



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Loup-garou : les déchus > Scénarios > Scénarios individuels > **Les Rocheuses**



Les Rocheuses

dimanche 20 février 2011, par [petit-cœur](#)

Première partie : Bubble blood

Voici le premier scénario de ma campagne pour Loup-garou : les Déchus.

Le but de ce scénario est de réunir les joueurs qui deviendront la future meute de la campagne, en leur faisant jouer un scénario de Monde des ténèbres en One-Shot.

Pour commencer, il faut que le MJ réunisse les futurs PJs et leur demande de réfléchir à un background pour leur perso, la seule restriction étant que ces persos doivent être natifs des Etats-Unis et avoir entre 21 et 30 ans.

Il est à noter que pour ne pas éveiller les soupçons des PJs, il peut être intéressant de faire jouer ce scénario par un autre MJ ou par une personnes qui intégrera plus tard la meute, et que vous jouiez ce scénario en incarnant ce qui deviendra plus tard l'un des PNJ de cette campagne, à savoir Lucian Creed (voir fin du scénario).

I - Rencontre

Vous commencerez par parler aux PJs chacun leur tour, leur expliquant que, pour X raison, ils ont gagné le premier prix d'un concours et se voit offrir un séjour découverte-escalade au Canada. C'est aussi l'occasion pour le MJ de voir si les joueurs sont bien entrés dans leurs personnages, car c'est celui qu'ils garderont tout au long de la campagne (sauf décès).

Les PJs se rencontrent pour la première fois dans le petit salon de l'aéroport où ils attendent leur vol. C'est l'occasion pour eux de se présenter aux autres (apparence, tenue, job...), Lucian arrive en dernier. Il se présente aux PJs comme le responsable «

technique » de cette petite excursion et leur demande s'ils sont prêts à partir.

Le vol se passe sans encombre et les PJs arrive en début d'après-midi à Matagami, Nord du Québec. L'hôtel est situé dans un lieu isolé de la ville et les PJs se sentent tout de suite plus calme, ils respire mieux et ont l'impression de percevoir mille odeurs de la nature. Après un bon repas et une petite explication sur le programme du lendemain, tout le monde rejoint sa chambre, non sans avoir remarqué que c'est la pleine lune, et que jamais elle ne leur avait paru si grande et brillante auparavant.

Le lendemain, c'est le début de l'expédition. Les PJs s'équipent et grimpent dans le minibus. Ils sont rejoints avant le départ par deux porteurs. Après un court trajet, tout le monde descend et récupèrent ses affaires.

A ce stade, il est utile pour le MJ de voir si certains joueurs ont lié des amitiés afin de les faire réagir plus tard.

II- Escalade et Nature

Ce passage est entièrement au goût du MJ : il doit amener les PJs dans une sorte de « béatitude » devant ce retour aux sources, et faire en sorte qu'ils soient vraiment détendus. Lucian leur donne des informations sur la faune et la flore, et la partie escalade se révèle plus simple que prévu.

En réalité, ce passage est une période d'observation des jeunes Urathas, afin de laisser leurs sens se réveiller en douceur après un long sommeil. Le MJ peut rajouter à son gré des passages où les sens des PJs sont sollicités. Par ailleurs, il n'est pas inutile pour le MJ de prendre des notes sur la façon dont se comportent les PJs ; ses notes seront très utiles lors du deuxième scénario.

III- Accident !

Petit à petit, les PJs attaquent la partie escalade la plus abrupte. Il y a de moins en moins de végétation, et leur souffle devient plus court. Les PJs progressent maintenant dans le froid et la neige, et bien sûr le vent se lève.

Au moment où ils s'y attendent le moins, les deux porteurs, encordés ensemble, glissent et disparaissent dans le brouillard, malgré les éventuels tentatives des PJs de les rattraper. Une mauvaise nouvelle n'arrivant jamais seule, ce sont les porteurs qui détiennent la nourriture. Il ne reste aux joueurs que leurs éventuelles rations et gourdes. A ce stade, les PJs devraient être un peu déboussolés, mais Lucian leur dit qu'il y a un camp de base pas très loin et les encourage à avancer. Le camp est à trois heures de marche et il faut faire en sorte que les PJs restent tendus, en rajoutant quelques scènes d'escalade un peu périlleuse.

Juste avant l'arrivée au camp, un PJ choisi par le MJ dévisse et part en glissant vers une corniche. Les autres PJs n'ont pas le temps de réfléchir, et le MJ doit faire un rapide tour de table pour entendre les réactions des joueurs. IL EST TRES IMPORTANT que les PJs n'aient pas le temps de réfléchir. Si aucun des joueurs n'est en mesure d'agir, alors le PJ qui glisse est sauvé in extremis par Lucian. Les PJs, dans ce cas-là, croient voir Lucian « glisser » en direction du PJ et planter son couteau de chasse dans sa capuche au dernier moment. En réalité, celui-ci a bondi et planté ses ongles transformés en griffes dans la capuche. Le PJ est ramené au sein du groupe, non sans ressentir une vive douleur au bras. Celui-ci est cassé.

IV- C'est pas mieux

Le camp est enfin en vue. Les PJs peuvent se réjouir en rêvant d'un bol de quelque chose de chaud. Mais en arrivant sur place, ils découvrent que ce camp est abandonné depuis longtemps, et ne possède plus de réserve de vivres ou de médicaments. Laisser les PJs tourner et virer quelques instants, puis Lucian leur parle d'une grotte qu'il connaît, pas très loin et qui pourrait les abriter pour la nuit. D'une manière ou d'une autre, les PJs doivent

comprendre qu'ils n'ont pas le choix, et qu'ils doivent se mettre en route avant la nuit noire. L'accès n'est pas facile, surtout pour le blessé, et les PJs arrivent à la grotte fatigués, affamés et un brin inquiets pour la suite.

V- Instinct primal

Les PJs s'installent comme ils le peuvent dans la grotte, et peuvent même essayer de faire un feu. La situation n'est pas « jojo », les PJs sont maintenant affamés, énervés, et anxieux (il est important que le MJ fasse bien comprendre aux PJs qu'ils sont dans cet état). Lucian leur annonce qu'il connaît l'existence d'un autre camp, et qu'il va tenter SEUL, d'y accéder pour ramener des secours.

Après le départ de Lucian, faites mariner un peu les joueurs, puis l'un d'eux « décide » d'aller explorer le fond de la grotte, et tombe nez à nez avec deux énormes grizzlis, qui ne tardent pas à se lever du « mauvais pied ».

Le PJ a juste le temps de courir vers les autres avant que les deux ours ne s'approchent et chargent le premier venu. Celui-ci tombe au sol, le ventre tailladé, mais au lieu de s'évanouir, il se relève et fixe les ours avec une lueur de démenche. Avant que les autres PJs ne comprennent, il se met à grandir et à se couvrir de fourrure. Sa tête prend progressivement l'apparence de celle d'un loup, et de puissantes griffes terminent ses « mains ». Dans un hurlement terrible, il se jette sur l'ours le plus proche, tandis que les autres PJs ressentent une étrange sensation en eux... (coupure net avec la prochaine scène, pas de réponse aux PJs)

Les joueurs se réveillent le lendemain matin, ils sont au fond de la grotte, ils sont couverts de sang, n'ont plus que des lambeaux de vêtements sur eux, et n'ont plus faim ! Le PJ qui avait le bras cassé n'est plus blessé. Dans un coin se trouvent les « restes » des deux ours, et Lucian attend tranquillement les PJs à l'entrée de la grotte. Il commence par donner des vêtements aux joueurs, puis avec décontraction, annonce aux joueurs qu'ils ont réussi leur initiation au sein de la nation Garou. Si les joueurs sont un peu déboussolés, il peut tout à fait leur faire une démonstration en se transformant en « Gauru »,



mais cette fois-ci, les PJs n'ont pas peur de cette vision. Dans cette partie, les joueurs peuvent poser toutes les questions qu'ils souhaitent au MJ, à condition qu'elles restent liées au scénario.

Les PJs rentrent chez eux, Lucian les informe qu'ils recevront bientôt de la visite... Ne pas oublier de garder les notes qui serviront pour le scénario N°2.

Lucian Creed :

- Chasseur des Ténèbres Cahalite
- Attributs : INT. 2 / AST. 2/ RES. 3
: FOR. 3/ DEX. 3/ VIG. 3
: PRE. 2/ MAN. 2/ CAL. 3

- méd. 2, sport 3, bagarre 3, survie 3, animaux 2, persuasion 2, et pour le reste rajouter au besoin.

Chapitre 2 : Les déchus

Chaque PJ de la campagne va recevoir la visite d'un ancien de son clan qui va lui révéler qui il est « vraiment », ce qui va changer, et ce qu'on attend de lui. Ce scénario est destiné à être joué en solo ou en duo.

Ce mini-scénar est en fait à mettre en parallèle avec la création de la feuille personnage. En roleplay, chaque PJ de la campagne va recevoir la visite d'un ancien de son clan qui va lui révéler qui il est « vraiment », ce qui va changer, et ce qu'on attend de lui...

Dans le cadre de joueurs novices à Loup Garou, il est recommandé au MJ de se servir des notes prises lors du premier scénario, ainsi que du background des joueurs pour leur faire des personnages pré-tirés. Il leur remettra chacun la leur lors de cette partie.

Lors de cette partie, le PJ doit poser toutes les questions qui lui passent par la tête sans restriction, afin de mieux appréhender la future campagne.

De son côté, le MJ devra suivre la liste ci-dessous, pour finir d'informer le PJ :

- Lire l'histoire des Uratha (pages 22 à 24).

- Remettre au PJ sa feuille de personnage remplie.
- Lire le Serment de la Lune (pages 55 à 57).
- Donner l'Auspice du joueur et sa description.
- Donner la Tribu du joueur et sa description.
- Expliquer au joueur ses dons et/ou rites.
- Donner au PJ des notions sur la régénération (pages 168 à 170).
- Donner au PJ des notions sur la Métamorphose (pages 170 à 173).
- Donner au PJ un avertissement sur la Rage Mortelle (pages 173 à 175).
- Donner au PJ un avertissement sur la Lubie (pages 176 à 178).
- Enfin, donner au PJ une notion de ce qu'est le monde physique, le monde des ombres, et les Goulets.

Pour finir, donner au PJ un exemplaire du lexique (pages 18 à 19) peut les aider à se familiariser avec les nombreux et nouveaux termes du Jeu.

Pour des raisons évidentes, il peut être intéressant de ne faire cette partie qu'avec 1 ou 2 joueurs à la fois, pour qu'ils puissent poser toutes les questions sans se gêner, et surtout, comme tous les PJ ne seront pas de la même tribu, cela permettra au MJ d'incarner plusieurs PNJ et de commencer à se familiariser avec le concept de Hiérarchie des Garous.

Quant tous les personnages sont prêts, leur première mission leur est confié.

Chapitre 3 : première sortie

Dans ce scénario, la jeune « meute » va subir sa première expérience avec une mission de renseignement banale, qui va se transformer en véritable baptême du feu.

I - Meute

Alors que les PJ s'habituent doucement à leur nouvelle vie, ils reçoivent un appel de Lucian Creed, qui leur demande de venir le voir. C'est la première fois depuis la petite virée au Canada que les PJ se revoient et ils ont sans doute des tas de choses à se

dire. Les Pj, qui ont été convoqué dans un immeuble, patientent dans une sorte de salon, sous l'œil de deux « employés » qui ressemblent plus à des armoires à glace. La personne qui vient les chercher se nomme Franklin, un homme noir, au crane chauve et aux yeux bleus.

Franklin conduit les Pj vers un bureau où est assis Lucian Creed. Il se poste derrière le fauteuil. Il leur explique qu'il est temps pour eux de remplir leur première mission pour la nation Garou en tant que meute et que celle ci consiste en une banale récupération de documents auprès d'une autre meute.

Pour cela, ils vont devoir se rendre le lendemain a KIT-CARSON, au sud-est de Denver, dans le Colorado et attendre dans la ruelle derrière l'église. L'autre groupe les rejoindra à 23heures. Une voiture est à la disposition des Pj au sous-sol de l'immeuble ainsi que des billets d'avion et de l'argent dans la boîte à gants. Lucian ne retient pas les Pj plus longtemps et les laisse libres de s'organiser.

Il est à noter au cas ou l'un des Pj ne voudrait pas écouter toute la réunion ou simplement sauter sur Lucian pour diverses raisons, que Franklin est un Shaman Os de l'Ombre et qu'il possède un don amusant, celui de créer des barrières mystiques, qui luisent d'une lueur bleue lorsqu'on les percute. Il a pris soin d'en placer une devant la porte et chaque fenêtre, ainsi que du côté du bureau où les personnages se tiennent et il les a activées dès qu'il s'est placé derrière Lucian.

Au cas ou l'un des Pj insiste, alors il faudra lui rappeler que la patience n'est pas une vertu chez les garous et laisser entrer les deux gardes, sous forme Dalu, qui se chargeront de le calmer . . .

II - Kit Carson

L'avion est un petit-courrier qui se pose à l'aéroport de Limoh (Colorado). Les Pj doivent donc partir en direction de Burlington et descendre ensuite sur Kit-Carson. Sur la route entre Limoh et Burlington, les joueurs croisent une bande de motards et ressentent une présence Garou (1), mais les motards ne s'arrêtent pas. La route qui sépare

Limoh de Kit-Carson tient plus du chemin de terre que d'une véritable route, si bien que les Pj finissent par crever. Qu'ils aient pris le bus ou une voiture de location, il n'y a pas de roue de secours et il faut continuer à pieds. Les Pj doivent s'organiser pour passer une nuit a la belle étoile (2). Le lendemain, les pj se font prendre en stop et finissent par arriver à destination.

Les Pj vont directement au lieu de rendez vous en espérant que le contact les ai attend. Il s'y trouve mais raide mort. Les joueurs peuvent effectuer une rapide inspection des lieux et découvrir des traces de luttes brutales mais pas de piste. La ruelle a trop d'odeur pour en récupérer une seule. Si les Pj pensent à fouiller leur contact, ils ne trouve pas les documents mais la carte d'un motel et la pub d'un bar.

(1) il s'agit de la meute des Hell's Angel (voir livre de base), qui sillonnent les routes des rocheuses et sont la par Hasard. . (2) ce passage a pour but de travailler l'esprit de groupe de la meute face à l'imprévu, libre a vous d'en rajouter (attaque d'ours, pas de rations, etc, etc)

A partir de la, il faut laisser les Pjs chercher un peu et se creuser la cervelle pour trouver des indices de façon cohérente, garder à l'esprit que les étrangers ne sons pas les bienvenues et que les PNjs seront retissent à l'ides de parler, d'autant plus que la personne sur qui ont les interrogent à disparu.

III - une ferme isolée

Les Pjs finissent par découvrir que ces derniers temps, leur contact s'intéressait beaucoup a une ferme située à l'écart de la ville et rachetée par des personnes étrangères a la ville. Après observation des lieux à distance, les Pj finissent par découvrir qu'il s'agit du repère d'une jeune meute de 4 Enflammés.

Si les joueurs tentent un assaut frontal, ils seront blessés et devront battre en retraite. Les Pj peuvent aussi retourner à Kit-Carson pour s'équiper avant l'assaut et y retourner. La meilleure solution consiste à attendre que l'un des 4 soit isolé et le kidnapper pour interrogatoire. Dans tous les cas,



une fois vraiment prêts et organisés, les joueurs devront prendre la ferme d'assaut.

Le MJ peut donner les caractéristiques qu'il veut aux purs, sans oublier toutefois qu'il ne s'agit que de « jeunes » enflammés, mais qu'ils restent dangereux.

Une fois la partie baston terminée, les PJ finissent par trouver un cylindre métallique sur l'un des purs, fermé par un « sceau » bleu qui brille quand on tente de l'ouvrir (Franklin). Les joueurs ne doivent

pas n'ont plus oublier de faire le ménage, et en cas de prisonnier, décider de la marche à suivre. Une fois rentrés et le cylindre remis aux « autorités », les Pj sont remerciés et on les invite à rentrer chez eux en attendant de nouvelles instructions. Il peut être intéressant au meneur de prendre des notes sur la « directivité » des joueurs et leur façon de jouer. Si un personnage sort du lot, le meneur peut décider que Lucian lui fera un petit entretien privé afin de l'informer qu'il a été nommé Alpha, et donc responsable de cette jeune meute.