



*Hurlements à Détroit*

# Hurlements à Détroit

QUAND LES LOUPS MONTRENT LES CROCS

lundi 18 juillet 2005, par [Rax](#)

Ce scénario est prévu pour joueurs débutants ou confirmés, incarnant des agents de la SAVE, américains de préférence. Moyennant quelques adaptations, vous pourrez aussi décider d'y incarner des Bannis. Pour maîtriser ce sénar', le supplément "Lycanthropes" peut vous être utile, mais pas indispensable : les créatures seront détaillées au fur et à mesure de l'histoire. "Hurlements à Détroit" sera décomposé en plusieurs parties :

Introduction à l'horreur

Le début de l'enquête : la SAVE à Détroit

En résumé...

L'enquête

Les PNJs/créatures

## Introduction à l'horreur

Tout commence une nuit de pleine lune, à Hamtramk, un quartier mal-famé de Détroit. Dans un sombre entrepôt déserté depuis des lustres, une dizaine de petits malfrats se livrent à un trafic des plus douteux. Manque de chance pour ces petits dealers, la police a repéré le gang depuis un moment et se prépare maintenant à intervenir. En tout, une quinzaine d'hommes en armes, et parés à toute éventualité... ou presque ! L'assaut est donné peu après minuit, des coups de feu sont échangés de part et d'autre...

Mais non loin de là, les détonations ont attiré l'attention de choses rodant dans les rames d'un métro désaffecté. Attirées par la faim, les bêtes avancent tapies dans l'ombre, et remontent jusqu'à l'entrepôt, où leur nourriture, encore chaude, les attends... Les

hommes, flics ou dealers, ne remarquèrent pas -ou trop tard- les formes sombres s'approchant d'eux. Il n'y eut ce soir là aucun survivant.

La **police** enquêta sur ces disparitions, et se rendit compte que la majorité du gang avait aussi disparu, les seuls membres restants n'ayant pas participé à la petite "réunion" qui fut fatale aux autres. Le **FBI** s'en mêla à son tour, et finit par classer l'affaire avec le plus de discrétion possible. La **SAVE** fut informée par un de ses contacts, dès que le FBI eût classé l'affaire, trois semaines après les faits. Le contact en question est Randy Farcall, inspecteur au commissariat de Détroit (cf "Les PNJs").



## Le début de l'enquête : la SAVE à Détroit



Les agents seront convoqués dans une toute nouvelle agence, installée au centre de Détroit, dans le building de la Gardener co., une entreprise fabriquant des composants électroniques. Le riche patron, *Charles Gardener*, fut confronté à l'Inconnu il y a quelques années, après quoi la SAVE le contacta. Il fit aménager lui-même les locaux destinés aux agents, en sous-sol. Cette nouvelle agence est à l'heure actuelle une des plus moderne et des plus sûre qui soit.

Pour commencer, les agents auront rendez-vous avec un des avocats de la Gardener co., un dénommé *Larry Smith*, dont le bureau se situe au 22ème étage (cf : "*les PNJs*"). Cet homme ne fait partie de la SAVE que depuis un an, mais il prend son rôle d'intermédiaire très au sérieux. Il accueillera les PJs avec gravité, même s'il n'est pas bien au courant de l'affaire qu'ils vont avoir à traiter. Il se chargera de leur présenter l'agence, les locaux, et leur donnera l'adresse de l'hôtel qui leur a été réservé.

Après avoir répondu à toutes les questions des PJs, il les emmènera dans les locaux du

sous-sol. La première chose qui frappera les PJs sera le souci de sécurité dans lequel tout a été conçu. Une clé est tout d'abord nécessaire pour accéder à l'étage où est installée la SAVE (clé que possèdent tous les agents en faction) ; de plus, les couloirs sont truffés de caméras et de détecteurs en tout genre (ex : détecteurs de poids, détecteurs thermiques, rayons infrarouges...). Une salle de contrôle est tenue par deux agents armés de revolvers 45, juste à côté d'un dépôt d'armes et de munitions : on y trouve divers balles ordinaires ou en argent, des revolvers de calibre 45, ainsi que des fusils à pompes et quelques semi-automatiques. Un des grands intérêts de cette agence est aussi sa bibliothèque. On y trouve divers documents anciens, des livres sur divers sujets comme l'occultisme, les mythes et légendes, etc... et l'on peut également accéder aux archives de la SAVE à partir d'ordinateurs (cinq au total).

Après avoir endossé le rôle du guide le temps d'une courte visite, Smith présentera les PJs au coordonateur, *Rob Kent*. Pour les joueurs, l'intrigue commence ici. Rob Kent leur parlera de la mystérieuse disparition des policiers et des délinquants dans un entrepôt du quartier d'Hamtramk, un soir de pleine lune. Il les chargera d'enquêter sur ces disparitions, de trouver s'il y a un quelconque lien avec l'Inconnu, et le cas échéant d'identifier et de détruire la créature responsable. Il leur donnera pour commencer un seul élément : le nom du contact ayant prévenu la SAVE : l'inspecteur *Randy Farcall*.

### En résumé...

En réalité, les joueurs n'auront pas affaire à une seule créature, mais à deux types de



créatures différentes. Les hommes se trouvant dans l'entrepôt ont été confrontés à une meute de wolfens contre lesquels ils n'avaient aucune arme efficace. Tous périrent, à l'exception d'un des plus jeunes membres du gang, un certain *Jimmy*, qui épiait ses aînés en se cachant derrière une pile de bidons métalliques.



Lors du carnage, il trouva un passage qui le conduisit dans une rame de métro désaffectée. Il y passa la nuit, caché derrière un tas de gravas. Le lendemain, il trouva une sortie et regagna son quartier d'Hamtramk, encore traumatisé de son cauchemar de la veille (il était dès lors muet). Il passa les trois semaines suivantes à essayer de survivre, sans donner de signe de vie à qui que ce soit. Enfin, il partit se confesser à un prêtre qu'il connaissait, puis retourna pendant la journée dans le métro désaffecté, chercher son médaillon montrant son appartenance au gang, qu'il avait perdu. C'est là qu'il rencontrera les PJs, mais, effrayé, il prendra la fuite et disparaîtra dans le dédale des rues du quartier, abandonnant son médaillon au passage.

Dès lors, les PJs pourront deviner que si ce garçon est venu chercher quelque chose dans un lieu si sinistre, c'est qu'il a peut-être un rapport avec les événements passés. Ils leur faudra donc entamer la recherche de

cet enfant. Ils auront pour cela un indice : le médaillon représentant un tigre noir et gravé au nom de Jimmy. Il sera alors aisé de rapprocher le dessin du médaillon du gang nommé "*black tiger*". D'où une rencontre avec les membres du gang encore en vie. Ceux-ci se réunissent régulièrement dans un bar, ce que sait l'inspecteur Randy Farcall. Les "*black tiger*" n'auront pas revu Jimmy depuis la fameuse nuit, mais ils enverront les personnages à la rencontre d'un prêtre qui le connaît bien. Ce prêtre dira avoir eu la visite de Jimmy il y a peu, et il suppose que le garçon se trouve actuellement dans l'appartement qu'il hérita à la mort de ses parents (le prêtre connaît l'adresse).

Mais avant la visite des PJs, le prêtre aura eu la visite d'un homme étrange, qui recherchait aussi Jimmy. Cet homme qui n'en est pas un est parfaitement au courant de la présence des wolfens à Hamtramk : il les étudie depuis maintenant plusieurs mois, et envisage fortement de les détruire. Pourquoi ? C'est simple, juste une question d'honneur, car ces créatures profanent son propre territoire de chasse. Lui, pendant le jour, est un informaticien peu commode qui se fait appeler *John Kansanger*, et les nuits de pleine lune, c'est un lycanthrope de type héréditaire. Il espionnait sous forme de loup les wolfens lors de l'attaque à l'entrepôt, et il sait que Jimmy a été témoin de toute la scène. En toute logique, c'est ce garçon qu'il va choisir pour se débarrasser de ses rivaux. Il le trouvera et utilisera son pouvoir "*influence*", puis il lui donnera un revolver chargé de balles d'argent et lui dira tout simplement d'exécuter chaque SDF de Hamtramk (puisque les wolfens sont dissimulés parmi ces déshérités).



Alors que les PJs, ayant trouvé l'appartement de Jimmy vide et la porte défoncée, commenceront à piétiner dans leur enquête, les informations feront état d'un jeune noir, dont la description semble correspondre à celle de Jimmy, et qui tuerait des SDF dans le quartier d'Hamtramk. Cette nouvelle piste les conduira à examiner le corps des victimes. Ils devront aussi examiner les balles ayant été utilisées, et découvriront des balles en argent d'un modèle peu commun. Les numéros de série les aideront à retrouver l'armurier qui les a fabriquées. Celui-ci donnera aux PJs les noms des trois personnes à qui il avait vendu les balles. John Kasanger figure parmi eux. Après un entrevue avec lui, les PJs devraient avoir des soupçons sur lui.

Le lendemain, Jimmy aura été arrêté par la police, mais personne ne pourra le sortir de son mutisme (et Kasanger ne préfère pas se montrer, étant sûr de l'efficacité de son pouvoir). D'une façon ou d'une autre, les PJs devraient réussir là où la police a échoué, et obtenir une description de l'homme qui avait chargé Jimmy de sa "mission". Maintenant, les PJs pensent avoir démasqué le "méchant". Ils ne le trouveront pas chez lui, mais ils trouveront un dossier consacré à l'étude de créatures qu'il nomme les "*wolfens*". John, sous forme de loup, est parti chasser...

Le lendemain, les journaux parleront d'une "boucherie" ayant eu lieu pendant la nuit dans le quartier d'Hamtramk : un homme, identifié sous le nom de John Kasanger, a été retrouvé atrocement mutilé et partiellement dévoré. Les PJs savent à présent ce qui est responsable des disparitions, et peuvent localiser la tanière de *wolfens* en remontant le long du métro désaffecté, à partir de

l'entrepôt.

C'est là que se déroulera l'affrontement final...



Laissez les joueurs avancer pendant un temps parmi les ombres de ce tunnel, jusqu'à ce qu'il entendent une respiration à quelques mètres devant eux. Puis, ils percevront le faisceau lumineux d'une torche, et découvriront à une quarantaine de mètre devant eux un jeune noir semblant chercher quelque chose sur le sol. Dès que les PJs l'apercevront, celui-ci prendra la fuite et sortira quelques mètres plus loin par une sorte de bouche d'égout. Quoi qu'il arrive, les PJs ne pourront pas le rattraper, et il disparaîtra dans le quartier. Cependant, il laissera derrière lui un médaillon argenté représentant un tigre noir, et gravé au nom de Jimmy. Ce passage débouche sur un métro désaffecté, dont le travaux ne furent jamais finis.

Plongé dans une obscurité totale, il se dégage de ce lieu une odeur abominable. Une sorte de petit ruisseau d'eau sale s'écoule lentement au milieu du tunnel, probablement dû aux eaux de pluie mal écoulées ou à une fuite des égouts. La nuit possède parfois des crocs...



## La rencontre avec les "black tiger"

En toute logique, les PJs voudront suivre la piste du médaillon pour retrouver l'enfant.

Les premières informations qu'il pourront recueillir quant à son possesseur seront accessibles par le gang lui-même, dont les derniers représentants seront dans un bar nommé le "sun hill". Pour obtenir quoi que ce soit des délinquants, les PJs devront faire preuve d'une grande diplomatie, ou au contraire prendre l'avantage par les armes. Le gang des "black tiger" est agressif, surtout depuis les récents événements, mais il ne crachera pas sur un peu d'argent facile. Si les joueurs demandent des informations sur un certain Jimmy, les délinquants affirmeront ne pas l'avoir revu depuis la fameuse nuit d'il y a un mois, mais ils pensent que s'il est encore vivant, il aura peut-être élu domicile dans l'église du quartier, auprès du père Doris.

## Le père Doris

Lorsque les PJs chercheront l'église de Hamtramk, ils trouveront une vieille bâtisse de bois qui aurait grand besoin de rénovation. Le prêtre Doris les recevra humblement, tout étonné de voir enfin revenir à lui ses fidèles. Il aidera les personnages de son mieux, mais semblera suspicieux quand ils lui parleront de Jimmy. Il ne leur donnera des informations à son sujet que s'il est convaincu de leurs bonnes intentions.

Il dira alors que Jimmy, qu'il avait jadis voulu protéger des gangs du quartier, se trouve certainement dans l'appartement que ses défunts parents lui ont légué. Il leur donnera l'adresse, et s'étonnera ensuite que tant de personnes soient à la recherche de l'enfant.

Effectivement, un autre homme (dont il ne connaît pas le nom) est déjà venu le voir pour les mêmes raisons, et voulait savoir où se trouvait l'enfant (pour la description de l'homme, voir "les PNJs" : John Kasanger).



## L'appartement de Jimmy

Lorsque les PJs arriveront chez Jimmy, John Kasanger les aura précédé : la porte d'entrée a été enfoncée (les gonds ont été arrachés du mur) et le peu de mobilier a été détruit, ce qui laisse penser à une lutte. Les rares autres habitants de l'immeuble auront, au mieux, entrevu un homme (description coïncidant plus ou moins avec celle du prêtre) ou entendu un grand fracas dans l'appartement. Aucun indice ne se trouve dans l'appartement.

## Petite rencontre...

Arrangez-vous pour que la nuit soit déjà avancée lorsque les PJs sortiront de l'appartement de Jimmy. Alors qu'ils arriveront dans la rue sombre et déserte, ils



entendront tous un hurlement rappelant vaguement celui d'un loup, à une centaine de mètres d'eux. Il est alors probable qu'ils cherchent la source de ce hurlement. En réalité, il ne s'agit pas encore de loup-garou, mais d'une fausse piste destinée à troubler les PJs (et accessoirement à apporter un peu d'action) : un lycanthrope mental au stade 4. Celui-ci est entièrement nu et bave abondamment. Il se montrera agressif si les PJs l'approchent, et attaquera au besoin à coup de dents (puisque'il est réellement persuadé d'être un loup). La mise en scène de cet interlude est laissée à la discrétion du maître de l'horreur...

*note : Malgré l'apparition d'un lycanthrope mental, cette nuit n'est pas encore une nuit de pleine lune.*

**Troisième jour :** John Kasanger ayant capturé Jimmy la veille, il aura eu tout le temps nécessaire pour préparer l'adolescent à sa mission. Les joueurs piétineront peut-être un moment, mais il leur faudra soit lire le journal, soit écouter les informations. Ils découvriront ainsi qu'un jeune noir, dont la description correspond à celle de Jimmy, serait l'auteur d'assassinats de personnes sans domicile dans le quartier d'Hamtramk (en réalité, seul un très peu des victimes sont des wolfens). Le meurtrier n'ayant pas encore été capturé, les joueurs n'auront d'autre choix que de s'intéresser aux victimes.

### **Une petite bière ?**

À la morgue, les PJs trouveront quatre cadavres, tous tués de manière identique, avec un revolver semi-automatique Beretta (muni certainement d'un silencieux) : chaque victime a été touchée trois fois en pleine

poitrine, après quoi l'assassin leur a tiré une balle dans la tête. Chaque munition utilisée était en argent, et d'un type qui n'est fait que sur mesure. La rareté de ces balles et le numéro de série devraient permettre aux joueurs de retrouver le fabricant. Quand à la police, elle s'intéresse surtout au meurtrier et au moyen qui permettraient de l'arrêter.

*note : Si la police n'arrive pas à arrêter Jimmy, c'est parce qu'il utilise pour s'enfuir le réseau d'égouts. Le temps qu'elle comprenne l'astuce, plusieurs meurtres auront pu être commis.*

### **Visites...**

Après une visite chez l'armurier, les PJs auront les trois noms des personnes ayant acheté récemment le type de balle utilisée (pour *Henri Mc Call* et *Franz Barrick*, voir "*les PNJs*"). Parmi eux se trouve John Kasanger.

Celui-ci se aura l'air parfaitement normal tant que les PJs ne le provoqueront pas. Cependant, si l'un d'eux use de psychologie, il se rendra compte que l'homme cache une anormale nervosité. Quoi qu'il en soit, John Kasanger ne dévoilera pas sa véritable identité aux joueurs : il les méprisera, mais essaiera d'éviter tout problème qui l'obligerait à se révéler. Dès qu'il sera sûr que les PJs seront partis, il réservera une chambre d'hôtel par téléphone et partira de chez lui. Arrivé à son hôtel, il rappellera à lui Jimmy, et se préparera à aller chasser, car cette nuit sera la première nuit de pleine lune.

Les PJs ne devraient à ce moment pas avoir plus de soupçons sur lui que sur les autres, puisque chacun semble suspect. De plus, les alarmes qu'ils auront pu remarquer et la



présence supposée de Kasanger dans son appartement devraient dissuader les joueurs qui voudraient lui rendre une "visite nocturne" pour la recherche d'indices...

*note : Il est impératif que Kasanger passe inaperçu lorsqu'il quittera son domicile : les joueurs doivent le croire chez lui.*

**Quatrième jour :** Jimmy, après avoir passé la nuit à l'abri dans la chambre de son "maître", continuera son œuvre le lendemain matin. Il tuera ainsi sa première victime non-humaine (car les autres n'étaient que des innocents !), ce qui créera de sérieux problèmes au médecin légiste...

### **Une autre bière ?**

Si les joueurs n'y pensent pas d'eux même, ils recevront un coup de fil du coordonateur Rob Kent. Celui-ci aura appris par l'inspecteur Randy Farcall que des rumeurs se font entendre dans le commissariat, disant qu'un des cadavres retrouvés en début de matinée ne semble, aux yeux du légiste, tout simplement pas humain. Les joueurs devront alors retourner à la morgue, vérifier ces rumeurs, et, le cas échéant, tenter de faire "disparaître" le corps. Cela devrait les occuper le restant de la matinée.

### **Parles, mon enfant... Bon alors, tu vas parler p'tit c...**

En début d'après midi, Jimmy sera enfin arrêté, et mis en examen pour meurtre. Sa mission étant interrompue, il ne saura plus que faire, et restera muet devant la police. Les PJs devraient apprendre la nouvelle tôt (radio, télévision, personnes parlant de l'arrestation) pour pouvoir l'interroger pendant la journée. Avec un peu de

diplomatie et l'aide de l'inspecteur Farcall, ils pourront obtenir cinq ou dix minutes d'entretien. Jimmy ne réagira, ne répondra à aucune question tant que ce qui s'est passé il y a un mois dans l'entrepôt ne sera pas évoqué. Cela fait, il sera à même de répondre à des questions sommaires, et enfin il pourra bredouiller une description de celui qui l'avait enlevé. À présent, John Kasanger est découvert.



### **Chez John Kasanger**

*Note : Les joueurs ne devraient arriver à ce passage qu'une fois la nuit tombée.*

Lorsqu'ils arriveront chez John Kasanger, les personnages trouveront l'appartement vide, l'homme étant parti en chasse. Ils pourront tout d'abord trouver chez lui un permis de port d'arme pour un semi-automatique de marque Beretta, dans un tiroir de bureau. En scrutant les fichiers de son ordinateur, les PJs découvriront un dossier réunissant divers documents et observations sur des créatures nommées wolfens, et sur la présence d'une meute de ces créatures à Hamtramk. Selon



Kasanger, ces créatures feraient partie de la famille des loup-garous, et passeraient leur journées à dormir ou à végéter parmi les ivrognes et les SDF. La meute serait approximativement composée de 20 créatures, et localisée dans les rames d'un métro désaffecté.

**Cinquième jour :** Les PJs devront en toute logique attendre la nuit prochaine pour agir, pour prendre le temps de se préparer. Le problème de Kasanger sera aussi réglé : son cadavre aura été retrouvé dans la matinée et fera la une des journaux sous le titre "boucherie à Hamtramk" (lors de son excursion de la nuit, il aura rencontré les wolfens, qui l'auront aussitôt mis en pièce, sans le laisser se régénérer). Cette journée devrait donc être essentiellement consacrée à la recherche d'informations sur les wolfens. Quel que soit le mode de recherche, choisissez les informations parmi celles figurant dans la partie réservée aux PNJs.

## Les PNJs / les créatures

### **Harry Smith, avocat**

**Description :** Corpulence moyenne, yeux noirs, cheveux frisés bruns, petites lunettes rondes, trente ans. Depuis la création de l'agence à Détroit, maître Smith est devenu une personne presque incontournable pour les agents arrivant à Détroit. Il prend son rôle d'intermédiaire très au sérieux, bien qu'il ne soit pas d'une importance vitale pour l'organisation. Il donnera aux PJs l'impression d'être quelqu'un de pressé, toujours affairé à quelque tâche cruciale pour la SAVE.

**Son rôle :** Malgré toute l'importance qu'il essaie de se donner, son rôle reste bien

minime : ne connaissant rien des personnages ni de l'affaire qui les concerne, il se contentera de quelques formules de politesse et d'une visite guidée dans les locaux de l'agence, puis il mènera les personnages au bureau de leur coordonateur, *Rob Kent*.

### **Rob Kent, coordonateur à Détroit**

**Description :** Visage amical et souriant, yeux bleus, cheveux longs et blonds, environ quarante ans. Il se déplace en fauteuil roulant car il a perdu ses deux jambes. Rob Kent est un homme sympathique mais extrêmement sérieux dès que l'on parle de l'Inconnu (à qui il doit son invalidité). Il applique le règlement de la SAVE à la lettre, et tient à ce que les autres en fassent autant.

**Son rôle :** Rob Kent sera le principal contact des joueurs avec la SAVE pendant l'aventure. Il leur expliquera tout d'abord leur mission, et leur donnera ensuite l'adresse du commissariat de Détroit, ainsi que le nom du contact, l'inspecteur *Randy Farcall*. C'est aussi lui qui leur téléphonera pour les informer de la découverte du cadavre non-humain par la police. Si les joueurs ont un conseil ou un service à demander à la SAVE, c'est cet homme qui se chargera de leur répondre.

### **Randy Farcall, inspecteur**

**Description :** Un homme gras et sale, vulgaire mais jovial. S'exprime toujours en glissant une insulte ou un juron dans chacune de ses phrases.

**Son rôle :** Il pourra donner quelques détails sur l'affaire qui concerne les PJs, notamment l'adresse de l'entrepôt à Hamtramk. S'il a un





moyen de joindre les PJs, il leur téléphonera directement lorsque les rumeurs du cadavre non-humain commenceront à circuler.

### **Jimmy**

**Description :** Rien de particulier, Jimmy est un jeune noir de la rue, comme tant d'autres à Hamtramk.

**Son rôle :** Jimmy est le seul témoin des événements de l'entrepôt qui soit encore en vie. Il rencontrera les PJs en retournant dans le métro (pour y chercher son médaillon) et s'enfuira aussitôt. Il se fera ensuite kidnapper par John Kasanger, qui fera de lui son esclave. Pour finir, il tuera machinalement des SDF (dont un seul wolfen) et sera arrêté par la police. Sa mission étant alors arrêtée, il sombra dans un mutisme que seuls les agents pourront percer.

**Compétences :** Vol (M), Acrobatie (N), Théâtre (N), Discrétion (M), Pistolet (N) Connaissance de Hamtramk (E).

AGI : 70, DEX : 55, CHA : 15, PER : 50, AUR : 30, RES : 40, FOR : 40, VOL : 45, BL : 20.

### **Le père Doris**

**Description :** Homme grand et famélique, noir, âgé d'environ soixante ans. Il parle d'une voix douce et apaisante.

**Son rôle :** Il recevra les personnages dans son église et pourra leur donner deux informations : l'adresse de l'appartement de Jimmy, et le fait qu'un homme cherchait également à le trouver.

### **Lycanthrope mental, stade 4**

**Description :** Homme de trente ans et de corpulence moyenne. Pour l'aspect de la tête, voir l'image plus haut.

**Son rôle :** Semer une fausse piste et divertir les PJs...

*Lycanthrope mental : Personne parfaitement humaine mais croyant avoir la capacité de se transformer en loup. Lors de sa psychose, le lycanthrope mental au stade 4 se déplace souvent nu, devient agressif, mange de la viande crue...*

AGI : 55, DEX : 50, PER : 40, AUR : 15, RES : 65, FOR : 65, VOL : 40, PVS : 40, ATT : 2 à 50, CD : 3, BL : 33, MT : -5, MV : 32m, Type : indépendant, Forme : C.

### **John Kasanger, lycanthrope héréditaire**

**Description :** John Kasanger est un homme grand et relativement fort. Il a les yeux noirs et ses sourcils se rejoignent au niveau du nez. Il considère les humains comme des minables tout juste bons à servir de steak les nuits de pleine lune.

**Son Rôle :** voir plus haut, dans l'enquête et le résumé.

*Lycanthrope héréditaire : Créatures de l'Inconnu ayant la faculté de se transformer en loup les nuit de pleine lune. Cette forme de lycanthropie est héréditaire, ce qui veut dire qu'il n'y a pas d'autre moyen de contagion que par les gènes. Sous forme bestiale, ces créatures ressemblent trait pour trait à l'animal modèle (le plus souvent un loup), mais sont d'une taille plus grande. L'oeil humain, lui, reste toujours le même. Ces créatures ont le pouvoir de régénérer n'importe quelle blessure, du moment que*



*celle-ci n'est pas mortelle (une patte perdue sera régénérée en peu de temps, mais si la créature passe dans un broyeur, la bouillie obtenue ne se reconstituera pas). Les seules armes efficaces contre ces loup-garous sont le feu et l'argent, qui laissera des blessures permanentes.*

**Pouvoirs :** Polymorphie automatique, Hurlement (M), Télépathie (N), Influence (E).

AGI : 90, DEX : 40, PER : 85, RES : 85, FOR : 95, VOL : 75, PVS : 95, ATT : 3 à 85, CD : 4, BL : 42 (argent ou feu uniquement), MT : -40, MV : 75, Type : Indépendant, Forme : C.

### **Les wolfens**

**Description :** Les wolfens, sous forme humaine, passent leur temps à dormir parmi les clochards et les ivrognes. On ignore s'il savent seulement parler ou même communiquer.

Les wolfens : Ces créatures sont très proches des lycanthropes héréditaires cités plus haut. Les seules différences sont qu'ils n'ont pas réellement de vie pendant le jour, et qu'ils évoluent toujours en meute (composée de 10 wolfens dans cette aventure). De même que les lycanthropes héréditaires, les wolfens ont le pouvoir de se régénérer, mais ne peuvent contaminer personne. Les meutes possèdent en général un chef, légèrement supérieur aux autres. En terme de règle, ses caractéristiques sont supérieures de 10 points à celles indiquées ci-dessous, et ses pouvoirs sont plus nombreux. On peut y ajouter : Hurlement (M), Ténèbres (N), Mer de brouillard (N) et Silence (N).

**Pouvoirs :** Polymorphie automatique  
AGI : 85, DEX : 30, PER : 85, RES : 80, FOR : 70, VOL : 60, PVS : 95, ATT : 3 à 70, CD : 4, BL : 37 (argent et feu uniquement), MT : -20, MV : 70m, Type : N/a, Forme : C.