

# Le sang des Innocents

Renaud "ObiWan" Guezennec

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>4</b>
1.1	Le scénario en quelques mots . . . . .	4
1.2	Cadre du scénario . . . . .	4
1.2.1	Que faire quand vous n'avait pas cinq joueurs . . . . .	4
1.3	L'univers de loup-garou : les déchus . . . . .	4
1.3.1	L'hisile . . . . .	4
1.3.2	Les atouts d'un loup-garou . . . . .	5
1.3.3	Les ennemis . . . . .	5
1.3.4	Serment de la Lune . . . . .	5
1.4	Les meutes du scénario . . . . .	6
1.4.1	La Meute PJ : Night howlers . . . . .	6
1.4.2	. . . . .	6
1.4.3	. . . . .	6
<b>2</b>	<b>Les Personnages</b>	<b>7</b>
2.1	Cahalithe . . . . .	8
2.2	Rahu . . . . .	10
2.3	Irraka . . . . .	12
2.4	Elodothe . . . . .	14
2.5	Ithaeur . . . . .	16
<b>3</b>	<b>L'histoire</b>	<b>18</b>
3.1	Informations à dire aux PJ en début de partie (ou à rappeler) . . . . .	18

# Table des figures



# Chapitre 1

## Introduction

### 1.1 Le scénario en quelques mots

### 1.2 Cadre du scénario

---

Total de joueurs : 0.

#### 1.2.1 Que faire quand vous n'avait pas cinq joueurs

### 1.3 L'univers de loup-garou : les déchus

Les loups-garous sont mi-humains mi-esprits loups. Il y a très longtemps, à une époque que certains nomment la Pangée, Père 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 loups-garous, dans lesquelles le pouvoir de Père-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 Père-Loup car il refusait de partager son fardeau avec le fruit de sa chair. Lorsqu'il reçut 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 loups-garous (urathas) car ils ont anéanti leur paradis et sont parvenus à tuer Père-Loup alors qu'eux n'y étaient jamais arrivés. Mère-lune maudit ses propres enfants pour les punir de leur crime et les rendit vulnérables à l'argent, le métal le plus précieux à ses yeux.

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

#### 1.3.1 L'hisile

Une nuit éternelle règne sur le monde des esprits. À l'exception des humains, dont les émotions l'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 loups-garous sont les seuls êtres autorisés à passer d'un monde à l'autre.

### 1.3.2 Les atouts d'un loup-garou

Quand je fais jouer ce scénario à 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 coeur 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.

### 1.3.3 Les ennemis

- Les esprits : leur but est de grandir le plus possible, pour cela ils sont prêts à tout.
- Les purs : Loups-garous qui refusèrent de prendre part à la mort de Père-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.

### 1.3.4 Serment de la Lune

Un loup-garou déchu 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

## 1.4 Les meutes du scénario

### 1.4.1 La Meute PJ : Night howlers

The King : The King : The King : The King : The King :

### 1.4.2

### 1.4.3

:

## Chapitre 2

### Les Personnages



## 2.1 Cahalithe

**Nom :** Gregory Duchatelin

**Origine :** France

**Auspice :** Cahalithe

**Tribu :** Maître de fer

**Profession :** Graphiste VFX

**Nom de guerre :** The King

**Age :** 32 ans

**Histoire :** Fêtard, globe trotteur et bon vivant. Tu aimes partager un bon verre et pousser les gens à faire les 400 coups avec toi. Tu peux boire une vodka oignon ou une bière mayonnaise, pour faire rire la galerie.

Plutôt sans attache jusqu'à ton premier changement.

Tu rentres chez toi après un pot de départ d'un collègue. Sur le chemin, tu as croisé deux mecs un peu lourd. Dans ton état, tu étais une proie facile. Ils t'ont braqué. Tu as joué la carte du mec sympa. Tu as lâché des clopes mais ils voulaient plus. Le ton est monté et tu ne t'es pas laisser faire. Un mec a sorti un couteau. Tu as essayé de reculer mais il t'a touché en pleine poitrine. Ils ont alors attrapé ta sacoche. Tes dernière force ont tenu à la garder près de toi. Dans l'altercation, tu as poussé violemment en arrière.

La lanière du sac s'était enroulé autour de cou, et tu as senti une grosse douleur dans tout le corps. Tu es tombé à la renverse dans la Seine. Le contact de l'eau fraîche t'a redonne un sursaut de conscience en vain. La douleur du coup de couteau, la chute, la lanière et la panique t'ont vite fait comprendre. Tu allais mourir ici, comme un chien. Tu te souviens de l'image immense d'une lune presque complète. Elle emplissait ta vue de sa présence. Ton cœur réagit en s'enflammant de violence et d'un instinct de survie.

Tu es devenu un loup-garou et tu t'es réveillé le lendemain matin sur le pied du pont Mirabeau, les sapeurs pompiers t'ont récupéré.

Quand tu as raconté tes déboires à tes collègues, tu es devenu le King. Tu as vite été abordé par des loups-garous pour t'expliquer un peu ta nouvelle vie. Tu as ensuite participer à fonder une nouvelle meute avec des jeunes garous comme toi.

Avis :

**La dame** : Il est malin, et il peut se sortir de beaucoup de situation. Il a beaucoup de ressource, tu aimerais le voir plus impliquer.

: La force brute de la meute. Le point fixe, le repère que tout le monde doit suivre.

**Morbide** : Elle est carrément flippante. Tu la vois facilement devenir un grand loup-garou, si elle survit jusqu'à la.

**Le Fou** : Le mec n'a pas eu une vie facile. Il est un bon gars mais tu doutes de son engagement face au danger

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

## Dons

## 2.2 Rahu

**Nom :** Ayouba Coulibaly

**Origine :** Mali

**Auspice :** Irraka/Espion/Fourbe

**Tribu :** Griffes de Sang

**Profession :** Escroc / Filou

**Nom de guerre :** La dame

**Age :** 22 ans

**Histoire :** Tu es le fils illégitime de la débrouille et de l'élégance. Tu as vécu ton enfance au Mali puis tu es arrivée en France. Tu n'as jamais été doué pour les études, ni pour le travail manuel. Tu aimes t'amuser et profiter de la vie. Du coup, tu as vite compris comment jouer de tes charmes pour séduire des femmes et des hommes puissants. Tu as monté quelques arnaques mais tu as un train de vie assez dépensier. Tu aimes être là où il faut être. Les soirées jet set, les bars de luxe, les hippodromes sont tes terrains de chasse. Dans tes histoires, tu as fait des crasses à des gens qui n'aiment pas jouer les victimes. Un jour, tu as reçu un message de ta mère demandant de venir à la maison. Tu es sortie de l'appartement de ta maîtresse de l'époque pour prendre le métro puis le RER pour arriver dans la cité où ta famille vit. Quand tu es arrivé dans au pied de l'immeuble, tu as vu l'appartement explosé. Les hommes de mains payés pour faire ça, avait également pour mission de te tuer après coup. Cela s'est pas passé comme ça. Tu t'es énervé et tu as joué avec eux. Le lendemain, tu fut réveillé par un train dans le tunnel où tu dormais. Les deux colosses avaient servi de peinture pour l'intérieur du ce magnifique édifice de Réseau ferré de France. Tu as d'abord été recueilli par les moulins du temps. Une meute ancienne sur Paris (Montmartre). Ils t'ont appris la vie de loup-garou. Ils ne t'ont pas accepté dans leur meute car c'est une meute tenue par une famille. Ils t'ont mis en contact avec d'autres jeunes loups-garous. Tu n'as plus vraiment de famille, ni d'attache. La meute cela t'aide. Agir seul oui, mais pour la meute et avec la meute en couverture pas trop loin. Avis :

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

**The King** : Très sympa, elle te casse un peu les pieds avec sa culture des villes. Elle devrait garder les pieds sur terre.

**The King** : Il est de bon conseil, un peu trop concentrer dans son travail (meute ou humain)

**The King** : Tu espères 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

(Instantanée) - redresse un objet, réduit les bosses, affecte jusqu'à un metre carrée par tour

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

### Nuit Noire

(Instantanée) - coupe les lumières électriques dans une zone (200 mètres carrés par succès), la zone doit être en vue

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

### Clarté

(Réflexe) - + 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 :** **The King**

**Age :** 19 ans

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

Tes petits délits t'ont conduit en centre d'emprisonnement pour jeune (sorte de prison en plus doux). Tu as réussi à t'échapper plusieurs fois pour passer quelques nuits à la belle étoile. Le cadeau après ce genre de fugue, c'est un bon passage à tabac en règle.

Même ces avertissements ne t'empêchaient pas d'y retourner.

Les coups étaient de plus en plus puissant te laissant parfois quelques jours dans le coma. C'est là que tu as compris qu'il fallait fuir pour de bon. Tu t'es donc échappé de la prison. Tu as été blessé pendant l'opération. Tu as fini dans une grotte que tu avais déjà repéré dans une précédente escapade. Les sensations étaient si intense, tu pouvais entendre le moindre animal respirer, la pluie tombait sur le sol. Ta vitesse t'a beaucoup surpris également. Tu pensais être sauver en arrivant dans cette grotte mais ils t'ont retrouvé. Tu as entendu s'approcher les gardiens, ils sont rentrés dans ta grotte, tu as hurlé "Cassez vous!". Bizarrement, ils l'ont fait. Tu as pu lire de la peur sur leur visage.

Le matin suivant, tu t'es réveillé à l'arrière d'une voiture. À l'avant, deux filles : **The King** et **The King**. 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 étais un loup-garou. Vous avez fait un bout de chemin ensemble pour trouver les autres.

Vous vous êtes installé au Canada. Sur place, tu es devenu garde-chasse, officier des eaux et forêt. Tu surveilles une partie du parc naturel national.

Depuis quelques mois, tu fréquentes Elisabeth Lecoeur, une éducatrice venue du Québec.

Avis :

**The King** : Un filou, assez sympa mais traîne de grosses valises, un jour cela vous pétera à la gueule.

**The King** : Simple bonhomme, il est la force de frappe de la meute. Un peu trop cavalier à ton goût, il ne prend pas assez de recul sur les événements.

**The King** : Ses rêves sont une vraie bénédiction 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.

**The King** : Tu l'admires, elle dégage un vrai charisme, tu serais prêt à la suivre n'importe où.

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

## Dons

### Communion avec la forêt

(Instantanée) - Transe de communion avec la forêt, le personnage voit 500m à la ronde, et chaque succès ajoute 100m et des informations. Le personnage est inconscient de ce qui se passe dans réellement autour de lui. Il ne peut décrire ce qu'il voit quand le don est actif. Il peut ainsi apprendre la présence d'intru avec un succès, avec trois, il peut apprendre le nombre, le sexe et l'espèce.

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

### Pieds de Brume

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

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

### Diriger le feu

(Instantanée) - Contrôle un feu, mais ne le crée pas. Le feu peut servir pour attaquer une personne ou tous simplement empêcher le feu de brûler une forêt ou augmenter la température pour détruire toute trace. Pour un contrôle 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 tempêtes

**Profession :** Shérif

**Nom de guerre :** **The King**

**Age :** 35 ans

**Histoire :** Tu étais un avocat d'affaires à Chicago. Tu faisais du bon travail et tu as plongé la tête baissée dans le monde de la nuit de cette ville.

Tu as gagné quelques affaires qui semblaient perdue d'avance pour des gens du milieu. Tu as gagné du respect pour cela. Tu as eu accès à de nombreux loisirs : drogue, parties fines, etc. Lors d'une de ces soirées, les deux hôtes ont commencé à te faire un peu mal. Tu as vu une des deux sortir ses crocs. Ce qui s'est passé par la suite, tu ne t'en souviens pas. D'après les informations que tu as eu après coup, l'organisatrice de la soirée a été tuée comme une amie à elle. C'est après cet événement que tu as rencontré **The King**, **The King** et **The King**. Tu venais de subir ton premier changement. Tu es donc devenu loup-garou alors que tu t'amusais avec deux personnes très importantes de Chicago. Ils t'ont accueilli dans leur meute et ont camouflé tes bêtises.

En bouquet final, tu as volé beaucoup d'argent à tes clients. Tu es parti avec **The King**, **The King** et **The King** pour le Canada. Vous vous êtes installé dans le petit village de Springfield. Ce petit village canadien est un endroit parfait.

Tu es devenu le shérif 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 :

**The King** : fille coincée, dans son monde, elle te snobe clairement.

**The King** : Un jeune qui a de la suite dans l'idée, tu es un peu jaloux.

**The King** : Il se tuera au travail. Il devrait profiter plus des joies de la vie.

**The King** : très surprenante, elle est ton seul vrai soutien dans la meute.

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

## Dons

### Changement partiel

(Instantanée ou Réflexe) - 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, résistance réflexe) - Donne un ordre à 1, 2 ou 3 personnes, l'ordre prend la forme d'une phrase complète : «cache ses cadavres dans la ravin près de la rivière», Les cibles obéissent pendant 5 minutes par succès. Un malus de -1 par personne au-delà de la première est appliqué.

— **jet:** Manipulation + Intimidation + Honneur vs Résolution + calme

— **Cout:** 1 Point d'Essence

— **Page:** 107

### Aura de trêves

(Instantanée) - Projette une aura de calme, efficace avant que le combat commence. Les personnes doivent dépenser un point de volonté pour 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 :** Vétérinaire

**Nom de guerre :** The King

**Age :** 26 ans

**Histoire :** Pendant tes études, tu as subi ton **premier changement** après avoir surpris ton mec avec un homme. Tu les as tués tous les deux. La meute locale s'est chargé d'étouffer l'affaire (plus exactement de la faire brûler). Ils t'ont appris ce qu'était les loups-garous. Poussée par une envie de comprendre, tu as enquêté sur ta famille pour y voir quelques irrégularités : des personnes manquantes...  
Tes voyages ont permis de rencontrer d'autres loups-garous.  
Tu as compris que la meute d'accueil n'était pas vraiment honnête avec toi. La réalité fut révélée par la suite : c'était des purs. Après ta période crise d'identité, tu as décidé de reprendre contact avec ta soeur. Il est possible qu'elle ait un rôle à jouer. En effet, tu l'as retrouvé une semaine avant le début de son exposition dans une galerie New-Yorkaise.  
Tu lui as demandé de ne pas faire cette exposition. Ces peintures représentaient clairement le monde des esprits.  
Tu avais peur que tes ennemis l'attaquent. Pour la protéger, tu as détruit ses oeuvres. Tu n'avais jamais vu en colère à ce point. Elle s'est transformée et vous vous êtes battues. Elle a bien faillit te tuer, ton expérience t'a sauvé. Le lendemain, tu lui as tout expliqué. Vous êtes parties ensuite à la recherche d'un territoire et de nouveaux frères de meute.  
Finalement vous êtes arrivés dans le petit village de Springfield au Canada.  
Avis :  
**The King** : 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 être dangereux pour la meute.  
**The King** : Petit dernier de la meute. Il te semble encore trop inconscient des dangers qui vous entourent.  
**The King** : Toujours fidèle au poste. Tu as une bonne amitié avec lui.  
**The King** : Ta sœur, tu dois la protéger. Elle est trop fragile pour ce monde. Elle t'a bien aidé pour trouver des camarades de meute. Tu sais bien qu'elle prend sa nature comme un fléau.

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

## Dons

### Langue animale

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

- **jet**: Manipulation + Animaux + Pureté
- **Cout**: 1 point de volonté
- **Page**: 130

### Sentir la malice

(Opposition, résistance réflexe.) - Identifier des sentiments violents : haine, colère.. chez un individu

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

### Témoignage de cadavre

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

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

# Chapitre 3

## L'histoire

### 3.1 Informations à dire aux PJ en début de partie (ou à rappeler)