

Promenons-nous dans les bois

Renaud "ObiWan" Guezennec

Table des matières

1	Introduction	4
1.1	Lire introduction sur l'univers de loup-garou	4
1.2	Les meutes	4
1.2.1	La Meute PJ : Night howlers	4
1.2.2	La meute voisine : Sadness Knives	4
1.2.3	La meute badass : hidden claws	4
2	Les Personnages	5
2.1	Cahalithe	6
2.2	Rahu	8
2.3	Irraka	10
2.4	Elodothe	12
2.5	Ithaeur	14
3	L'histoire	16
3.1	Informations à dire aux PJ en début de partie (ou à rappeler)	17
3.1.1	Le territoire	17
3.1.2	Les esprits	18
3.2	La chasse sacrée	18
3.3	La peur avance	19
3.4	Monstre Sous le lit	19
3.5	Les lésions	20
3.5.1	Dans le monde physique	20
3.5.2	Dans l'hisile	20
3.6	La chouette crucifiée	20
3.7	La messe	20
3.8	Pique-nique après la messe	21
3.9	Le hurlement des Hidden claws	21
3.10	La rencontre avec Hidden claws	21
3.11	Pendant la tempête	22
3.12	Une meute de loup est retrouvée morte	22
3.13	La louve	23
3.14	Tempête : les conséquences	23
3.15	Le gouverneur du Texas chasse	24
3.16	Sur les traces du Zi'ir	24
3.17	Black Eclipse attaque	24
3.18	Black Eclipse Vers son fils	25
3.19	Night Howler au secours!!	25
3.20	La scène de crime	26

3.21 Chirurgie au Klaive	26
3.22 Les enfants	26
3.23 Le tableau dans la classe	27
3.24 Directeur de l'école	27
3.25 le cas Elisabeth Lecoeur	27
3.26 Les Loups dans la ville	28
3.27 Les sadness knives	28
3.28 Le maire de la ville	28
4 La vérité	30
4.1 Raison de la présence du Grand méchant loup	30
4.1.1 Etoile Rouge et son aide	30
5 Annexes	31
5.1 PNJ Importants	31
5.1.1 Les esprits mutants	31
5.2 FAQ & incohérence	32
5.2.1 Pourquoi il n'y a pas de sang ou de poudre d'argent quand on trouve la meute de loup ?	32
5.2.2 Quel événements sont indépendant de l'action des joueurs et quelle chronologie ?	32
5.2.3 La chronologie de la disparition de Thomas.	32
5.3 Les règles homemade et création	33
5.3.1 Don : Peur mortelle	33
5.3.2 Rituel : Douleur d'argent	33
5.3.3 Fétiche : Lame Dévoreuse	33

Chapitre 1

Introduction

1.1 Lire introduction sur l'univers de loup-garou

Voir le document à cet effet.

1.2 Les meutes

1.2.1 La Meute PJ : Night howlers

Etoile Rouge : Lynn Ethwings : institutrice (Cahalithe, griffe de sang)

Hurle Mort : Peter Torhes : Sherif (Elodothe, seigneur des tempêtes)

Cendre Griffé : Luke Hereford : Agriculteur (Rahu, maître du fer)

Sombre Bois : Leonard J. Andrews : Garde chasse (Irraka, chasseur des ténèbres)

Sagesse Tenace : Jessica Ethwings : Vétérinaire (Ithaeur, Os de L'ombre)

1.2.2 La meute voisine : Sadness Knives

Floria Centerfold : The black Eclipse (alpha, Rahu, chasseur des ténèbres)

David McClurgan : Red Fangs (Irraka, chasseur des ténèbres)

Helen Hallister : Vicious Pain (Cahalithe, Griffe de sang)

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

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

1.2.3 La meute badass : hidden claws

Paul Debian : Winter Mist (Alpha, ancien membre de la meute des Sadness Knives, Ithaeur, Os de L'ombre)

Clara Haltway : Forest's Warth (Rahu, Griffes de sang)

Casey Jones : Unwise Wolf (Irraka, Griffe de sang, blessé à la main)

Garry Oakman : Running Nightmare (Elodoth, Seigneur des tempêtes.)

Chapitre 2

Les Personnages

2.1 Cahalithe

Nom : Lynn Ethwings

Origine : Canada

Auspice : Cahalithe

Tribu : Chasseur des ténèbres

Profession : institutrice

Nom de guerre : Etoile Rouge

Age : 24 ans

Histoire : Tu es une jeune femme assez timide issue d'une famille riche. Tu as fait tes études d'art et de lettres. Cela t'a permis de voyager un peu partout sur la planète : Europe, USA et Asie.

Après tes études, tu t'es installée à New York, pour démarrer une carrière de peintre. Tes peintures se sont vite fait remarquer. Elles décrivaient souvent un lieu sombre avec des formes étranges. Une atmosphère angoissante suintait de ton travail.

A cette date, ta sœur aînée a pété un câble ; Elle a disparu, ne répondait plus à tes appels.

Une semaine avant une exposition dans une galerie de la ville, elle est venue te voir. Elle t'a demandé d'arrêter de peindre tes rêves. Tes peintures montraient des choses qui ne pouvait être dévoiler en public. Tu n'as pas compris et l'a envoyé valser. La veille de l'ouverture de l'exposition, tu l'as surprise en train de détruire tes toiles. Tu te souviens que cela a réveillé ta fureur. Le lendemain, tu étais dans ton appartement et ta frangine avait vidé le frigo.

Avec un large sourire, elle t'expliqua que tu étais devenue une loup-garou.

Vous êtes parties à la recherche d'autres membres de meute. Tu as démontré un certain talent pour localiser des individus proche du **Premier Changement**. Tu as aidé ta sœur à créer sa meute. Au final, vous avez élu domicile dans un petit village de la campagne canadienne. Tu es devenue institutrice dans ce village pourri.

Ces derniers temps tes rêves montrent des pluies torrentielles, des loups massacrés, une chouette qui appelle à l'aide.

Le plus étrange, ce sont tes absences. Ce matin (samedi matin), tu t'es réveillée dans ta salle de classe. Tu n'as pas compris ce que tu foutais là. black-out total des événements de la nuit d'hier. Ces moments d'absences sont de plus en plus long et inquiétant.

Avis :

Hurle Mort : Un filou, assez sympathique mais traîne de grosses valises, un jour cela vous pétera à la gueule.

Cendre Griffe : Simple bonhomme il est la force de frappe de la meute. Une personne intéressante mais son manque de culture est parfois lourd.

Sombre Bois : son côté solitaire pourrait coûter cher à la meute. Il est efficace dans son métier et dans la meute.

Sagesse Tenace : Ta sœur, elle est la clé de cette meute, son ame. Tu regrettées un peu.

Dons

Les bons mots

- +2 en social passif
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:** 117

Cri de ralliement

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

Canaliser la rage

- **jet:** Vigueur + Survie + Pureté
- **Cout:** 1 point d'essence
- **Page:** 142

2.2 Rahu

Nom : Luke Hereford

Origine : Canada

Auspice : Rahu/Guerrier

Tribu : Maitre du fer

Profession : Garagiste / Agriculteur

Nom de guerre : Cendre Griffé

Liste de dons :

Age : 22 ans

Histoire : Fils de mère célibataire, tu as souvent vécu avec peu de moyen. Ta mère enchaînait les petits boulots : serveuse, femme de ménage etc.

Ton père a abandonné ta mère avant ta naissance.

À l'âge de 15 ans, ta mère est tombée malade d'une leucémie. Tu as fait tout ton possible pour la sauver. Elle n'avait pas d'assurance et n'a pas pu payer les meilleurs soins. Tu as travaillé très rapidement pour te faire de l'argent pour l'aider, mais cela n'a pas suffi. À sa mort, tu t'es enfoncé dans l'alcool et le travail. Un beau jour, tu as reçu un courrier d'un notaire. Il t'a appris que tu étais l'héritier de ton grand-père (père de ton père). Il avait une vieille baraque dans un village canadien, plus un peu d'argent et des terres. Tu y es allé ravi de recevoir un tel cadeau. Ta mère t'a toujours tenu loin de la famille de ton père.

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

La nuit suivante, quatre personnes sont entrées chez toi. Ils t'ont retenu en otage et t'ont parlé de divers éléments pour t'énerver. Visiblement ils connaissaient bien de choses sur toi. Quand ils ont évoqué ta mère, cela n'a pas loupé, tu t'es énervé. Eux aussi. Tu te souviens vouloir les défoncer. Visiblement, ça c'est pas passé ainsi. Ils se sont excusés mais c'était la seule façon pour eux de te réveiller. Ils t'ont expliqué que tu était un loup-garou.

C'est ainsi que tu as rencontré **Hurle Mort**, **Etoile 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 4 ans maintenant.

Avis :

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

Etoile Rouge : Très sympa, 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 concentrer dans son travail (meute ou humain)

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

Dons

Redresser

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

Nuit Noire

coupe la lumière

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

Clarté

+ 5 en initiative

- **jet:**
- **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 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'empêcheraient 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 pure, 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 dans l'arrière d'une voiture. À l'avant, deux filles : **Sagesse Tenace** et **Etoile 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 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 :

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

Cendre Griffe : 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.

Etoile Rouge : 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.

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

Dons

Communion avec la forêt

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

Pieds de Brume

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

Diriger le feu

- **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 : Hurle Mort

Liste de dons :

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 hôtesses 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 tué comme une amie à elle. C'est après cet événement que tu as rencontré les sœurs **Etoile Rouge , 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 très importante de Chicago. Elles 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 **Etoile Rouge , Sagesse Tenace et Sombre Bois** 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 :

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

Cendre Griffe : 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 : très surprenante, elle est ton seul vrai soutien dans la meute.

Dons

Changement partiel

- **jet:** Vigueur + Survie + Instinct primal
- **Cout:** [1 point d'essence]
- **Page:** 121

Voix autoritaire

- **jet:** Manipulation + Intimidation + Honneur vs Résolution + calme
- **Cout:** 1 Point d'Essence
- **Page:** 107

Aura de trêves

- **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 : Sagesse Tenace

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 œuvres. 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 :

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 être dangereux pour la meute.

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

Sombre Bois : Toujours fidèle au poste. Tu as une bonne amitié avec lui.

Etoile Rouge : Ta soeur, 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.

Dons

Langue animale

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

Sentir la malice

- **jet:** Astuce + Occulte + Sagesse
- **Cout:**
- **Page:** 114

Témoignage de cadavre

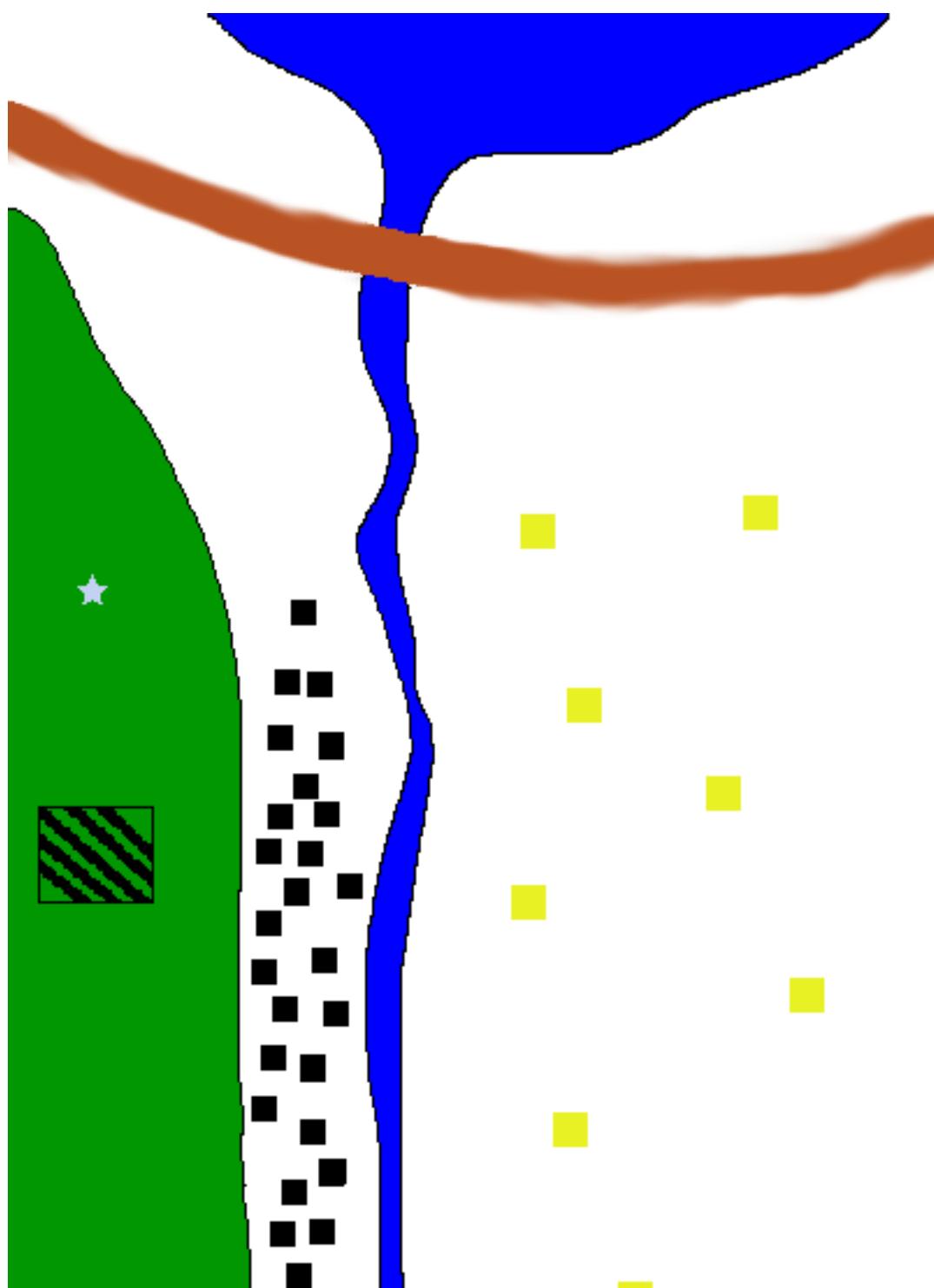
- **jet:** Manipulation + Occulte + Pureté
- **Cout:** 1 point d'essence
- **Page:** 129

Chapitre 3

L'histoire

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

3.1.1 Le territoire



important de présenter le territoire aux joueurs. C'est un élément principale du scénario. Il est recommandé de donner une copie de ce plan à vos joueurs. En expliquant qu'à l'ouest, il y a le parc national, qu'à l'intérieur il y a une zone interdite. Un esprit très puissant protège cette zone. Au nord-ouest, il y a une mine d'uranium à deux heures de route. Au nord du village, un lac et la grande route. L'est est occupé par des grandes fermes et exploitation agricole. La limite Est du territoire est à 70km du village, c'est une chaîne de montagne la grande route traverse la chaîne par un col. Au sud du village, le ruisseau prend sa source. Cela monte dans les montagnes.

3.1.2 Les esprits

C'est le moment de décrire aux joueurs que les esprits sur leur territoire ne les aiment pas. Cela fait 1 an et des patates qu'ils sont installés et ils n'ont pas de totem. **Sagesse Tenace** n'a pas voulu forcé un esprit à devenir le totem de la meute. Elle attend qu'il y est un candidat. Il y a quelques jours, l'esprit gardien de la foret qui réside dans la zone interdite à envoyer un émissaire à **Sagesse Tenace**. L'esprit Gardien demande à la meute de prouver sa valeur en réalisant le rituel de Chasse Sacrée. **Sagesse Tenace** a accepté le défi. Le rituel a lieu trois jours après la visite de l'émissaire. Ce défi est le premier geste des esprits locaux pour reconnaître la puissance de la meute.

- **Etoile Rouge** : en privée, aborder la questions des absences qui sont assez fréquentes.
- **Hurle Mort** : Souhaite devenir maire.
- **Cendre Griffé** : Rien
- **Sombre Bois** : un Sénateur US et sa famille vont venir lundi pour chasser. Cela demande un petit plus en sécurité. Ils souhaitent faire des chasses bien importante.
- **Sagesse Tenace** : C'est le joueur de **Sagesse Tenace** qui doit commencer la partie par un RP. Il doit expliquer à sa meute les évènements de la soirée (la chasse sacrée).

3.2 La chasse sacrée

Le scénario commence un samedi soir. Les Pj effectuent le rite de la chasse sacrée. Ils chassent un esprit renard/ruse : Tails.

L'esprit ressemble à un renard avec les pattes avants bodybuildées. Il a un large sourire, très large un peu à la façon du Chat du Cheshire. La chasse a lieu dans le **monde des esprits**. Tails part en avance comme le veut le rituel. Il est facile de suivre sa trace (**Astuce + calme**).

En remontant la piste, ils arrivent aux pieds d'un esprit d'arbre mort. Il semble symétrique. Les branches et les racines forment un schéma assez proche.

L'odeur disparaît dessous les racines. Il est possible de passer sous les racines mais seulement en forme de loup (**Vigueur + survie + instinct primal**). Le renard attend dans le creux du tronc, il fera un grand sourire au loup sous lui puis il partira en courant sur une branche et fera un saut géant. Faite une course poursuite selon les règles du monde des ténèbres. Le renard à 23 en vitesse et il jette 7 dés pour la course. Il est normalement très difficile pour les joueurs de le rattraper. Laissez les espérer.

Après un ou deux tours de course, le renard saute au dessus d'une crevasse. Les loup-garous ne peuvent pas voir ce qu'il y a dans la crevasse, ni sa largeur. Un jet un **Astuce + athlétisme** permet d'apprendre que le trou fait 3m de large (Trois succès pour le passer). Le but de cet obstacle est de faire perdre du temps. Les joueurs vont probablement réfléchir à deux fois avant de sauter la crevasse. C'est le monde des esprits, il peut y avoir pleins de trucs. En réalité, il n'y a que l'esprit d'un ruisseau.

FIGURE 3.1 – Refuge de Tails



Il faut trois succès pour le passer à un test de **Force + athlétisme(saut)**.

Si un personnage tombe, il est mouillé par l'esprit du ruisseau, c'est tout.

Quand ils ont fini de passer la crevasse et le ruisseau, et qu'ils se remettent sur la piste du renard, ils ressentent que le rituel est cassé, rompu. S'ils ne sont pas motivés pour retrouver le renard car c'est fini, leur dire que ce n'est pas leur faute, mais que quelque chose s'est passée (s'il ne l'ont pas compris).

3.3 La peur avance

Ils retrouveront le renard complètement figé par la peur, il tremble et s'est réfugié sous un rocher. Il est très difficile de lui parler (-7). Il est pétrifié. Les joueurs doivent le comprendre. Un jet en **astuce + survie** permet de remarquer que l'ensemble des esprits environnant est dans le même état que le renard.

Le meilleur comprend également que cela dessine une trajectoire vers le village des joueurs. Cela vient de l'ouest. En suivant la trajectoire, il rencontre un esprit (il avance lentement).

3.4 Monstre Sous le lit

L'esprit ressemble à un tapis de flamme noire. Il y a deux yeux et une bouche dans ses flammes. Il traite les joueurs d'incompétents : « Si je viens ici, c'est que votre territoire me plaît, vous êtes trop nul pour le comprendre ». Si les personnages essaient de s'approcher, ils doivent réussir des jets de **résolution + calme**, s'ils échouent alors ils passent en rage mortelle, et fuient. Le jet doit être fait tous les 2 mètres et le malus augmente à chaque fois. A 20m, pas de malus

A 18m le malus est de -1
A 16m le malus est de -2
A 14m le malus est de -3
A 12m le malus est de -4
etc.

Cela ne représente que la capacité passive de l'esprit. Il a, bien sur, des moyens plus actifs de faire peur. Certaines bénédictions présentent un intérêt, l'utilisation pure de son influence. J'utilise personnellement la discipline Cauchemar de **Vampire : Le Requiem** pour décrire les effets des pouvoirs de L'esprits (Attention, c'est un esprit aucun lien avec Vampire). Seul, **Etoile Rouge** n'a pas besoin de faire le jet. L'esprit veut lui parler. Il l'entoure de flamme, et la remercie (en privé) pour son travail, elle gagne un don «Peur mortelle» qui pétrifie de peur quelqu'un. La personne est libéré à la désactivation du pouvoir ou s'il subit des dégâts (plus d'information voir section 5.3.1). A ce moment de la partie, les joueurs peuvent avoir compris que c'est un esprit de peur. Cependant, ils ne comprendront pas pourquoi il vient sur leur territoire. Ils chercheront à comprendre et enquêteront dans la forêt, etc. Laissez les faire, ils n'apprendront rien. Rappelez-leur que c'est samedi soir et demain matin, il y a la messe au temple protestant. Le rendez-vous incontournable pour la vétérinaire de la ville, du garagiste, du futur maire et actuel Shérif, du garde chasse et d'une institutrice. Si les joueurs retournent directement dormir, alors aller au chapitre : La chouette crucifiée (cf. 3.6). S'ils enquêtent dans la ville, ils découvrent les lésions (chapitre suivant).

3.5 Les lésions

3.5.1 Dans le monde physique

Un schéma étrange se dessine dans la ville. La lumière de certaines maisons s'allument (alors qu'il est 2 ou 3 h du matin). Elles restent allumée 20-25 minutes, puis s'éteignent. Ceux sont les parents qui vont réconforter les enfants après d'horribles cauchemars. Si les joueurs décident de parler à une famille, ou à un enfant. Le père de la famille les accueillera avec un fusil (sauf s'il se présente avec leur vrai nom). Nous sommes au Canada, Il est tard et on frappe à leur porte. Dans ce cas, le père dira que son fils ou sa fille a fait de mauvais rêves. Le thème des rêves est très fortement orienté vers les loups (monstres). Les villageois se montreront sur la défensive si les joueurs tentent de rentrer dans une maison en cachette. S'ils tapent à la porte en se présentant officiellement, le ton sera plutôt de la surprise. Ils ne demanderons qu'à aller se coucher et dirons au pj : "A demain matin à la messe".

3.5.2 Dans l'hisile

Dans le monde des esprits, les maisons sont noyées dans une épaisse fumée grise. Il est possible de rentrer dans une maison dans l'hisile. L'esprit de la maison demandera à se que les loups-garous soignent la lésion pour les laisser passer (ou de l'essence). La fumée vient d'une chambre à l'étage. La fumée descend comme une cascade de l'escalier. Les murs suintent du liquide noir. Le sol est craquelé, comme de la peau brûlée. Il faut essayer de poser une ambiance assez horreur. Les joueurs peuvent suivre la source de la fumée. Cela les guidera vers une chambre (d'enfant), bizarrement la chambre n'est pas enfumée. C'est comme l'œil du cyclone. A l'intérieur, il y a 3 esprits : un esprit de

sommeil, un esprit de pompier et un esprit d'indien. Ils ont les yeux complément rouge et la peau déformée. Ils attaquent à vue la meute. Le combat est assez facile cependant les joueurs ne seront pas plus avancés. S'ils font plusieurs maisons, ils découvriront la même chose (changé un peu la description des esprits dans chaque maison, mais tous ont muté et sont agressif). Les détruire n'arrange rien. (Caractéristiques des esprits voir 5.1.1).

3.6 La chouette crucifiée

En rentrant chez lui, **Hurle Mort** découvre qu'une chouette est crucifiée sur la porte de la maison. Elle a été cloué à sa porte vivante et est morte en se vidant de son sang. C'est une espèce protégée **Sagesse Tenace** ou **Sombre Bois** pourra lui donner l'information. Laisser le gérer la chose, il peut appeler les membres de sa meute ou gérer cela tout seul.

3.7 La messe

Le dimanche matin, la ville entière se donne rendez-vous au temple pour la messe et se montrer (Détailler un peu la relation religion/loup-garou). Le maire accueille l'ensemble des personnes avec son neveu Julian. Il présente son neveu au village. Il vient effectué un stage. Le maire est clairement en campagne électorale, avec 3 mois d'avances. Ils invitent tout le monde à un pique-nique après la messe. Le serment du pasteur évoque dieu comme un berger, qui protège ses moutons contre les loups. Si vous vous y connaissez, faites-vous plaisir.

Des trucs clochent, les personnages peuvent remarquer quelques points :

Le maire de la ville est très bien habillé (d'habitude, c'est plutôt un bouseux en salopette).

L'ambiance n'est pas trop à la joie (**jet caché d'empathie + astuce**)

1 succès = Truc louche,

2 succès = les gens sont fatigués et stressés,

3 succès = les enfants sont absent, cela manque de bruit.

Musique : Gospel ou l'hymne du Canada.

3.8 Pique-nique après la messe

Après la messe, le pique-nique commence, le maire fait discours. Les assistants de **Hurle Mort** glisse un petit mot au maire et à **Hurle Mort**. Le jeune assistant de **Sombre Bois** lui transmet également un fax. C'est un avis de tempête sur la ville. Elle commencera ce soir vers 20h et durera jusqu'à 2h du matin. Le maire prend un mégaphone pour communiquer l'information. Tout le monde part pour aller barricader sa maison. Les joueurs doivent faire pareil. La copine de **Sombre Bois**, Elisabeth Lecoeur lui demandera de l'aide. **Cendre Griffe** sera aussi pas mal sollicité. Faite leur gérer cela : **Astuce + Artisanat**.

Vous pouvez placer quelques événements mineurs : Des villageois informer les joueurs qu'il y a des traces de loup un peu au sud du village (vers la montagne). C'est trop tôt dans la saison pour les voir si bas des montagnes. Puis vient le gros événement, les **Hidden Claws**.

3.9 Le hurlement des Hidden claws

Le dimanche vers 17h, Les PJ entendent des hurlements qui les appellent. Le hurlement dit "Les Hiddens Claws souhaitent rencontrer les Night howlers, attendons à la frontière du territoire". Il est émis à l'est (à environ 70km, la frontière de leur territoire). Il est préférable d'y aller en véhicule par la grande route.

3.10 La rencontre avec Hidden claws

Le lieu de rencontre est un petit col en haut d'une colline, à la frontière Est du territoire. C'est la seule route pour passer cette chaîne de collines. Les PJ rencontrent la meute des **Hidden claws**.

Ils sont 4, 3 hommes et une femme. Les **hiddens Claws** expliquent qu'un membre de leur meute est devenu fou. Il a tué de nombreux humains, et a violé beaucoup de points du serment de la Lune. Il est devenu un **Zi'ir**. Un loup garou ayant une harmonie de 1 ou 0.

Les **hiddens claws** pensent que ce danger est sur le territoire des joueurs. Ils préfèrent prévenir. Les **hiddens claws** resteront polis, pour ne pas attirer l'attention des joueurs. Un des membres de la meute est blessé, il lui manque deux doigts (annulaire et auriculaire de la main gauche). Il se justifie en disant que c'est le **Zi'ir** qui a fait cela, il lui a mangé les doigts. Les **hiddens claws** donneront une photo en forme humaine du **Zi'ir**.

Si les joueurs invitent les **Hiddens Claws**, ils refuseront poliment. Si les joueurs insistent, ils accepteront mais partiront dès que possible. Quand les joueurs retournent au village, la tempête fait déjà rage. Vous pouvez leur faire faire un jet de conduite : **dextérité + conduite** avec un malus pour le mauvais temps. J'utilise aucun malus s'ils ont pris une voiture. Si **Sagesse Tenace** a pris sa moto, j'applique un malus de -2 dés. Bref, les joueurs rentrent au village alors que la tempête arrive vite. Le village est comme mort. A ce moment là, normalement vous avez croqué le cerveau de vos joueurs.
Musique : Tension

3.11 Pendant la tempête

Vous pouvez ici jouer quelques scènes d'actions, facultative.

Soit :

-Elisabeth Lecoeur joue à des jeux sado-maso avec **Sombre Bois** (elle pourrait voir sa régénération surnaturelle, attention à la lubie).

-Elisabeth Lecoeur est possédé par l'esprit de peur (Monstre Sous le lit) et elle obtient une voie qui pétrifie **Sombre Bois**. Il ne revient pas vers les autres à la fin de la tempête. Les autres joueurs s'inquiéteront de son absence.

-Hurle Mort apprend qu'un enfant a fuit sa maison pendant la tempête. La meute ira certainement le sauver.

Quoi que les personnages font, ils peuvent faire un jet d'**Astuce + Calme**. Ils entendront une meute de loups assez importante hurler. Les hurlements s'arrêteront assez brutalement. La tempête continuera quelques heures après les hurlements.

Si les personnages sortent pour enquêter dans la tempête, faites les souffrir. C'est une très mauvaise idée de sortir pendant une tempête. S'ils y vont pour sauver un enfant vous pouvez être plus sympa. L'enfant ne se sera pas enfoncé trop loin dans le parc

naturel.

C'est à vous de meubler ce passage ou de le faire vite passer.

3.12 Une meute de loup est retrouvée morte

Les personnages voudront probablement enquêter sur cette meute, après la tempête. C'est peut-être elle qui vient proche du village et fait peur à des enfants ? (ce n'est pas sur que les joueurs aient compris cela)

un petit jet en **Astuce + survie** pour s'orienter dans la foret quand la tempête est finie. Au termes de leur traque, ils trouveront des cadavres de plusieurs loups dans la forêt du parc naturel.

Un jet en **Astuce + Survie ou investigation** permet de comprendre les choses suivantes :

- Une louve de la meute est encore en vie.

- Dans un recoin, un loup blessé s'était réfugié (une odeur de sang mais la tempête a effacé toutes les traces).

- La meute l'a encerclé pour attendre sa mort avant de le manger.

- Les loups ont perdu patience et il y a eu un combat. Le loup(-garou) a pris une forme plus forte (gauru). il est passé à l'attaque. Il a détruit la meute de loup. Certains loups de la meute se sont enfuit.

La rage mortelle de l'individu peut troubler les esprits environnant. Ils ne seront pas coopératif et critiqueront l'efficacité des joueurs. Si un don quelconque est utilisé pour revoir la scène, l'image devient noire. L'esprit a eut peur, il a "fermé les yeux".

L'utilisation de langue animale et témoignage de cadavre permet d'avoir la fuite du **Zi'ir**.

-Il y a un schéma qui se dessine dans la foret. Le loup-garou ne semble pas avoir tué volontairement les loups. Beaucoup sont morts écrasés sous le poids du gouru. Après s'être transformé, il a pris la fuite vers l'ouest (extérieur de territoire des joueurs).

- 1 - Il a perdu sa forme gouru après 50 mètres.

- 2 - Il se cogne contre quelques arbres et avance difficilement en zigzagant.

- 3 - Il se transforme en gouru. Il plie des arbres sur son passage en gouru. (on repart sur l'étape 1).

Ce schéma est répété plusieurs fois, puis la trace remonte dans la montagne, il y a plus d'arbre et que des rochers, la pluie a tout effacé. De plus, la trace se perd à quelques centaines de mètres de la fin de leur territoire.

A ce moment, il y a deux possibilités. Soit vos joueurs voudront continuer sur la piste même si elle est perdue (la direction générale mène vers la frontière du territoire). Soit ils voudront sauver la louve.

Dans le premier cas, vous pouvez aller directement consulter le chapitre : 3.27, sinon aller voir 3.13. Musique : Foret

3.13 La louve

Un jet de **dextérité + médecine** pour soigner la louve est possible. La louve a perdu une patte, ce détail est important.

Cette étape est juste, un moyen de décompresser un peu et de regrouper la meute, si elle ne l'était pas. C'est très probablement la vétérinaire qui voudra soigner la louve. Une meute part rarement en chasse sans son alpha. Le temps de gérer la louve. C'est le lundi

matin. Il faut gérer les conséquences de la tempête [chapitre : 3.14].

3.14 Tempête : les conséquences

Cette section est un peu un moment bac à sable. Si vos joueurs ont raté des indices, c'est le moment de la séance de rattrapage.

-Vous pouvez jouer le chapitre 3.5.2. S'ils n'ont pas visité de lésions avant.

-Pareil pour 3.5.1, les gens se montreront sûrement plus bavards. Il est possible d'apprendre que certains enfants parlent d'un loup à leur fenêtre. Une enquête [jet : **Astuce + investigation**] montrera qu'un loup-garou en Urshul s'est agrippé au rebord de la fenêtre. Il regardait dans la chambre.

-Certaines familles vivant dans le sud [dans les montagnes] parleront de loup à 3 pattes qui pillent les poubelles.

-Les plus gros dégâts sont enregistrés chez la famille : Porkman. Ils ont des triplés. Les enfants jouaient dans la grange, quand elle s'est effondrée, ils ont eu le temps de partir dans la maison (en bois), qui s'est effondré à son tour. Ils se sont réfugiés dans la dépendance en brique de la maison.

Il ne faut pas hésiter à demander aux joueurs d'avoir des idées pour calmer les peurs des enfants. La tempête a ravagé la ville. Les lésions sont encore plus grandes. Atelier peinture, réunion d'informations, tout est possible mais rien ne marchera vraiment mais c'est mieux que rien.

3.15 Le gouverneur du Texas chasse

Le lundi à midi, le gouverneur arrive avec sa fille et son futur gendre. Ils vont chasser en forêt. **Sombre Bois** doit les accompagner vers un point de vue où ils s'installeront pour chasser. Le père et la fille savent chasser et ont l'habitude des armes. Le gendre est beaucoup moins à l'aise. La forêt est en bordel, **Sombre Bois** doit réussir un jet de **astuce + survie** pour trouver une route vers la zone.

Le sénateur va voir une chose au loin et va tirer.

Sur le chemin, le gendre identifie des traces étranges. C'est gris. On en voit sur des troncs et par terre. Le gouverneur (un homme rond et vieux) pense que c'est des excréments d'animaux mais ne connaît pas le type. Si **Sombre Bois** (ou un autre loup garou) touche cette substance, cela chauffe dans ses mains. S'il le renifle, il se prend un dégât aggravé et un mal de tête monstrueux. Il ne faut pas oublier de faire un jet de rage mortelle. La transformation en gouru annule les malus de douleur et détruit l'argent de l'organisme.

Sombre Bois porte le gros du matériel. Ils laissent les 3 chasseurs dans un point de vue et repart.

Cette scène est un moyen de raccrocher les joueurs sur la piste du Monstre (le Zi'ir). Si vous voulez la rendre plus intense, vous pouvez. Vous pouvez soumettre l'idée que **Sombre Bois** demande à la meute de se réunir vers la piste pendant que lui, finit avec les chasseurs.

3.16 Sur les traces du Zi'ir

Le beau temps et les blessures du **Zi'ir** le trahissent. Il est maintenant possible de le suivre et de comprendre un peu son comportement. En fait, il vient dans la forêt pour se nourrir mais ne vit pas sur le territoire de la meute mais juste à la frontière. La trace identifiée par Léonard mène droit vers la grotte. Les joueurs seront très enthousiaste à l'idée de l'attaquer. Ils vont vite déchanter (voir 3.17). Quand vos joueurs auront retrouver les traces qui mènent vers le **Zi'ir**, laisser leur le temps de se regrouper pour élaborer une stratégie. Le **Zi'ir** est dangereux dans leur esprit (c'est le boss de fin pour eux).

3.17 Black Eclipse attaque

Les personnages courent en suivant la piste du **Zi'ir**. Elle mène vers l'Ouest du territoire. Quand ils ne sont qu'à quelques kilomètres de la fin de leur territoire, faite leur faire **un jet d'Astuce + Calme - malus d'environnement** (Si un personnage est en avant par rapport aux autres, C'est lui qui fait le jet et subit l'attaque). Ce jet permet de savoir s'il est surpris (pas de défense) ou non. Heureusement pour eux, il n'y a qu'un attaquant.

Black Eclipse aura le temps de faire une seule attaque (Elle a l'initiative obligatoirement, au premier tour). Elle est en forme gauru et elle attaque avec ses griffes, elle n'a que 12 dés d'attaques. Elle ne tuera pas volontairement, son but est de les interdire de remonter la piste. Elle veut protéger son fils (le **Zi'ir**).

Quand elle a attaqué, elle est assailli par deux loups-garous en forme *Urshul* (**Vicious Pain** et **Red fangs** (voir 1.2.2)), les deux autres se positionnent en Dalu entre le trio et la meute des joueurs. **Fair Wolf** utilisera **Aura de trève** pour calmer tout le monde. **Black Eclipse** va se calmer et se changer en Dalu. C'est une femme d'environ 40 ans, très musclée. Elle a vraiment une tête de vétéran. Dans son dos, une hache immense, un fétiche très très puissant (voir 5.3.3). Elle ne parle pas avec la meute des joueurs et s'éloigne un peu. Elle passe ses nerfs sur un arbre. Elle gronde vers **Fair Wolf** en disant "qu'ils n'ont pas à intervenir dans cette histoire".

Fair Wolf se présente comme le porte parole de la meute des **Sadness Knives**. Il demande à tous de prendre une "**forme plus propice au dialogue**". Quand les joueurs sont en forme humaine ou dalu, faite faire un jet en **Astuce + Empathie** à tout le monde sauf **Cendre Griffe**, un succès indique qu'il y a un air de ressemblance entre **Fair Wolf** et **Cendre Griffe** (Attention, le joueur de **Cendre Griffe**, ne doit pas savoir le résultat du test). **Fair Wolf** va prendre quelques secondes en regarder **Cendre Griffe** pour lui dire : **Luke, je suis ton père** avec une petite musique dramatique en fond.

Passé cette référence, **Fair Wolf** demande pardon pour avoir franchi le territoire des joueurs et il lâche des infos.

Il explique qu'il y a 10 ans environ, ce territoire était celui de sa meute.

Un jour, ils sont partis à la chasse à l'extrême du territoire, à leur retour, l'enfant de **Black Eclipse** avait disparu. Elle est devenue folle et a détruit définitivement le totem de la meute, un esprit Ours/force avec sa hâche.

Le totem avait pour mission de protéger l'enfant. Cela a traumatisé les esprits de la zone. Ils ont abandonné le territoire et sont allés s'installer dans Ouest (à des milliers de kilomètres). Il y a quelques jours, **Black Eclipse** a eut des visions et elle est retombée dans sa folie à propos de son fils. Ces visions lui montraient son fils adulte dans le village

des Joueurs. Elle a donc quitté le territoire pour se rendre ici. Il est important d'expliquer qu'elle est dans la zone depuis plusieurs jours. Elle a été rattrapé par sa meute, qui lui a fait entendre raison. Elle repartait quand elle a entendu le coup de feu (tiré par le sénateur). Elle a voulu aller voir et a trouvé les Night Howlers. C'est une petite astuce pour expliquer pourquoi, elle apparaît maintenant et pas avant.

3.18 Black Eclipse Vers son fils

Laissez vos joueurs réfléchir avec les nouvelles données qu'ils viennent d'obtenir. Si cela traîne trop, les sadness knives demanderont au joueurs de les accompagner à la frontière pour leur montrer qu'ils ne sont pas des ennemis. Les deux meutes suivent donc la piste, black eclipse pense que c'est son fils, mais rien n'est sur.

Si les joueurs parlent, des Hidden claws et montre la photo. Black Eclipse prendra la photo et tombera en larmes.

A la frontière du territoire, les deux meutes se séparent.

Il est temps de recentrer l'action sur l'esprit de peur. Il y a plusieurs possibilités soit vous relancez un peu l'enquête sur l'esprit de peur soit vous déclenchez le chapitre suivant. Personnellement, je profite de ce temps pour faire un point avec les joueurs de ce qu'ils savent et des interrogations qu'ils ont.

Après que les joueurs ont réfléchi à un plan d'actions et qu'il redescende vers le village.

3.19 Night Howler au secours !!

Cette scène est à placer au bon moment dans la partie. Elle peut intervenir le lundi matin juste après la scène 3.17 ou bien après. Ils apprennent que des quelques choses ne va pas. Cela peut être **Tails** l'esprit de la foret qui les prévient que des loups-garous sont passés par leur locus. Cela peut être des coups de feu tiré par le sénateur alors que les joueurs sont dans la forêt. Cela peut être un hurlement de demande à l'aide.

Des loups-garous ont utilisé leur locus pour passer de l'hisile au monde réel et ont pris direction plein Ouest. Ils sont 4. Que les joueurs remonte la piste ou courrent pour aller aider les personnes qui les appellent à l'aide.

Ils vont aller au delà de leur territoire. En redescendant la chaîne de montagne, ils vont voir de loin une scène d'horreur. **Winter Mist** est derrière **Black Eclipse**. Elle est à genoux et sévèrement blessé. Les personnages courrent dans la direction de la zone mais ils sont encore trop loin. Ils voient **Winter Mist** décapiter la pauvre femme et mordre dans la joue de la tête découpée. Il a visiblement orchestré la scène pour que les joueurs voient ça. Il parle à un membre de sa meute (Unwise Wolf) qui se met en position et attend les personnages toutes mâchoires et griffes en argent dehors. **Winter Mist** et un autre membre de sa meute utilisent la vitesse de père loup pour s'enfuir. Il faut gérer le combat et/ou la course poursuite.

3.20 La scène de crime

Une fois le combat terminé, les joueurs vont probablement avoir envie de comprendre ce qui s'est réellement passé. Il y a un membre des **Hidden Claws** mort par terre. Quatre membres des **Sadness Knives** sont morts. Il manque donc une personne **Vicious Pain**. Laissez les gerer la scène de crime par des jets de **Astuce + investigation**

(scène de crime) . Il est possible de comprendre que les **Hidden Claws** sont tombés par surprise sur les **Sadness Knives**. Ils ont utilisé des armes en argent. Ils étaient clairement bien préparer. **Vicious Pain** n'est pas là. Son corps est un peu plus loin devant une grotte (??). potentiellement dire qu'il est toujours bon d'enterrer des Uratha et leur rendre un dernier hommage. S'ils n'ont pas réalisé qu'il manque une personne ou s'ils ont fait pas mal de succès pour enquêter.

3.21 Chirurgie au Klaive

Le **Zi'ir** est dans une grotte, il est difficile d'y voir un truc sans s'approcher. Il a un comportement assez étrange. Il change de forme assez continuellement : de forme humaine, urshul, dalu et Gauru. Une énorme bosse est visible dans son dos. Il se jette contre la paroi de la grotte, la bosse en avant. Il est évident que cela provoque de la douleur. Un jet en **Astuce + Occultisme** permet d'identifier les marques d'un rituel dans les tatouages entourant la bosse. Normalement, ces informations devrait suffire aux joueurs pour comprendre qu'ils peuvent sauver le **Zi'ir** . Il faut qu'il l'immobilise. C'est à **Sagesse Tenace** de faire le travail probablement. Ce n'est pas compliquer. Ils peuvent prendre quelques dégâts dans l'opération mais rien de méchant.

3.22 Les enfants

Le lundi matin ou le mardi matin. A ce stade, les joueurs auront compris que c'est la peur des enfants qui nourrit l'esprit. Dans le monde des esprits, l'esprit est beaucoup plus gros, il se multiplie formant comme un réseau pour absorber l'ensemble de l'essence. Il entretient la peur. En général, les joueurs commencent à fatiguer et veulent du réel. Il est important de finir une ou deux intrigues. Laissez les joueurs avoir de l' imagination, pour faire parler les enfants. Il est possible d'apprendre que certains enfants rêvent de la même chose. Un loup a 3 pattes, un loup à leur fenêtre, des loups dans la forêt s'approchant des maisons. Il est possible qu'un des rares élèves présent le lundi ou le mardi signale le tableau bizarre dans la classe de **Etoile Rouge** .

3.23 Le tableau dans la classe

Pendant l'absence de **Etoile Rouge** le vendredi soir. Un esprit lui a fait placer un de ses tableaux dans sa salle de classe. **Etoile Rouge** est incapable de le voir. Les enfants ne le verront qu'à partir de Lundi. Tous les enfants présents le lundi ne seront pas là le joueur suivant. Il est possible que le joueur de **Etoile Rouge** décide de parler des ses moments d'absence aux autres. Si **Sagesse Tenace** apprend pour le tableau, vous pouvez lui faire faire un **jet de rage mortelle** contre **Etoile Rouge** . Si les joueurs parlent avec des enfants qui auraient vu le tableau, ils auront grandement peur de **Etoile Rouge** . Si le joueur de **Etoile Rouge** ne parle pas, consultez la section ??.

3.24 Directeur de l'école

Cette scène peut être joué à partir du mardi matin. C'est une section bonus pour donner des indices. Il est très rare que la démarche des joueurs auprès des enfants leur permette d'apprendre cela. Le directeur aura reçu beaucoup de courriers ou de coups de fil. Des

parents d'élèves ont rapporté que le nouveau tableau dans la classe leur faisait peur. Le directeur confirmera que le tableau n'a rien à faire dans une salle de classe et demandera donc des explications à **Etoile Rouge**. Il est possible pendant l'interview avec le directeur de voir que **Elisabeth Lecoeur** est aussi concerné par les demandes des parents d'élèves.

3.25 le cas Elisabeth Lecoeur

Son emploi du temps avec les enfants est simple. Elle leur lit des contes en français tous les après midi. Elle est influencée par **Monster Under The Bed**. Il lui donne un pouvoir de manipulation des rêves. Si elle dit quelques choses, la personne rêve de ce que **Elisabeth Lecoeur** dit. Les contes qu'elle lit sont assez sanglant et triste. Les élèves ne comprennent pas tout mais le pouvoir n'a pas besoin de ça.
Elle est très attaché à un livre.

Monster Under The Bed fait en sorte qu'**Elisabeth Lecoeur** aime particulièrement ce livre de conte (une copie d'un ouvrage du 14ème siècle). Il est en français donc il faut faire un jet en **Intelligence + Erudition**. Seul **Hurle Mort** et **Etoile Rouge** ont des notions de français.

Du coup, si **Elisabeth Lecoeur** parle à **Sombre Bois** de jeu sexuel qu'elle voudrait expérimenter, il rêvera de cela.

Il y a plusieurs moyens de gérer son cas. Les PJ peuvent décider de la tuer. Il peuvent juste l'enfermer loin des enfants que son influence diminue.

3.26 Les Loups dans la ville

Des meutes de loups semble de plus en plus s'approcher des habitations. Ce chapitre peut être jouer le dimanche après midi ou pendant la tempête avant la section 3.12. Un père de famille a été tué par une meute alors qu'il était sorti pour une raison quelconque. La meute est rentré, à tuer toute la famille ou presque. Un enfant a survécu. Il témoignera qu'un Grand loup a combattu les autres et les a repoussé.

Cette scène n'a jamais été joué mais je pense que c'est une bonne idée. Pour des raisons de cohérence, j'imagine assez bien que la meute responsable de ça, soit la même que dans la scène 3.12. Ce n'est pas obligatoire mais il faut laisser des indices pour inculper ou disculper la louve : Présence d'un loup à 3 pattes.

Je pense que la scène doit avoir lieu avant la scène 3.12 mais les PJ pourrait l'apprendre après.

C'est évidemment **Black Eclipse** qui aura sauver le petit enfant de 8 ans de la maison. La meute aura fuit devant la présence du loup-garou. L'enfant sera terrorisé, difficile d'en apprendre de lui mais des cadavres de la maison, c'est une autre paire de manche.

3.27 Les sadness knives

Pour jouer cet événement, les joueurs doivent être tous ensemble.

Il est important de jouer cette scène avant qu'il rencontre le Zi'ir.

Le jeu est de montrer les tensions entre cette meute qui débarque (qui a possédé ce territoire) et les PJ qui ont pris leur place. La meute protège et cherche Thomas Centerfold le **Zi'ir**. Ils s'opposeront à l'intervention de la meute des joueurs.

3.28 Le maire de la ville

Il est possédé par un esprit de Chicago. Il cherche à faire payer à **Hurle Mort** le prix de ses actions. En effet, la mort des vampires a entraîné une guerre de succession et une guerre de gang. C'est pas bon pour le business.

Chapitre 4

La vérité

4.1 Raison de la présence du Grand méchant loup

Il y a principalement trois raisons de sa présence :

- **Black Eclipse** : Inspecte les maisons pour y chercher son fils, souvent en forme de loup.
- **Zi'ir** : Est dans la zone, il souffre d'un rituels. Un ongle d'argent sous la peau le rend fou de douleur.
- **Elisabeth Lecoeur** : La monitrice de la mairie, elle est du Québec. Elle Raconte des contes aux enfants, elle est influencé par l'esprit de la peur.
- Le tableau dans la salle de cours de **Etoile Rouge** .
- Le maire est possédé par un esprit de la ville. Chicago veut se venger
- Une meute de Loup qui visite le village et tue.

4.1.1 Etoile Rouge et son aide

Vendredi soir, **Etoile Rouge** a été possédé par un esprit de Lune corrompu. Cet esprit n'est pas l'objet de ce scénario mais vous pouvez ajouter cette intrigue si vous le voulez. Le Sélène est un cahalithe qui a fait une alliance avec **Monster Under The Bed** .

Chapitre 5

Annexes

5.1 PNJ Importants

5.1.1 Les esprits mutants

5.2 FAQ & incohérence

Cette section explique des points en détails, cela vous permettra d'improviser.

5.2.1 Pourquoi il n'y a pas de sang ou de poudre d'argent quand on trouve la meute de loup ?

-A cause de la tempête, elle a tout effacé.

5.2.2 Quel événements sont indépendant de l'action des joueurs et quelle chronologie ?

-Le scénario commence le samedi soir, le dimanche matin, il y a la messe, le dimanche soir la tempête, lundi les conséquences de la tempête et à midi le sénateur texan. Le lundi comme le mardi, il y a peut d'enfant en classe.

5.2.3 La chronologie de la disparition de Thomas.

-Thomas a été enlevé à l'âge de 8 ans. Il est resté 10 ans sans sa mère. La meute des **Hidden Claws** lui a fait un véritable lavage de cerveau. Deux semaines avant le début du scénario, il a été lâché proche du territoire. Il est dressé à tuer à vue les **Sadness Knives**.

5.3 Les règles homemade et création

5.3.1 Don : Peur mortelle

Peur noire

Immobilise un adversaire, la victime reste immobilisé jusqu'à la fin de la scène, que le lanceur annule le don ou que la victime reçoit un coup

- **jet:** Présence + Intimidation + Gloire
- **Cout:** 1 point d'essence
- **Page:** Aucune

5.3.2 Rituel : Douleur d'argent

Le rituel de **Douleur d'argent** est l'ultime façon de faire souffrir un Uratha. Il consiste à lui faire ressentir en continue la douleur de la malédiction de Mère Lune. Il nécessite l'utilisation du don **Machoire d'argent** car les ingrédients du rituel ne peuvent être qu'issue de ce don. Le ritualiste réalise une incision sur le condamné. Il coupe alors deux doigts d'un uratha ayant activé Machoire d'argent. Toutes les personnes présentent pendant le rituel font un jet de dégénérescence pouvant résulter à la perte d'un point d'harmonie.

5.3.3 Fétiche : Lame Dévoreuse

La Lame Dévoreuse est une hache de guerre grande et lourde. Un esprit de Sangsue/gourmandise est dedans. L'arme ne nécessite aucune activation. Elle donne un bonus de 4dés pour l'attaque (comme une hache normale), les 10 et les 9 se relancent. Tout succès provoque un dégat léthal et le vol d'un point d'essence. Si la cible n'a pas d'essence (ou équivalent), cela inflige un dégat supplémentaire.