
5.2.1	Pourquoi il n'y a pas de sang ou de poudre d'argent quand on trouve la meute de loup ?	40
5.2.2	Quels événements sont indépendants de l'action des joueurs et quelle est la chronologie ?	40
5.2.3	La chronologie de la disparition de Thomas.	40
5.2.4	Prise de liberté avec les règles.	40
5.3	Les règles homemade et création	41
5.3.1	Don : Peur Noire	41
5.3.2	Rituel : Douleur d'argent	41
5.3.3	Fétiche : Lame Dévoreuse	41
5.4	Carte heuristique	41

Table des figures

3.1	Le territoire	21
3.2	Refuge de Tails	23
5.1	Schéma du scénario définissant l'ensemble des relations entre les différents personnages. Image vectorielle réalisée avec le logiciel Rmindmap	42

Chapitre 1

Introduction

1.1 Le scio en quelques mots

Les personnages vivent dans un petit village tranquille du Canada. Leur territoire est assez calme mais les esprits locaux sont trants ur rd.

Dans le but de prouver leur bonne foi, ils doivent rsir une euve. Malheureusement pour eux, l'euve va e interrompu par l'arriv'un truissant esprit de peur. Cet esprit est attirr le territoire par la peur que ressentent les enfants. Les joueurs devront comprendre l'ensemble des causes qui provoque cette peur et y mettre fin.

Au cours de leur enqu, ils duvriront l'histoire de leur territoire.

En effet, il y a de cela 10 ans environ ce territoire appartenait e meute.

-L'alpha de cette meute (**Black Eclipse**) perdit le contrle d'elle-m en apprennant l'enlment de son fils. Sous la rage, elle tua (totalement) l'esprit totem de sa meute dont le role it de protr son fils pendant une option de la meute.

Apres sode, les esprits du territoire n'ont plus voulu communiquer la meute qui avait trahi son totem. La meute s'est exillus ouest immediatement apres nements, laissant le territoire libre.

Depuis quelques jours, **Black Eclipse** est revenue dans le village car elle a eut des visions du retour de son fils. Elle inspecte les chambres des enfants pour retrouver son fils. Sa prnce est l'une des causes majeures de peur car elle se montre aux enfants sous une forme surnaturelle.

L'enlment fut l'oeuvre de **Winter Mist**, un ancien membre de le meute de **Black Eclipse**. Il souhaite se venger d'elle. La majorits nements constitue l'pe num deux de son plan de vengeance. Il n'a pas tu fils de **Black Eclipse** mais l'a v l'a intns sa meute. Tout rmment, Thomas (le fils) a subit un rituel trouloureux et destinui faire perdre le controle. Une fois le rituel terminhomas fut lachns l'ancien territoire de sa m. **Winter Mist** s'arrangea pour envoyer des visions m. Son but est de la faire revenir dans la zone. Il attendra avec sa meute le meilleur moment pour passer attaque et utilisera (peut-etre) les joueurs comme allians sa vengeance.

De surcroit, la peur des enfants est aussi alimentar une jeune catrice manipul une grosse temp et une meute de loup cherchant de la nourriture aux abords du village. Pour finir, l'esprit de la ville de Chicago veut se venger de Peter (un PJ), et cela va lement apporter son lot de confusion et de danger par l'intermaire du maire du village. Enfin, si les joueurs ont bien fait leur travail, ils seront rmpensar un totem (esprit protecteur de meute).

1.2 Cadre du scrio

Ce scrio a it pour la 71i Nuit Tenebrae dont le th it **l'enfance**.

Il a jouns divers nements.

- 71i Nuit Tenebrae, le 18/02/2012 : Lien, cinq joueurs
- Eclipse, Convention de JDR de La Lune Rousse de Rennes : Lien, deux parties, onze joueurs
- RRX, Convention de JDR de Polytechnique 2012, deux parties, dix joueurs.
- Les Joutes Du Traires (2012), convention de JDR de Nancy, cinq joueurs, :-)
- Octogones, convention de JDR on, deux parties, dix Joueurs.
- Session priv cinq joueurs, Aout 2012.
- Session priv cinq joueurs, Fier 2013.
- Les Alchimistes Strasbourg, 4 joueurs, Fier 2014.
- Ludesco, La Chaux-De-Fond, Suisse, trois joueurs, Mars 2014.

Total de joueurs : cinquante-huit.

1.2.1 Que faire quand vous n'avait pas cinq joueurs

L'id est de jouer ce scrio avec cinq joueurs. L'id se n'est pas toujours possible. Il est envisageable de jouer ce scrio avec 3 ou 4 joueurs. Les personnages de **oile Rouge** , **Sagesse Tenace** et **Sombre Bois** sont les plus importants.

En supprimer le personnage de Peter (**Hurle Mort**), les intrigues qui gravitent autour de lui disparaîtront. Le scrio sera plus court mais reste jouable.

J'ai d fait joutte partie avec 6 joueurs. Le sixi personnage it un ithaeur vagabond qui a payn droit de passage par l'exécution du rite de la chasse sacr

1.3 L'univers de loup-garou : les dus

Les loups-garous sont mi-humains mi-esprits loups. Il y a trongtemps, e que que certains nomment la Pang P Loup faisait rer l'ordre et lilibre entre le monde physique et le monde des esprits.

Conquise par son courage, M Lune tomba amoureuse de lui et prit forme humaine pour le sire. Elle donna naissance uf enfants (les Premiers-N. De leur m ils reent la facult changer de forme et de leur p la force et l'instinct de chasseur.

Le passage des sies vit la naissance de plusieurs grations de loups-garous, dans lesquelles le pouvoir de P-Loup se dilua. Une partie de sa meute risa qu'il it trop faible pour les guider et lui proposa son aide, mais il la refusa. Alors ses enfants assassinnnt P-Loup car il refusait de partager son fardeau avec le fruit de sa chair. Lorsquil re le coup mortel, son cri fut si puissant quil dira le monde. Depuis lors, Hisile, le monde des esprits, sest ign monde physique.

Les esprits en veulent aux loups-garous (urathas) car ils ont anti leur paradis et sont parvenus er P-Loup alors queux ny ient jamais arriv M-lune maudit ses propres enfants pour les punir de leur crime et les rendit vulnbles argent, le ml le plus preux s yeux.

Au fil des sies, elle alla la malction de ceux de ses enfants qui reprirent la te de son bien-aimés loups-garous lnt les gardiens de lilibre entre le monde des esprits et le monde physique.

1.3.1 L'hisile

Une nuit ruelle re sur le monde des esprits. lexception des humains, dont les tions lalimentent, chaque ment du monde physique y trouve son reflet. Les esprits peuvent e des concepts comme la violence, la jalousie ou l'appt, ou bien e le reflet dobjets ou danimaux, comme une porte ou un renard.

Les loups-garous sont les seuls es autoris passer dun monde autre.

1.3.2 Les atouts d'un loup-garou

Quand je fais jouer ce scio s dtants, je prse les avantages d'etre loup-garou (voir les ru 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 coeur d'un territoire loup-garou et lement la source de leur rgie magique (l'essence).
- Rntion : Le corps des loups-garous est plus rstant qu'un humain, les blessures se soignent bien plus vite.
- Tribu : un groupe de loups-garous qui partage une meme philosophie de vie. Il en existe cinq.

1.3.3 Les ennemis

- Les esprits : leur but est de grandir le plus possible, pour cela ils sont prêts ut.
- Les purs : Loups-garous qui refusnt de prendre part mort de P-Loup et qui refusent de maintenir l'ilibre.
- Humains : ils ignorent existence des loups-garous. Sils la duvrent, ils auront des intentions hostiles.

1.3.4 Serment de la Lune

Un loup-garou du a pret serment. C'est un ensemble de res (libre d'interprtion) specter 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

1.4 Les meutes du scrio

1.4.1 La Meute PJ : Night howlers

oile Rouge : Lynn Ethwings : institutrice (Cahalithe, Griffes de Sang)

Hurle Mort : Peter Torhes : sherif (Elodothe, Seigneur des Temps)

Cendre Griffes : Luke Hereford : agriculteur (Rahu, Mae du Fer)

Sombre Bois : Leonard J. Andrews : garde-chasse (Irraka, Chasseur des Tbres)

Sagesse Tenace : Jessica Ethwings : vrinaire (Ithaeur, Os de l'Ombre)

1.4.2 La meute sympa mais pas trop : Sadness knives

Black Eclipse : Floria Centerfold (Alpha, Rahu, Chasseur des Tbres)

Red Fangs : David McClurgan (Irraka, Chasseur des Tbres)

Vicious Pain : Helen Hallister (Cahalithe, Griffes de Sang)

Fair Wolf : Marshall Hereford (Elodothe, Seigneur des Temps.)

Pointed Mind : Morris Kenneth (Ithaeur, Os de l'Ombre)

1.4.3 La meute mante mais polie : hidden claws

Winter Mist : Paul Debian (Alpha, ancien membre de la meute des Sadness Knives, Ithaeur, Os de l'Ombre, Bale Hounds/ Cerb)

Forests Wrath : Clara Haltway (Rahu, Griffes de Sang)

Unwise Wolf : Casey Jones (Irraka, Griffes de Sang, blessa main)

Running Nightmare : Garry Oakman (Elodothe, Seigneur des Temps.)

Chapitre 2

Les Personnages

2.1 Cahalithe

Nom : Lynn Ethwings

Origine : Canada

Auspice : Cahalithe

Tribu : Griffes de Sang

Profession : institutrice

Nom de guerre : oile Rouge

Age : 24 ans

Histoire : Tu es une jeune femme plutt timide issue d'une famille riche. Tu as fait des des d'art et lettres qui tont permis de voyager en Europe, aux ats-Unis et en Asie. Tu tes install New York apres des, pour dter une carri de peintre. Tes uvres ont rapidement remarqu. Elles divaient souvent un lieu sombre et des formes anges. Une atmosph angoissante suintait de ton travail. Cest u pr ce moment que ta sur ae a p un ce ; elle disparut et ne rndit plus s appels.

Une semaine avant le vernissage dune exposition dans une galerie de la ville, elle vint te voir pour te demander darr te peindre tes rs, car tu rlais des choses qui ne pouvaient pas e dil au public. Tu ne compris pas et lenvoya valser.

La veille de l'ouverture de l'exposition, tu la surpris en train de duire tes toiles. Tu te souviens que cela te plongea dans un t de fureur. Tu te rillas le lendemain, dans ton appartement, dont ta sur avait vid frigo.

Avec un large sourire, elle t'expliqua que tu is devenue une louve-garou et vous parts recherche de semblables. Tu as ainsi dntr talent certain pour localiser des individus proche du **Premier Changement**, aidant ta sur nder sa meute. En fin de compte, vous avez domicile dans un petit village perdu dans la campagne canadienne, o tu es devenue institutrice.

Ces derniers temps, tes rs mettent en sc des pluies torrentielles, des loups massacr u chouette qui appelle aide.

Le plus ange, ce sont tes absences. Ce samedi matin, tu t'es rillans ta salle de classe. Tu n'as pas compris ce que tu faisais l tu ne te souviens plus du tout des nements de la nuit d'hier. Ces trous de mire sont de plus en plus longs et inquints.

Avis :

Hurle Mort : un filou assez sympathique mais qui tra de grosses valises, un jour cela vous pra gueule.

Cendre Griffe : un type simple qui incarne la force brute de la meute. Il est intssant mais son manque de culture est parfois lourd.

Sombre Bois : son cotlitaire pourrait coter cher meute. Il est efficace dans son mer et dans la meute.

Sagesse Tenace : ta sur, elle est la cl vote de cette meute, son . Tu regrettes un peu de n'e pas comme elle.

Fiche de perso : <http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/14>

Dons

Les bons mots

(Rexe) - +2 en social, passif pour encourager ou apaiser

- **jet** : Aucun
- **Cout** : Aucun
- **Page** : 117

Cri de ralliement

(Instantan - Redonne un point de volentes alliendant la bataille

- **jet** : Manipulation + Expression + Gloire
- **Cout** : 1 volont
- **Page** : 119

Canaliser la rage

(Refl) - Chaque succermet de sacrifier un tour pass forme gouru pour obtenir +1 en force ou en dexttitemize

jet : Vigeur + Survie + Puret

Cout : 1 point d'essence

Page : 142

2.2 Rahu

Nom : Luke Hereford

Origine : Canada

Auspice : Rahu/Guerrier

Tribu : Maître du fer

Profession : Garagiste / Agriculteur

Nom de guerre : Cendre Griffé

Age : 22 ans

Histoire : Fils de maître bataire, tu as toujours vécu avec peu de moyens. Ta mère enchaînait les petits boulots : serveuse, femme de ménage etc.

Ton père a quitté ta mère, bien avant ta naissance. Il est probablement mort depuis

Quand tu avais aux alentours de quinze ans, ta mère est tombée malade d'une leucémie. Avec vos ressources limitées elle ne pouvait pas se soigner correctement. Tu as commencé des petits boulots pour l'aider payer ses soins mais cela suffisait à peine pour la bouffe et le loyer. Elle est morte après une année. Tu t'es enfoncé l'alcool et le travail. Un beau jour, tu as reçu courrier d'un notaire. Le message parlait de succession. Tu héritas des biens de ton grand-père paternel. Il avait une vieille baraque dans un village canadien nommé Ringfield, un peu d'argent et des terres agricoles. Tu y es allé de recevoir un tel cadeau. Ta mère t'avait toujours tenu igné la famille de ton père.

Dans le village, tu as ouvert ton garage. Tu répare les engins agricoles ou les voitures. Tes affaires marchent pas trop mal. Lors d'une balade sur tes terres pour sectionner des arbres, tu as été mordu par un loup. Bizarrement, tu n'as pas ressenti une réelle douleur.

La nuit suivante, quatre personnes sont entrées chez toi. Ils t'ont retenu en otage et t'ont parlé divers mensonges pour t'effrayer. Visiblement ils connaissaient bien des choses sur toi. Quand ils ont quitté ta mère, cela n'a pas loupé t'es réveillé aussi. Tu te souviens vouloir les dénoncer. Visiblement, cela ne s'est pas passé ainsi.

Ils se sont excusés en disant que c'était la seule façon pour eux de te rattraper. Ils t'ont expliqué que tu es un loup-garou.

Tu as ainsi rencontré **Meilleure Rouge**, **Sombre Bois** et **Sagesse Tenace**. La meute s'est installée dans ton village. Tu as de bonnes relations avec les habitants, et surtout tu les connais depuis quatre ans maintenant.

Avis :

Hurle Mort : Il est marrant, il semble avoir un passé lourd, mais qui n'en a pas ? Puis, c'est un bon partenaire d'entraînement.

Meilleure Rouge : Trympa, elle te casse un peu les pieds avec sa culture des villes. Elle devrait garder les pieds sur terre.

Sombre Bois : Il est de bon conseil, un peu trop concentré dans son travail (meute ou humain)

Sagesse Tenace : Tu es sincèrement ne jamais la décevoir. Elle te fait un peu peur. C'est une bonne Alpha.

Fiche de perso : <http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/90>

Dons

Redresser

(Instantan - redresse un objet, rit les bosses, affecte jusqu' metre carrar tour

- **jet** : aucun
- **Cout** : 1 Point d'Essence
- **Page** : 125

Nuit Noire

(Instantan - coupe les lumis ctriues dans une zone (200 mes carrar succ, la zone doit e en vue

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

Clart

(Rexe) - + 5 en initiative

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

2.3 Irraka

Nom : Leonard J. Andrews

Origine : USA

Auspice : Irraka

Tribu : Chasseur des tenebres

Profession : Garde chasse

Nom de guerre : Sombre Bois

Age : 19 ans

Histoire : Tu es un jeune dnuquant. Tu as tra de foyers en orphelinats, tu n'as jamais pu tenir en place. Tu ne connais pas tes parents.

Tes petits dts t'ont conduit en centre d'emprisonnement pour jeune (sorte de prison en plus doux). Tu as rsi apper plusieurs fois pour passer quelques nuits belle ile. Le cadeau apre genre de fugue, c'est un bon passage bac en re.

M ces avertissements ne t'empaient pas d'y retourner.

Les coups ient de plus en plus puissant te laissant parfois quelques jours dans le coma. C'est le tu as compris qu'il fallait fuir pour de bon. Tu t'es donc app la prison. Tu as blessndant l'option. Tu as fini dans une grotte que tu avais d rep dans une prdente escapade. Les sensations ient si intense, tu pouvais entendre le moindre animal respirer, la pluie tombait sur le sol. Ta vitesse t'a beaucoup surpris lement. Tu pensais e sauver en arrivant dans cette grotte mais ils t'ont retrouvé as entendu s'approcher les gardiens, ils sont rentrants ta grotte, tu as hurlassez vous!". Bizarrement, ils l'ont fait. Tu as pu lire de la peur sur leur visage.

Le matin suivant, tu t'es rill'arri d'une voiture. l'avant, deux filles : **Sagesse Tenace** et **oile Rouge** . Elles t'ont pris en charge, nourri et blanchi. Elles ont fait annuler les charges contre toi (aux vues des mauvais traitements). Elles t'ont aussi dit que tu is un loup-garou. Vous avez fait un bout de chemin ensemble pour trouver les autres.

Vous vous s install Canada. Sur place, tu es devenu garde-chasse, officier des eaux et for Tu surveilles une partie du parc naturel national.

Depuis quelques mois, tu frontes Elisabeth Lecoeur, une catrice venue du Quc.

Avis :

Hurle Mort : Un filou, assez sympa mais tra de grosses valises, un jour cela vous pra gueule.

Cendre Griffé : Simple bonhomme, il est la force de frappe de la meute. Un peu trop cavalier n got, il ne prend pas assez de recul sur les nements.

oile Rouge : Ses rs sont une vraie bdiction pour la meute. Pourtant, elle semble porter le deuil de sa nouvelle nature, tu crains qu'elle soit trop faible pour assurer son devoir envers la meute.

Sagesse Tenace : Tu l'admires, elle dge un vrai charisme, tu serais pr la suivre n'importe o.

Fiche de perso : <http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/15>

Dons

Communion avec la for

(Instantan - Transe de communion avec la for le personnage voit 500m ronde, et chaque succjoute 100m et des informations. Le personnage est inconscient de ce qui se passe dans rlement autour de lui. Il ne peut dire ce qu'il voit quand le don est actif. Il peut ainsi apprendre la prnce d'intru avec un succ avec trois, il peut apprendre le nombre, le sexe et l'esp.

- **jet** : Manipulation + Survie + Ruse
- **Cout** : 1 point d'essence
- **Page** : 130-131

Pieds de Brume

(Rexe) - Mode passif : -1 pour te pister, Mode actif : -3 (depense d'essence)

- **jet** : aucun
- **Cout** : 1 point d'essence
- **Page** : 114

Diriger le feu

(Instantan - Contrle un feu, mais ne le cras. Le feu peut servir pour attaquer une personne ou tous simplement emper le feu de brler une foru augmenter la tempture pour duire toute trace. Pour un contrle fin le test subit un malus de 2

- **jet** : Force + Survie + Gloire
- **Cout** : 1 point d'essence
- **Page** : 109

2.4 Elodothe

Nom : Peter Torhes

Origine : Chicago

Auspice : Elodothe/juge

Tribu : Seigneur des temps

Profession : Shf

Nom de guerre : **Hurle Mort**

Age : 35 ans

Histoire : Tu is un avocat d'affaires icago. Tu faisais du bon travail et tu as plongé dans le monde de la nuit de cette ville.

Tu as gâché quelques affaires qui semblaient perdues d'avance pour des gens du milieu. Tu as gagné respect pour cela. Tu as eu accès à de nombreux loisirs : drogue, parties fines, etc. Lors d'une de ces soirées, les deux hôtesses ont commencé à faire un peu mal. Tu as vu une des deux sortir ses crocs. Ce qui s'est passé la suite, tu ne t'en souviens pas. D'après les informations que tu as eu auprès, l'organisatrice de la soirée était une amie à elle. C'est apparemment que tu as rencontré **Sagesse Tenace** et **Sombre Bois**. Tu venais de subir ton premier changement. Tu es donc devenu loup-garou alors que tu t'amusais avec deux personnes importantes de Chicago. Ils t'ont accueilli dans leur meute et ont camouflé les choses.

En bouquet final, tu as volé beaucoup d'argent à tes clients. Tu es parti avec **oile Rouge**, **Sagesse Tenace** et **Sombre Bois** pour le Canada. Vous vous êtes installés dans le petit village de Springfield. Ce petit village canadien est un endroit parfait.

Tu es devenu le shf de la ville. Ton boulot est très administratif, mais tu peux faire un peu comme tu veux niveau horaire. Au sein de la meute, tu passes pour le vilain petit canard, tu aimerais prouver le contraire.

Avis :

oile Rouge : fille coincée dans son monde, elle te snobe clairement.

Cendre Griffé : Un jeune qui a de la suite dans l'idée tu es un peu jaloux.

Sombre Bois : Il se tuera au travail. Il devrait profiter plus des joies de la vie.

Sagesse Tenace : Surprenante, elle est ton seul vrai soutien dans la meute.

Fiche de perso : <http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/91>

Dons

Changement partiel

(Instantanu Rexe) - permet de changer une partie de son corps dans la forme de son choix : Les bras du gauru ou le museau du loup

— **jet** : Vigueur + Survie + Instinct primal

— **Cout** : [1 point d'essence]

— **Page** : 121

Voix autoritaire

(Opposition, rstance rexe) - Donne un ordre 2 ou 3 personnes, l'ordre prend la forme d'une phrase compl : cache ses cadavres dans la ravin pre la rivi, Les cibles obsent pendant 5 minutes par succ Un malus de -1 par personne au-del la premi est appliquitemize

jet : Manipulation + Intimidation + Honneur vs Rlution + calme

Cout : 1 Point d'Essence

Page : 107

Aura de trs

(Instantan - Projette une aura de calme, efficace avant que le combat commence. Les personnes doivent dnser un point de volontur commettre un acte violent

— **jet** : Manipulation + Persuasion + Honneur

— **Cout** : 1 Point d'Essence

— **Page** : 113

2.5 Ithaeur

Nom : Jessica Ethwings

Origine : Canada

Auspice : Ithaeur/Shaman

Tribu : Os de l'ombre

Profession : Vrinaire

Nom de guerre : Sagesse Tenace

Age : 26 ans

Histoire : Pendant tes des, tu as subi ton **premier changement** aprvoir surpris ton mec avec un homme. Tu les as tuous les deux. La meute locale s'est charguffer l'affaire (plus exactement de la faire brler).

Ils t'ont appris ce qu'it les loups-garous. Poussar une envie de comprendre, tu as enqu sur ta famille pour y voir quelques irrlarit des personnes manquantes...

Tes voyages ont permis de rencontrer d'autres loups-garous.

Tu as compris que la meute d'accueil n'it pas vraiment honn avec toi. La ritt rlar la suite : c'it des purs. Apra pode crise d'identitu as dd reprendre contact avec ta soeur. Il est possible qu'elle ait un rle uer. En effet, tu l'as retrouve semaine avant le dt de son exposition dans une galerie New-Yorkaise.

Tu lui as demand ne pas faire cette exposition. Ces peintures reprntaient clairement le monde des esprits.

Tu avais peur que tes ennemis l'attaquent. Pour la protr, tu as duit ses oeuvres. Tu n'avais jamais vu en col point. Elle s'est transformt vous vous s battues. Elle a bien faillit te tuer, ton expence t'a sauve lendemain, tu lui as tout expliquous s parties ensuite recherche d'un territoire et de nouveaux frs de meute.

Finalement vous s arrivans le petit village de Springfield au Canada.

Avis :

Hurle Mort : Il sait lire les gens et n'est pas le dernier dans les combats. Cependant son besoin de richesse et de gloire pourrait un jour lui e dangereux pour la meute.

Cendre Griffre : Petit dernier de la meute. Il te semble encore trop inconscient des dangers qui vous entourent.

Sombre Bois : Toujours fid au poste. Tu as une bonne amitiéc lui.

oile Rouge : Ta sur, tu dois la protr. Elle est trop fragile pour ce monde. Elle t'a bien aidur trouver des camarades de meute. Tu sais bien qu'elle prend sa nature comme un fl.

Fiche de perso : <http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/35>

Dons

Langue animale

(rexe) - Permet de parler avec les animaux pendant une minute avec un animal.

- **jet** : Manipulation + Animaux + Puret
- **Cout** : 1 point de volont
- **Page** : 130

Sentir la malice

(Opposition, rstance reflexe.) - Identifier des sentiments violents : haine, col.. chez un individu

- **jet** : Intelligence + Empathie + Sagesse contre Calme et instinct primal
- **Cout** :
- **Page** : 135

Tignage de cadavre

(Instantan - Le cadavre dit ce qu'il a vu depuis sa mort et les infos ne peuvent pas e plus ancienne que 24h

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

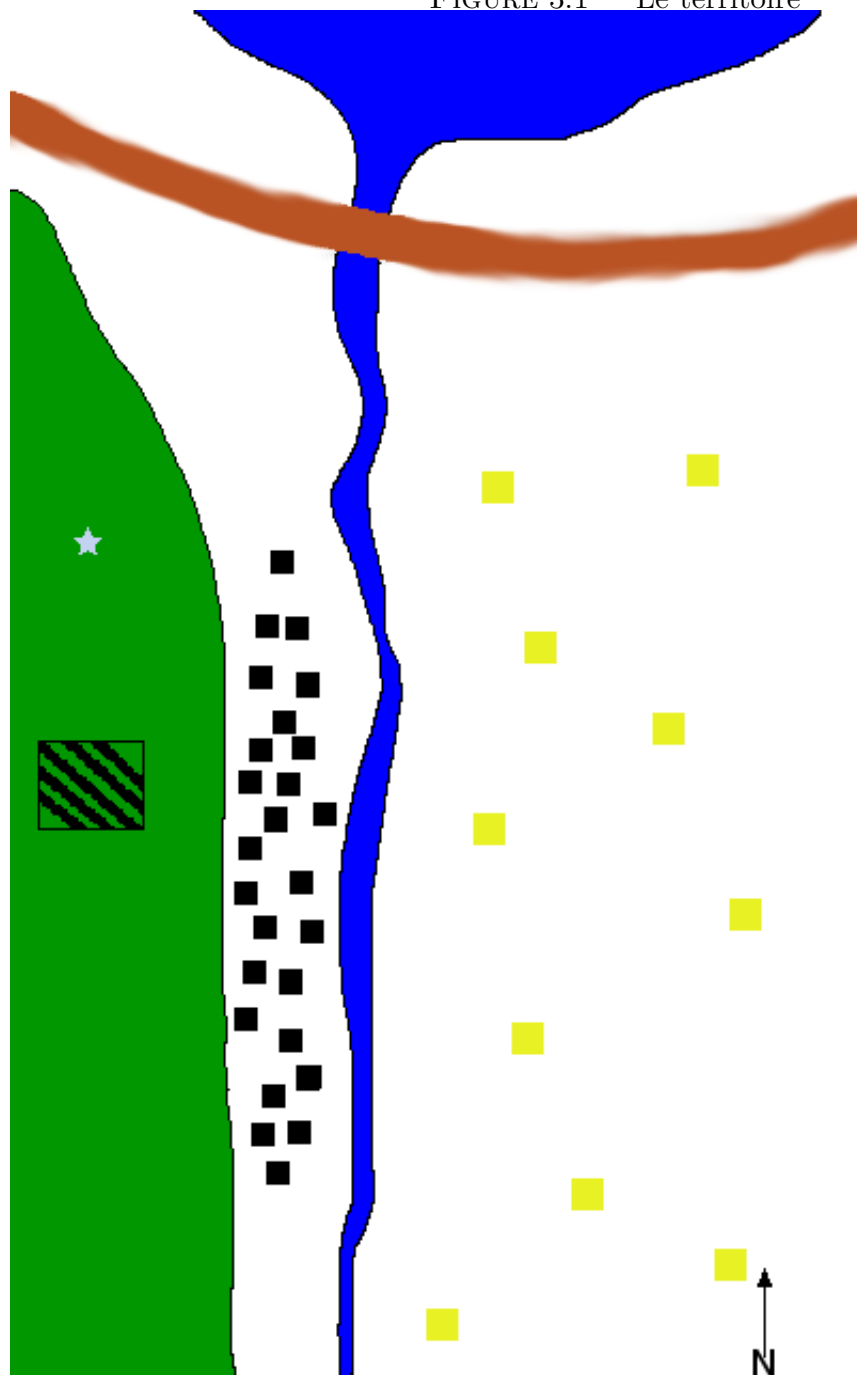
Chapitre 3

L'histoire

3.1 Informations re aux PJ en dt de partie (ou ppe- ler)

3.1.1 Le territoire

FIGURE 3.1 – Le territoire



Il est important de prnter le territoire aux joueurs. C'est un ment primordial du scrio. Il est recommand donner une copie de ce plan s joueurs (vous pouvez en faire la copie au crayon). l'ouest, il y a le parc naturel national, en son centre, il existe une zone interdite. Un esprit truisant prot cette zone.

Au nord-ouest, il y a une mine d'uranium ux heures de route. Au nord du village, un lac et la grande route. L'est est occupr des grandes fermes et des exploitations agricoles. La limite Est du territoire est km du village : une cha de montagnes. La grande route traverse la cha par un col.

Au sud du village, le ruisseau prend sa source. Cela monte dans les montagnes.

Monstre Sous le lit L'esprit ressemble "900-3"1-36 tapis de flammes noires. Il y a deux yeux et une bouche dans ses flammes. Il traite les joueurs d'incomp "922-3"0-45nts : Si je viens ici, c'est que votre territoire me pla "934-3"0-114 vous "924-3"0-45s trop nuls pour le comprendre . Si les personnages essaient de s'approcher, ils doivent r "922-3"1-23sir "900-4"3-45 contr "9333"26-1 "9335"1-12 : (Jet : R "922-4"3-37lution + Calme) , s'ils "922-8"3-30ouent alors ils passent en rage mortelle, et fuient. Le jet doit "924-3"0-22e fait tous les 2 m "920-3"0-22es et le malus augmente "900-8"3-30aque fois.

tabularx