



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rune > Scénarios > Campagne > **Vikings versus Predator**

Vikings versus Predator

samedi 15 octobre 2005, par [JyP](#)

Second épisode d'une campagne pour Rune RPG après [La saison du brouillard](#), qui repompe le film Predator, que je n'ai jamais vu, donc : grosse bête, chasse, épieux, et salle des trophées. Promis, il n'y a pas Alien, ni Witchblade ni The Darkness dans ce qui suit !

Cette rencontre peut également être utilisée comme rencontre aléatoire (*cushion encounter*), se passant dans les forêts de Scandinavie, mais il faudra adapter le ralliement des habitants de la ferme au village des vikings.

Scène 1 - Tire la bobinette et la chevillette cherra

✖ Nos braves vikings doivent prévenir toutes les fermes de la vallée que le brouillard est revenu, et il n'en reste plus qu'une. Il est temps, tout ce périple ça donne soif, par Thor ! En plus, ne reste à prévenir que la mère Thorgunna, qui brasse le meilleur hydromel de la région, comme quoi... La ferme est en vue ! Tiens, personne dehors, tout le monde est barricadé à l'intérieur apparemment. Annonçons-nous à la manière viking !

Les fermiers ne veulent pas sortir de la ferme, par peur d'un prédateur qui a massacré toutes leurs chèvres. Ils ne savent pas trop à quoi elle ressemble, mais ils sont terrorisés. Rien qu'ouvrir leur porte aux vikings sera ardu !

Il est nécessaire qu'un viking les persuade, en réussissant un jet de savoir-vivre (*Demeanor*) contre une difficulté de 7. En cas de réussite, les vikings sont accueillis dans la ferme, où il leur est possible de marchander de l'hydromel avec la mère Thorgunna.

Attention, elle est dure en affaires (jet opposé de marchandage - *Bargain* - contre +4), mais elle propose diverses potions (trésors catégorie C) aux vikings assez riches pour payer (déterminez à

chaque fois au hasard la potion).

✖ Les fermiers ne sont pas décidés à rejoindre le village, et Thorgunna non plus. Apparemment, c'est elle qui porte la culotte, et elle est aussi têtue qu'une mule (soit un peu moins qu'un guerrier viking normalement constitué) ! Elle vous demande d'aller tuer la bête qui a tué leurs chèvres, mais elle refuse de quitter la ferme tant qu'elle n'aura pas la preuve que la bête est morte.

Là encore, un viking doit montrer qui est le chef ici (lui, bien sûr), face à Thorgunna. Il faut pour cela réussir un jet de commandement (*Leadership*) en opposition (elle dispose d'un score de +5). En cas de réussite, les fermiers s'exécutent aussitôt et rallient le village. Sinon, honte au viking qui se fait mener par le bout du nez par une matrone ! Il perd 5 points de victoire pour la peine.

Scène 2 - Dans la forêt lointaine, on entend le wendol

✖ Le seul point de départ qu'ont les vikings pour retrouver la bête : les restes des chèvres massacrées. Peut-être peut-on trouver des indices ?

Les vikings qui réussissent un jet d'attention (



Awareness) contre une difficulté de 6 peuvent constater que la bête a apparemment plaqué les chèvres sur le sol, assez pour leur briser les os sous son poids. Ce seul choc a suffi pour tuer net les chèvres.

Il faut ensuite traquer la bête en suivant ses traces : un des vikings doit la pister en réussissant un jet de traque (*Pursuit*) de difficulté 7. En cas d'échec, les vikings se sont perdus dans la forêt : il leur faut retrouver leur chemin par un jet d'orientation (*Map*) de difficulté 5, en suivant les règles d'une expédition en perdition (*Getting Lost*, p. 152). Ils ne rencontreront que des animaux sauvages dans ce cas.

Scène 3 - attaques chirurgicales

Une fois que les vikings ont retrouvé et suivi les traces de la bête, celle-ci les a également repérés. Voici quelle va être sa stratégie : entraîner les vikings toujours plus loin, vers son repaire (on n'a pas toujours la chance d'avoir un gibier qui s'invite à la maison), en leur tendant à chacun un piège en cours de route.



Le monstre va tenter de tuer chaque viking, avant d'attaquer à découvert. Il utilise pour cela de gros épieux qu'il lance à distance, ou ses griffes au contact. Mais à chaque attaque, les vikings en sauront un peu plus sur leur adversaire...

Tout d'abord, quand un viking est ciblé, il doit faire un jet d'attention (*Awareness*) contre une difficulté de 8. En cas de réussite, il obtient un bonus de +2 sur le jet suivant, mais en cas d'échec c'est un malus de -2.

Ensuite, la bête lance son attaque ! Il est possible de l'esquiver (*Dodge*) en faisant 12 ou plus, mais en cas d'échec le viking subit 30 points de dégâts.

Enfin, à la fin de chaque attaque, il est possible de recueillir des indices sur la bête, en réussissant un jet d'attention (*Awareness*) de difficulté 6.

Voici différentes "scènes" pour jouer les embuscades de la bête :



Les vikings "rattrappent" la bête qui semble se déplacer avec peine pour monter une pente assez ardue. De fait, celle-ci profite d'un passage très pentu, entre de gros rochers qu'il faudrait sinon escalader, pour lancer un épieu de la taille d'un rondin sur le viking de tête, et s'enfuit très rapidement, sans difficulté.



Jet d'attention réussi : Apparemment, elle doit disposer de griffes ou de crocs bien aiguisés, qui lui permettent de tailler cette arme primitive.



La traversée d'un torrent impétueux, les traces de la bête sont clairement visibles de l'autre côté. Il faut utiliser un arbre à proximité pour traverser, ou un chemin de cordes. La bête, en embuscade, va lancer un caillou sur le viking le plus maladroit et celui-ci subira un passage dans une eau glaciale et quelques contusions s'il lâche prise !



Jet d'attention réussi : deux fois, ce n'est plus une coïncidence : la bête est assez rusée pour attaquer au moment le moins opportun (même si les joueurs s'en doutent, n'oublions pas que les personnages sont des vikings mal embouchés, pour eux il faut faire un jet pour qu'ils s'en rendent compte).



La couche d'aiguilles de pin est assez épaisse dans cette partie de la forêt, mais la bête pèse suffisamment lourd pour qu'on puisse malgré tout suivre sa trace, ce qui serait malaisé sinon. Il est tout de même nécessaire de pister à plusieurs, pour repérer des indices. Le viking le plus éloigné sera tout à coup surpris par la bête, qui s'était cachée sous un tas d'aiguilles de pin sans laisser de traces. Celle-ci est à assez courte portée pour lancer un rondin presque à bout portant, avant de s'enfuir avec rapidité.



Jet d'attention réussi : la forme de la bête montre qu'elle a le gabarit d'un ours, mais une forme plus apte à se déplacer debout qu'à quatre pattes, aussi à l'aise dans cette position qu'un viking normalement constitué (qui ne s'abaissera jamais à marcher à quatre pattes, par Thor !).



✖ La nuit tombe [1], ou plutôt les vikings arrivent dans une partie de la forêt où de grands pins forment une voûte impénétrable, qui ne laisse pas passer la lumière du jour. Tout est silencieux, il est nécessaire d'allumer des torches pour s'orienter et suivre les traces de la bête. Mais au moment où les vikings allument leurs torches, la bête charge ! Elle met un coup de griffe au plus étourdi, avant de disparaître dans l'obscurité.

✖ *Jet d'attention réussi* : comme la plupart des animaux, la bête dispose d'une bonne vision nocturne. Par contre, elle ne craint pas le feu : elle aura griffé ceux qui avaient déjà des torches sans hésiter.

Scène 4 - C'est la lutte finale

✖ Enfin, vous arrivez près de la tanière de la bête : sur un flanc de colline, de solides sapins adultes ont été poussés de manière à basculer, déracinés, et former un espèce de monticule. La large clairière ainsi formée est entourée de ronces et d'un sous-bois épais, sauf la trouée par lequel vous arrivez. La bête est sans doute cachée quelque part, il s'agit de la surprendre avant qu'elle ne vous tombe dessus...

L'arène de combat

Malgré la largeur de la clairière, les sapins à proximité empêchent les rayons de soleil de percer, les vikings sont dans l'obscurité d'un sous-bois particulièrement épais, qui occasionne un malus de -1 si l'on n'allume pas de torche (*Obscured Vision*, p. 125). De plus, le brouillard fait son apparition et est assez épais, occasionnant lui un malus de -2 de même type, et un malus supplémentaire de -2 pour l'emploi des armes à distances.

Il n'y a qu'une seule sortie effective, en bas de la pente, par où arrivent les vikings. Attention, un terrain pentu permet aux combattants d'avoir un avantage s'ils se trouvent au-dessus, et de faire tomber leurs adversaires (*Sloped Surfaces*, p. 126).

Les quatre énormes troncs d'arbres abattus comptent comme des barrières, on peut sauter par-dessus en réussissant un jet de saut (*Jump*) de

difficulté 6. Il est également possible de se cacher derrière pour obtenir une couverture partielle contre les projectiles (*Half Cover*).

L'embuscade

Dans un environnement aussi propice aux attaques surprise, il s'agit de repérer où se cache la bête pour lui tomber dessus avant qu'elle surprenne les vikings.

Le pisteur du groupe doit repérer la bête en réussissant un jet de chasse (*Pursuit*) en opposition de la bête qui a un score de +6.

En cas de réussite, les vikings peuvent tenter de surprendre la bête (*Ambush Opportunity*, p. 148) : il leur faut tous réussir un jet de discrétion (*Stealth*) de difficulté 6 pour ce faire.

Si au contraire le pisteur n'a pas réussi à repérer la bête, c'est celle-ci qui tente de surprendre les vikings. Ils doivent tous réussir un jet d'attention (*Awareness*) de difficulté 6 ou être surpris.

La bête

La bête est une abomination : c'est un wendol intelligent ! Contrairement ses congénères qui attaquent tout ce qui bouge, celui-ci est assez rusé pour avoir sa propre stratégie de combat (*Self-willed*).

La bête est très dangereuse (*Threat Category : Terrifying, INIT -3, DAM +1*), et suis la méthode de combat des wendols (*Wendols*, p. 118) : foncer sur sa cible pour la faire tomber (p. 53) puis l'écrabouiller sous son poids (p. 127).

Le wendol essaye d'attaquer en priorité les vikings affaiblis et isolés, en profitant des obstacles pour retarder l'arrivée des secours ou empêcher les projectiles de passer, et de la pente pour être au-dessus de ses adversaires.

Scène 4 - Au vainqueur, les dépouilles


La bête ne porte rien de particulier, sans doute



a-t-elle caché son butin quelque part. En fait, il faut pousser un des troncs d'arbres (tous les vikings sont nécessaires pour pousser le tronc massif), pour découvrir l'ancre du wendol : une petite caverne, qui contient ses trophées (si les joueurs ne pensent pas à pousser les troncs, tant pis pour eux !).

On peut trouver une trentaine de têtes de guerriers vikings, dont certains sont sans doute connus de nos héros comme de fiers combattants vétérans. Toutes ces têtes sont disposées sur des épieux sanglants...

Les casques à cornes de certains guerriers sont de puissants objets magiques (trois *Helms of Power* de catégorie D), et un viking avait caché dans son casque bosselé 9 pièces d'argent.

 La bête est vaincue, il est temps de rentrer au village (en passant par la ferme si nécessaire). Mais quelle est la menace du brouillard finalement ? Des wendols prédateurs, ou une menace plus organisée ? C'est ce que vous saurez dans la suite de la campagne !

En termes techniques, la rencontre ci-dessus est équilibrée à +380 / -380 points.

Notes

[1] et elle tombe bien d'ailleurs, pour remplacer le jour, qui, c'est clair, ne tiendra pas la nuit. J'aime bien citer Francis Blanche à l'occasion