

Le Pacte des Loups

by François Champion

Un soir de novembre, l'un des PJ est appelé par un de ses amis, zoologue à la réserve de loups du Gévaudan. Edgar (l'ami en question) parle peu et vite. Il dit qu'il a découvert quelque chose qui lui fait craindre pour sa vie et demande au PJ de venir l'aider. Il précise qu'on pourra le trouver dans le village scientifique de la réserve puis raccroche.

C'est d'autant plus étonnant que le PJ n'était pas au courant qu'Edgar menait des recherches sensibles, alors qu'ils se parlaient régulièrement au téléphone. Les seules recherches menées par Edgar concernaient la reproduction du loup à poils courts en milieu sauvage. Que d'aventures passionnantes en perspective.

Donc les PJ descendent à la réserve (sinon y a pas de scénars alors forcez-les !), dans un coin du Gévaudan (là où il y a eu un terrible orage). Après quelques heures de route (pimentez avec la police si vos joueurs s'ennuient ou si vos PJ sont recherchés et que vous êtes sadique.), ils arrivent au village. C'est joli, tout fait de bâtiments préfabriqués blancs. Il y a une dizaine de scientifiques qui traînent (pas par terre) comme s'ils n'avaient rien à faire. Il y a également quelques affiches de la réserve parlant d'un lâché de loups dans la nature (dans une zone surveillée quand même. Faudrait pas déconner). En effet, la capitale fédérale, Strasbourg, a décidé de frapper un grand coup (pas sur quelqu'un, voyons !) dans l'opinion publique en faisant croire que la nature était au centre de ses préoccupations, et a organisé un lâché de loups, histoire d'assurer la 'biodiversité de l'écosystème local' (ouais ouais ouais). Ils ont donc pris exemple sur l'expérience menée avec les derniers ours des Pyrénées, une vingtaine d'années plus tôt – en espérant toutefois que ça finisse mieux cette fois (les ours avaient dévoré 14 personnes et près de trois cent têtes de bétail avant d'être abattus). Mais revenons à nos loups. A la sortie est du village se trouvent une dizaine de tentes, avec des fanions et un mât central au sommet duquel se situe un micro.

En cherchant après Edgar, les joueurs apprendront qu'il est parti pour trois jours, pour marquer les loups à relâcher. Il est accompagné de Frederik, son aide de camp norvégien. Si les PJ s'étonnent qu'Edgar est parti (et oui on dit *est* et pas *soit*, vérifiez dans un dico si vous voulez) en montagne alors qu'il leur a demandé de passer, et qu'ils demandent pourquoi lui et pas un autre, il leur sera répondu qu'Edgar est celui qui a passé le plus de temps à repérer les animaux et fait donc office de spécialiste en la matière. Ce voyage n'était pas prévu, Strasbourg a choisi d'avancer la date pour qu'elle corresponde avec une élection quelconque, même pour ceux qui ça intéresse. Edgar sera de retour quand il aura fini de choisir sept loups (trois mâles et quatre femelles pour ceux qui demandent). Là, en gros, deux possibilités : soit les PJ partent tout de suite au refuge Grizzly (2-3 h de chasse-neige), camp de base d'Edgar ; soit ils attendent que la tempête – qu'on ne manque pas de leur signaler – soit passée. S'ils restent, passez à CPNT. S'ils partent, direction Cliffhanger.

CPNT

Les PJ ont décidé d'attendre la fin de la tempête ? Alors pour les occuper voici les infos qu'ils peuvent récolter en fouin...cherchant dans le camp (s'ils ne le font pas, c'est qu'ils n'ont rien compris au jeu de rôles). Dans le bureau d'Edgar (qu'il partage avec Frederik), ils pourront trouver des kilos de rapports (incompréhensibles si on est pas zoologue) sur les loups, des posters anatomiques de loups (vous savez ces trucs avec des gens – enfin des loups – disséqués et dessinés. Quel bon goût Edgar !), des échantillons de diverses sources lupiques

(des crottes quoi !), des cassettes tournées par ses soins, une affiche du PACTE DES LOUPS (un film vieux de dix ans), une boîte de balles cal.45 (il reste quatre balles dedans) mais pas le Magnum qui va avec (logique : si t'as peur de te faire descendre, tu prends un flingue capable de traverser un grizzly en une balle). Dans un tiroir de Frederik, il y a une pierre à aiguiser (Frederik possède un couteau viking – transmis de père en fils – qu'il passe son temps à aiguiser quand il s'ennuie).

Ils poseront sûrement des questions sur tout et n'importe quoi à n'importe qui, alors voilà ce qu'ils peuvent trouver. Mais avant toutes choses, il faut dire que personne ne sait rien sur ce qui intéresse nos joueurs.

- d'après Hans (l'assistant allemand de Thierry), Thierry aurait volé des rapports et des infos à Edgar pour grappiller des crédits. C'est faux, Thierry a juste oublié de rendre un rapport à Edgar. Hans est fâché de s'être fait gauler sa place de chef de projet par Thierry, alors il essaye de se venger.
- Marcel le garde forestier aurait abattu un loup pour le plaisir (cf. le chapitre 'Marcel')
- Tina, responsable des relations humaines, coucherait avec la moitié des chasseurs du coin et Edgar accessoirement. C'est faux aussi, c'est Henri (le recteur du village), ex-amant de Tina, qui fait courir ce bruit depuis que Tina l'a plaqué.
- Tina (encore elle) travaillerait avec le CPCL. Faux, elle les tuerait si elle pouvait. Encore un coup d'Henri.

Si ça suffit pas à occuper les joueurs, c'est pas grave, va juste falloir improviser. De toutes façons, connaissant les joueurs (j'ai les mêmes à la maison), ils vont bien trouver quelque chose là où il n'y a rien du tout.

En cherchant du côté des tentes à l'est (à 100 m du village), ils vont pas être déçus du voyage. Les affiches sont taguées avec des messages du genre 'vous les lâchez, on les flingue' et autres slogans bidons. Des tracts marqués *Comité Pour la Chasse au Loup* (c'est ça que ça veut dire CPCL) sont affichés partout (poteaux, arbres, bitume). Une quarantaine de chasseurs avinés (ou soûlards armés) vivent dans les tentes. Ils refusent la libération des loups car, selon eux, les loups viendront manger les moutons et les bébés dans les lits. Ils veulent que les loups restent dans la réserve, ou alors qu'on leur accorde le droit de tuer ceux qui s'approchent trop des villes et villages (et aussi des moutons). Leur chef s'appelle Joss de St Gilles, excité de la gâchette et nobliau de son état.

Si les joueurs décident de taper les chasseurs (pour n'importe quelle raison, faut bien se défouler), tant que ça reste dans les limites de la bagarre de bar (pas d'armes), c'est OK, mais si un PJ sort un flingue (ou perd un bras pour un zombie), ça dégénère en bataille rangée, avec intervention de la police à la clé. Si les PJ parlent aux chasseurs, ils se voient abreuvés de litres de villageoise pour peu qu'ils manifeste un vague intérêt à la cause des flingueurs de tourterelles (si vos joueurs ne font pas partie de ceux pour qui dézinguer des animaux dangereux – type loup, lapin ou hirondelle – n'est pas intéressant, il faudra boire deux fois plus pour le même résultat). Au bout de quelques chopes de bière (modèle allemand, les chopes : un litre chaque) ils pourront apprendre quelques fausses pistes :

- les loups ont déjà mangé une dizaine de moutons dans les champs. Les chasseurs ont des preuves. Faux. Les preuves sont des photos mal trafiquées pour montrer un loup au-dessus d'un mouton mort visiblement d'un coup de fusil (encore une victime innocente de la chasse en état d'ébriété).
- une dizaine d'animaux égarés dans la forêt n'ont toujours pas été retrouvés. Faux, juste deux moutons et une vache malade (virus Ankhou).
- Il y aurait un trou dans le grillage du parc. Vrai, sinon comment seraient rentrés les animaux dévorés ? D'ailleurs, le chasseur qui parle du trou est disposé à leur montrer contre rémunération (comprendre une autre tournée).

- Marcel aurait été vu achevant un loup. Cf. 'Marcel'
- Les observateurs n'ont recensé aucune disparition de loup depuis un an. Vrai (ceux qui trouvent bizarre qu'on tue un loup et qu'il y en ait toujours autant peuvent se diriger vers le chapitre 'Marcel'). Cette info est aussi disponible en demandant poliment aux scientifiques.
- (info à ne donner que si vos joueurs et les chasseurs boivent plus de trois litres de Kro par personne) un loup a été vu en ville. Archi-faux, c'était juste un gros chien et un chasseur bourré (mais si ça arrive).

Cliffhanger

Alors comme ça on part faire du trekking ?

Marcel, gentil garde forestier, accompagne les PJ dans leur recherche d'Edgar en expliquant que sans l'accompagnement d'un pro (lui), ils n'ont aucune chance face à la montagne (et aussi, mais ça il va pas leur dire, parce qu'il veut surtout pas qu'ils trouvent Edgar). La première étape de la randonnée est le refuge Grizzly, la deuxième est trouver Edgar. Le refuge étant à quatre heures de marche par beau temps, Marcel a décidé d'y aller en chasse-neige (le même que dans *Shining*). Il part avec le sien et les PJ suivent dans un plus gros modèle prêté par les scientifiques (celui de Marcel peut contenir environ une personne. Ça arrange Marcel qui veut éviter de se retrouver dans un espace confiné avec quelqu'un – sous un prétexte fallacieux de virus Ankhou). Au bout de deux heures de route, la route est barrée par un arbre déraciné par le vent (qui s'est calmé pour l'instant). Le refuge étant trop loin (1 h de marche dans le froid) et la tempête risquant de revenir, Marcel décide de se replier sur le refuge Marmotte, servant d'habitude aux touristes. La Marmotte se trouve à environ vingt minutes à pied et plus d'une heure si la tempête revient (d'ailleurs, faites peur à vos joueurs, imitez le tonnerre et dites leur que ça se rapproche). Si les joueurs réussissent un jet de voir à -50% ils pourront voir une paire d'yeux jaunes dans les buissons à intervalles irréguliers. S'ils en font part à Marcel, celui-ci ne verra rien. S'ils trouvent étonnant qu'un animal qui ne soit pas affamé (les loups sont nourris dans la réserve) s'approche tant d'humains, bravo vos joueurs pensent (et c'est très rare). Si l'un d'entre eux s'approche, il n'y a rien quand il arrive, mais en réussissant un jet de voir à -25%, il pourra remarquer des traces de loup par terre. Si les joueurs ont raté le premier jet de voir, dites qu'il fait de plus en plus sombre, à croire que la tempête approche (ça les stressera un peu : il fait nuit, il y a une tempête de neige et des loups rôdent dans le coin. On a connu mieux comme vacances). Un jet d'entendre réussi (-50% en raison du vent) permettra d'entendre bouger dans les feuilles, mais sans pouvoir voir ce que c'est. Le jet est raté ? Les PJ entendent hurler des loups en rut (ça fait toujours peur de savoir que des loups assoiffés de sexe se baladent dans le coin).

Si les PJ n'ont pas de protection contre le froid (sont cons ou quoi ?), ils subissent 2D12 de dommages toutes les dix minutes (soyez cool, tuez pas tout le monde parce qu'ils ont pas d'écharpe. Sauf s'ils sont partis avec juste une écharpe). Au bout d'une dizaine de minutes, ils sortent de la forêt, et peuvent voir deux choses en même temps :

-des phares un peu plus haut

-la tempête vient d'éclater (fallait bien que ça tombe un jour ou l'autre) et il tombe les premiers flocons de la journée.

Les phares sont ceux du chasse-neige d'Edgar, et d'ailleurs ils commencent à s'éteindre (plus de batterie). Accordez un seul jet de voir à vos joueurs avant que la lumière s'éteigne (*minuterie !*). La marge de réussite détermine ce qu'ils parviennent à voir.

- traces de pas dans la neige (marge 10%) ; trois hommes (marge 45%) ; traces de Marcel (marge 75%)(ce sont les mêmes traces que dans la forêt)
- traces de sang à 5m du chasse-neige (marge 25%)
- traces de loups (marge 40%) ; un seul loup (marge 75%)
- il y a une caméra dans la neige, encore en état de marche (mais la batterie est morte). Pour pouvoir la visionner il faut la recharger et ça peut se faire uniquement au village (la bande est enregistrée sur le disque dur de la caméra) (marge 30%) (cf. 'Zombie, mensonge et vidéo').

En arrivant au refuge Marmotte, les PJ peuvent entendre (entendre à -25%) des hurlements portés par le vent. Pas moyen de déterminer d'où ils viennent et qui les a poussés (c'est Edgar qui vient de se faire attaquer par le loup de Marcel).

Le chalet est composé de trois pièces : un séjour (avec cheminée), un dortoir (dix lits superposés) et une chambre (réservée au guide). Il y a un générateur derrière la baraque (mais pas de prises dedans). A votre avis, qui va dormir entassé dans une petite pièce sentant la chaussette morte et la transpiration ? Pas Marcel en tout cas (il refuse de dormir avec les PJ, pas parce qu'il a peur d'eux ou de les contaminer, mais parce qu'il craint de se lâcher et d'en manger un ou deux, et ça, ça sera dur à expliquer). Si vous voulez mettre la puce à l'oreille de vos PJ, faites leur remarquer (seulement s'ils réussissent un jet de voir/entendre – au choix – à -10%) que Marcel s'enferme dans sa chambre au moment d'aller se coucher. Interrogé, il expliquera que c'est une habitude qu'il a prise après s'être fait voler lors d'une randonnée (pipo crédible).

Une nuit en enfer

Au cours de la nuit, alors que vos PJ dorment (ou jouent à la bataille corse), faites leur faire un jet d'entendre (-25%).

S'il est réussi, ils entendent gratter et taper contre le refuge. Ils peuvent même entendre gémir derrière la porte (s'ils demandent, ce n'est pas un loup. Mais s'ils ne demandent pas, ne les détrompez pas). Alors qu'ils se dirigent vers la porte (pour les plus courageux, les autres se cachent sous leur lit), Marcel ouvre la porte de sa chambre, son fusil à la main. Il se précipite dehors et tire quatre fois avant de rentrer. Il dira que c'était un loup qui avait senti la nourriture (ou les PJ s'ils n'ont rien pris à manger) et qu'il a tiré en l'air. Pis il retourne se coucher (en fermant la porte à clé).

Les PJ ayant raté leur jet se réveillent en entendant les détonations et arrivent juste pour l'explication de Marcel.

En fait, voici ce qui vient de se passer. Edgar a été attaqué par le loup (les hurlements), a fini par le tuer (il est un peu plus bas dans la forêt) et a senti les PJ. Affamé, il les a suivis et a voulu rentrer dans le chalet, mais Marcel a essayé de le tuer (Edgar n'était pas censé se relever de sa mort). Il l'a raté à cause de la tempête et sait maintenant qu'il faudra faire gaffe. Le lendemain matin, la tempête est passée et les PJ peuvent aller fouiner où ils veulent. En cherchant autour du chalet, ils trouvent des traces de sang sur le mur (Edgar a été touché) alors que Marcel dit avoir tiré en l'air (voir -10%).

En redescendant vers le chasse-neige d'Edgar, et en réussissant un jet de voir (-25%), ils remarquent quelque chose qui dépasse de la neige. En s'approchant, ils voient que c'est une botte. En fouillant un peu (creuser pendant 5mn), on peut trouver Frederik. Les PJ ratant un jet de sang-froid auront un malus de 20% à toutes leurs actions. En effet Frederik est couvert de traces de morsures et de griffures, enfin sur ce qu'il en reste, parce qu'il a été partiellement dévoré (Edgar avait très faim cette nuit et moins maintenant). Un jet réussi de zoologie (ou réflexion) permet remarquer que Frederik n'a pas été dévoré par un loup. Dans une de ses

poches se trouve un petit sac en cuir avec un motif runique dessus (vous savez, ce truc viking). Il n'y a rien d'autre à découvrir avec ce cadavre.

En retournant aux chasse-neige avec lesquels ils sont venus, ils verront un loup mort sur le côté de la route. Il est en état décomposition moyenne, mais un jet de voir permettra de remarquer qu'il a un couteau avec le même motif que le sac de Frederik (bien entendu, si les PJ n'ont pas trouvé le sac, ils auront un joli couteau viking)(marge 10%) ; les blessures du loup sont encore fraîches (et je ne dis pas ça parce qu'il a neigé toute la nuit)(marge 25%). Ça devrait interpeller les joueurs (des blessures fraîches sur cadavre qui commence déjà à pourrir ?humhum...) mais si ce n'est pas le cas, laissez chercher tous seuls. Au fait, il n'y a pas de jet de Constitution à faire, le virus Ankhou est mort de froid (si on peut dire) depuis longtemps (MétéoEurope a enregistré des chutes à -35° pendant la nuit).

Quand les PJ auront bien cherché, ils décideront de redescendre au village.

Si les PJ ont attendu la fin de la tempête pour partir chercher Edgar, ils découvrent d'abord le loup, puis Marcel repère le chasse-neige d'Edgar, la cassette et le corps de Frederik. La porte du refuge Grizzly est grande ouverte, de la neige est entrée jusqu'au milieu de la pièce mais il n'y a personne. La seule chose à trouver est la paire de lunettes d'Edgar, par terre.

ZOMBIE, MENSONGE ET VIDEO

La première chose que feront les joueurs sera sûrement de regarder la cassette. Le bureau d'Edgar est tout choisi pour ça. Marcel insiste pour la regarder (il fait également office de chef de sécurité du village). La cassette débute de nuit, à l'intérieur du chasse-neige. Une voix au fort accent norvégien dit quelque chose du genre *test de la caméra*. A ce moment quelque chose heurte le pare brise (un arrêt sur image permet de voir quelque chose ressemblant un peu à un loup).

voix d'Edgar : putain c'est quoi ça ?

Voix de Frederik : je crois que nous heurté loup. Faut aller voir.

De la neige entre dans le chasse-neige quand les deux hommes sortent. On les voit à travers le pare-brise se pencher sur le loup. Puis Edgar rouvre la porte, prend la caméra et la pointe sur le loup. L'image est mauvaise (voir-15%) : le loup est pourri par endroits.

Voix d'Edgar : c'est bizarre, on dirait qu'il est mort depuis deux trois jours...

Voix de Frederik : ça pas être possible et...

A ce moment le loup attrape Edgar par la jambe. Il tombe à la renverse et la caméra filme le ciel. On entend des grognements, quelques hurlements et deux coups de feu (le magnum d'Edgar). La caméra tourne et montre Frederik qui tente de ramper loin de quelque chose. Des coups de feu résonnent au loin.

Marcel coupe la cassette en disant '*je crois que nous en savons assez pour deviner ce qui c'est passé. Je vais transmettre cette bande aux autorités compétentes et demander si on ne devrait pas annuler le lâché de loups*'. Il sort et va directement dans son bureau, où il s'enferme à clé.

Bien entendu il n'a pas l'intention d'ébruiter l'affaire et va essayer de faire le moins de vague possible. Il appelle le Ministère de l'environnement et lui explique qu'il faut repousser le lâché parce qu'un loup a mangé un scientifique. Tout va bien pour lui : les loups ne sont pas prêts d'être relâchés et en plus il sait que des chasseurs vont entrer dans la réserve, soi-disant pour venger Edgar et Frederik, en fait pour pouvoir tirer les loups sans craindre trop de conséquence.

Pendant ce temps, les PJ sont en train de faire ce qu'ils veulent lorsque l'ami d'Edgar est appelé par quelqu'un. A chaque fois qu'il se rapproche, la voix s'éloigne. il finit par sortir du

camp et, alors qu'il marche dans la réserve, il voit Edgar sortir du bois. Il est blafard, sa chemise est déchirée et pleine de sang (mais il n'y a pas de plaies, juste une cicatrice), son visage est griffé (courir dans les ronces ça laisse des traces) et ses avant-bras sont couverts de profondes griffures. Il s'approche de son ami avec une drôle de lueur dans les yeux (même s'il a déjà mangé, il a encore faim)(voir-25%) mais fait soudain demi-tour et part en courant. Juste après arrive Marcel. Un jet de voir réussi permet de remarquer qu'il fait une drôle de tête (genre *merde va falloir que je le re-tue*). Il interroge le PJ et, quelque soit la réponse qui lui est faite, il répond qu'il va aller le chercher. En faisant attention, on peut voir qu'il prend son fusil.

CHASSE A L'HOMME

Logiquement, les PJ vont partir à la recherche d'Edgar. Mais ils risquent de tomber sur un os. Cinq chasseurs sont partis dans les bois pour tuer des loups mais ils ont croisé Edgar en chemin. Deux se sont relevés et ont très faim.

Quelque soit la direction prise par les PJ, ils vont rencontrer les deux chasseurs zombies près du refuge Grizzly (à force de marcher les PJ arrivent toujours au Grizzly, c'est une loi de Murphy). A l'intérieur du refuge se trouvent les trois autres chasseurs et un jet d'armes à feu (n'importe laquelle) permet de voir qu'ils ont tiré sur quelque chose entre eux et se sont tués du même coup (les compétences d'armes à feu représentent également la connaissance théorique qu'a le PJ de cette arme). En inspectant le sol on peut voir une trappe. C'est la réserve de vivres et accessoirement la cachette d'Edgar. Il n'y a rien ici, sinon une bonne bouffée de virus Ankhou. Les PJ n'ont aucune chance de retrouver qui que ce soit dans la montagne, il leur faut l'aide d'un chasseur.

En redescendant au village, ils s'aperçoivent que des camions militaires envahissent le site. S'ils demandent à quelqu'un ce qui se passe, on leur répond d'aller demander à Joss. C'est comme ça qu'ils apprendront qu'un chasseur a volé la cassette dans le bureau de Marcel (se faisant contaminer au passage). Les chasseurs en ont fait une copie et l'ont envoyée sans la regarder au ministère de l'environnement. et là-dessus les militaires rappellent. Si les PJ ne demandent pas à regarder la cassette, c'est Joss qui la met d'office. La bande reprend et, là où Marcel avait éteint, on voit très distinctement Frederik se tourner et supplier qu'on le laisse en vie. Une main l'attrape à la gorge et lui brise la nuque (un jet de voir réussi permet de voir la bague de Marcel sur la cassette). Les chasseurs sont plutôt étonnés (un loup qui vit quand il devrait être mort, un assassinat en direct ou presque...) et veulent savoir de quoi il retourne (s'ils ont peur ? non, ils sont armés et saouls). Tout le monde part donc en forêt (les PJ et une dizaine de chasseurs, dont Joss et le chasseur contaminé).

En chemin, trois autres chasseurs sont contaminés, ce qui porte à quatre le nombre de personnes qui se relèveront tout à l'heure. Pour l'instant, les chasseurs se dirigent vers le refuge Grizzly quand éclatent des coups de feu (deux pour être précis). C'est Marcel qui a compris qu'il était grillé et a décidé de partir en emmenant le plus possible de monde avec lui. Les coups de feu venaient du refuge. En entrant dans le bâtiment, il n'y a personne. La cave est vide aussi. Au moment de ressortir, le chasseur qui se tenait à côté de la porte se fait descendre, mais cette fois c'est un coup de fusil mitrailleur. En regardant dehors on peut voir dix militaires qui montent vers le chalet. Dès le premier coup de feu, ils se planquent dans la forêt. Pendant ce temps, le chasseur qui vient de se faire tuer se relève et se jette sur un autre chasseur. Au cours de la bataille, les PJ entendent des rafales dehors (les deux autres morts se sont relevés pour se coucher). Une fois tous les zombies du chalet éliminés, il reste encore la troupe de soldats. D'ailleurs, ils sont en train de donner l'assaut. Au plus fort de la bataille, Edgar passe à travers une fenêtre et vide ses quatre balles de magnum dans le tas avant de

s'écrouler, définitivement mort (la rafale qu'il se mange en arrivant y est peut-être pour quelque chose). Une fois tout le monde mort, il ne reste plus qu'aux PJ à redescendre. Et en chemin, qui est là ? Marcel.

Au final, le village sera fermé, les militaires ne sauront jamais pourquoi ce qui a eu lieu a justement eu lieu et les loups seront soit abattus soit transférés dans une autre réserve. Le site sera fermé au public pendant six mois, le temps de retrouver les deux soldats qui se sont barrés du chalet alors qu'ils auraient dû aller à la morgue. En fonction de leurs actions et des témoins survivants, les PJ seront plus ou moins inquiétés par les militaires. S'ils ont été surpris en train de tuer un soldat, ça risque de pas aller pour eux. S'ils ont tué des militaires sans être vus, ça ira pour eux. Bien entendu, au cas où les militaires s'aperçoivent que l'un des PJ est un zombie, ils risquent d'être collants. Quant à la morale, les PJ auront empêché une espèce menacée d'avoir une deuxième chance (ou en tout cas n'auront pas aidé à sa réinsertion, à moins d'avoir un groupe de PJ appartenant à Green Peace et se démenant pour sauver nos frères loups.

LES PNJ

MARCEL

Ce garde forestier a vécu une aventure assez étrange : alors qu'il patrouillait dans la forêt, il a été attaqué par un loup. Il n'a même pas eu le temps de sortir son arme, mais d'un autre côté, il s'est relevé, avec une seule idée en tête : tous les loups sont mauvais et ils ne doivent pas sortir de la réserve. Il a commencé par tuer celui qui l'avait tué puis il a pensé qu'il pourrait se servir d'eux. Il a donc utilisé son pouvoir d'infection animale sur un loup qu'il venait d'abattre et lui a ordonné de tuer Edgar et Frederik pour que tout le monde reconnaisse que les loups sont dangereux. Pourquoi Edgar ? Parce qu'il avait découvert que Marcel était un zombie en voyant l'énorme cicatrice laissée par le loup sur son ventre (un jour que Marcel se changeait dans son bureau sans avoir fermé la porte). Seulement, Edgar s'est relevé et en plus a appelé des amis à l'aide. Marcel a décidé de faire partir les PJ au plus vite, mais en trouvant la cassette, il comprend qu'il est dedans jusqu'aux sourcils. S'il n'a pas le choix (et il l'a pas), il tuera les PJ, ou essayera.

Il assez imposant (1m80, environ 100 kg – et pas que de la graisse) et regarde méchamment de derrière ses moustaches. Il est vêtu comme tout le monde dans le village : chaudement, et il porte en permanence son fusil en bandoulière.

Force : 16	Perception : 14
Agilité : 12	Dextérité : 14
Réflexion : 10	Constitution : 16
Charme : 12	Perversions : 13
Volonté : 13	

Compétences

Pister (filature): 55%
Fusil : 75%
Course : 23%
Ronfler très fort : 100%

Equipement

Mauser 98
Talkie-walkie
Grosse doudoune (prot.3)

Pouvoirs

Infection animale
Berserk
Brume mystique
Sentir la proie

Esq :44

Pdv :24

Chance :40

Initiative :12+1d10

End :32

Les militaires

Les militaires se déplacent par troupeaux de sept. Ils sont toujours habillés en tenue camouflage et se servent de leurs armes pour faire respecter la loi et l'ordre (et il y aurait une prime à l'abattage que ça m'étonnerait pas). Actuellement, faire respecter la loi et l'ordre ça veut dire nettoyer ceux qui ont un comportement louche (comprendre : les PJ).

Le groupe est composé de deux snipers qui grimpent dans les arbres pour couvrir leurs cinq petits copains qui montent à l'assaut mitraillette au poing.

Force : 14	Perception : 12
Agilité : 13	Dextérité : 12
Réflexion : 11	Constitution : 15
Charme : 10	Perversion : 10
Volonté : 11	

Compétences

Bagarre : 41%

Mitraillette : 51% (mettre Sniper pour les...snipers ! Bravo !)

Armes de poing : 55%

Équipement

Mitraillette MP 40 (ou fusil sniper Model 30-11 le cas échéant)

Treillis de camouflage

Esquive : 46

Initiative : 13+1D10

Chance : 53

PdV : 23

Endurance : 17

Les chasseurs

Pour les chasseurs, prendre les caractéristiques des militaires, sauf pour Mitraillette remplacée par Fusil et prendre l'équipement de Marcel (sans le Talkie qui servira à rien).