

L'appel de la forêt

(un scénario découverte pour Meute, écrit par Solaris).

Synopsis : Lors d'une chasse, la Meute des personnages va découvrir un cadavre. Et si le passé va leur révéler un potentiel danger sur certains acteurs en présence, la Meute va surtout rencontrer un bien étrange personnage du présent.

INTRODUCTION

Ce scénario est prévu pour faire découvrir le jeu. Si les joueurs peuvent bien évidemment créer leur propre personnage et leur propre meute, ce scénario prend place dans le cadre de la Meute de Marvejols et permet d'utiliser les personnages pré-tirés du livre de règles (voir pages 118 et 150). Enfin, ce scénario utilise des flashbacks mais ne permet pas encore de jouer pleinement une Mémoire.

L'histoire commence de nos jours dans le Gévaudan, en début de saison touristique, courant juin, peu avant la fin des classes.

Cela fait maintenant plusieurs semaines que les personnages travaillent d'arrache-pied pour préparer la saison estivale : prise en compte des réservations pour le gîte et le parc, recrutement des derniers saisonniers et préparatifs au niveau des chambres et des stocks. De plus, il fait déjà beau et les professeurs des écoles viennent emmener leurs élèves en sortie scolaire au parc, ce qui demande d'être disponible pour les visites.

C'est l'occasion de demander aux joueurs ce que font les personnages au parc et au gîte (soigner les animaux, animer les classes scolaires, s'occuper des préparatifs de saison estivale...) et leur faire comprendre que c'est une période exigeante sur le plan professionnel.

CHASSE ET DÉCOUVERTE

Faites alors comprendre à l'Alpha de la Meute (normalement incarné par un joueur) qu'il est temps de profiter de la fin de semaine

pour lancer une chasse. Cela permettra aux Neuris d'évacuer la pression et à chacun de retrouver son loup. Bien évidemment, certains seront plus réticents que d'autres suivant le lien humain/loup, mais l'Alpha doit imposer le fait que la Meute doit non seulement évacuer la pression de ces dernières semaines, mais aussi resserrer les liens des membres de la Meute et permettre aux loups de s'exprimer pleinement.

Et quels meilleurs moment et endroit que de chasser dans les collines forestières environnantes en toute fin d'après-midi pour y être tranquilles et donner aux loups un moment entier.

Le meneur doit faire preuve de subtilité. Il doit être capable de guider les joueurs, et principalement l'Alpha, dans la chasse (quel type de cible, quelle tactique, qui se sert le premier, utiliser l'environnement, les odeurs, les terrains accidentés...) tout en favorisant la liberté des joueurs pour voir comment leurs Neuris interagissent et permettre de voir comment les interactions entre l'Alpha et le reste de la Meute s'opèrent : l'Alpha est-il autoritaire et se sert-il le premier, laisse-t-il sa Meute se divertir et profiter du moment... ?

Bref, profitez de cette chasse pour laisser la Meute se familiariser, un peu comme un baptême du feu pour des militaires qui participeraient à leur première bataille.

Le meneur ne doit pas non plus hésiter à guider un peu ses joueurs pour éviter les conflits, car théoriquement, la Meute est censée bien se connaître et avoir déjà chassé.

Et si...

Pour pigmenter la scène, les Neuris peuvent détecter deux chasseurs sur un sentier qui semblent avoir terminé leur journée de chasse et qui se posent sur un tronc mort pour vider leur dernière bouteille de piquette et finir leur pain-pâté avant de rentrer chez eux. C'est là l'occasion de voir comment les Neuris considèrent les autres humains et de leur rappeler que ce sont des prédateurs mais qu'ils doivent savoir rester prudents et secrets.

Une fois la proie chassée et éventuellement la Meute repue, les Neuris détectent une odeur particulière sur le chemin du retour. Il s'agit de l'odeur d'un cadavre. Ce dernier est enterré dans la terre de bruyère et seule le bout de ses doigts sont à peine visibles.

Évidemment, si les joueurs ne sont pas curieux, cela va compliquer le reste du scénario... C'est donc au moment de cette découverte, avant même que les personnages réagissent, que le meneur doit faire intervenir un premier flashback...

Premier flashback en 1812 :

Les Neuris vont vivre une scène en tant qu'acteurs principaux (distribuer les personnages disponibles en *Annexe 2*).

Il sont en costumes d'une autre époque, probablement le début du XIX^e siècle (note : peu de temps avant la fin du règne de Napoléon Bonaparte). Ils sont de nuit en forêt et comprennent qu'ils viennent de chasser et tuer un homme sous leur forme de Neuris. Ils sont maintenant en humain devant ce corps. Ils savent que cette personne était une menace et avait repéré leur Meute. Que font-ils ?

Laissez-les réfléchir un petit peu et agir. En toute logique, ils devraient vouloir s'en débarrasser.

La scène se terminera sur la disparition du corps, et la trouvaille sur l'annulaire de sa main droite d'une chevalière avec un aigle napoléonien.

Si les joueurs ne font rien d'intéressant ou patinent dans leurs actions, revenez au présent. Mais quoi qu'il en soit, l'idée est de découvrir le principe d'une Mémoire, même si celle-ci reste minime pour ce scénario. S'ils ont manqué la bague, le deuxième flashback corrigera cet impair.

Fin du flash-back et retour au présent. Espérons que les joueurs soient maintenant assez curieux pour s'intéresser au cadavre du présent.

LE CORPS

Il y a de grandes chances pour que les joueurs veuillent le fouiller. C'est un homme

trentenaire, en t-shirt kaki, jean noir usé, baskets foncés et veste trois quarts kaki (probablement achetée dans un surplus militaire). Brun, cheveux très courts et allure sportive. Le visage exprime une souffrance et il y a une grande trace de griffure sur le torse et de morsure au coup. Les Neuris savent de quoi ils sont capables, mais ces traces ont été faites par une créature bien plus grosse qu'un Neuri.

Voilà ce que les personnages peuvent trouver sur lui :

- * un portefeuille avec le minimum : une carte de crédit du Trésor Public (oui, il n'a visiblement pas son compte dans une banque), une carte d'identité et un permis de conduite au nom de Christophe BOUVIER, né le 1^{er} mars 1972 et habitant dans un appartement à Versailles (région parisienne).

- * sa carte professionnelle de l'ONF (Office National des Forêts) avec son lieu de travail à Versailles.

- * un Glock 17 (pistolet automatique) dans un holster de ceinture (qu'il n'a visiblement pas eu le temps d'utiliser pour se défendre) et qui est très bien entretenu,

- * un trousseau de clés de voiture de marque Land-Rover (un 4x4)

- * une chevalière au doigt avec une tête d'aigle (la même que dans le flashback).

- * Un smartphone verrouillé.

Deuxième flash-back en 1812 :

Les personnages se trouvent dans une sorte de petit corps de ferme de la région du Gévaudan, toujours à l'époque napoléonienne. Ils sont attablés et boivent du vin.

Sans voir leurs visages, ils distinguent une main jeter une chevalière sur la table de bois et entendent leur Alpha du passé dire : « Cela fait des semaines que cet homme nous épiait mais nous échappait à chaque fois. Avec cette chasse, nous avons enfin réussi à l'éliminer. J'espère que d'autres ne viendront pas prendre sa place. Je compte sur vous pour être vigilant » La scène se termine sur cette chevalière à la tête d'aigle.

C'est la sonnerie du smartphone du cadavre qui va ramener les joueurs au présent.

APPEL INCONNU

Le smartphone du cadavre sonne, avec comme seule indication un « M » sur un icône neutre d'appel.

* Si les joueurs ne décident rien, le téléphone arrête de sonner et il se met en sécurité. Il n'y aura probablement pas d'autre occasion de d'en servir. Seul le répondeur s'active et fait entendre une voix masculine et mystérieuse : « N'oubliez pas de me tenir informé de vos observations dans le Gévaudan, j'attends de vos nouvelles sans faute. »

* Si les joueurs décrochent : ils entendent juste « allô » et l'interlocuteur ne cherchera pas le dialogue, quoi que les joueurs disent. Il raccrochera aussitôt.

Reste à savoir quoi faire du cadavre mais attention, leurs réactions pourrait alerter les autorités. Le mieux serait encore de s'en débarrasser, libre à eux de voir : le laisser en terre, le déposer à l'hôpital, prévenir anonymement le poste de gendarmerie local ?

Les joueurs doivent comprendre que ce type de cas ne sera peut-être pas le dernier et qu'il faudra prendre à chaque fois la bonne décision pour ne pas eux-mêmes mettre en péril la Meute...

RENCONTRE AVEC DENIS

Si vous avez bien suivi, il reste le véhicule de la victime dont les Neuris ont trouvé les clés. Qu'ils cherchent ou non le 4x4 de la victime, ils font finir par l'apercevoir sur un petit parking de promenade en bordure de forêt. C'est un 4x4 de Marque Land-Rover et de couleur kaki, mais pas un véhicule militaire.

C'est alors que les personnages aperçoivent un promeneur cinquantenaire avec son bâton (voir *Annexe 1*). Il est assez grand, bien bâti et porte une belle barbe. Il semble regarder à l'intérieur de la voiture en question, mais se met à humer l'air en leur direction, et repose au sol (jet visuel en ESPRIT/sens pour le repérer) une grosse pierre qu'il tenait dans sa main. Puis, il part innocemment, tel un promeneur.

Avec un jet en ESPRIT (Sens), les Neuris pourront sentir une odeur de musc et de terre. Ils comprendront alors que Denis n'est pas un humain comme les autres, bien plus « animal », un peu comme un Neuri.

* Si les personnages l'abordent, il est un peu bourru mais profite pour sortir sa gourde d'eau et en propose. Ils dit s'appeler Denis et a un fort accent du Sud-Ouest. Il dit simplement habiter une vieille bâtisse pas très loin, et aimer marcher le soir avant la nuit, pour profiter le la fraîcheur de la forêt.

* Si les personnages suivent Denis, alors, il les conduira vers sa ferme.

* Au niveau de la fouille du véhicule, ils trouveront un sac de sport contenant des vêtements dans le même style que portait la victime (des vêtements pratiques) pour 4 à 5 jours, du nécessaire de toilettes, et c'est tout. Visiblement, Christophe BOUVIER se contente de peu et ne paraissait pas vouloir rester longtemps dans le coin.

CONCLURE LE SCÉNARIO

Le meneur doit maintenant adapter la fin du scénario en fonction des réactions de la Meute.

Ce que le meneur doit savoir :

Denis vient du Pays Basque, proche de la frontière espagnole, d'où son accent. Mais, il a du fuir, craignant d'être repéré pour sa nature d'âme-ours. En effet, comme les personnages, c'est une âme-double : Denis est un basajaun (voir livre des règles page 77). Le temps de se faire oublier, il est venu se réfugier au Gévaudan et s'est installé dans un vieux corps de ferme qu'il rénove et continue d'exercer comme menuisier-ébéniste. Il vit en parfaite harmonie avec Gaizka, son ours.

C'est alors que la veille, au cours d'une de ses nombreuses promenades, il a revu l'homme qui le suivait dans le Pays Basque et, son Ours a décidé de s'en débarrasser une fois pour toutes, par instinct de survie, puis de l'enterrer en forêt.

Comment les joueurs peuvent agir :

* Ouvrir un vrai dialogue avec Denis :

Celui-ci finira par révéler son histoire. Les personnages devraient faire le lien avec leurs flash-back et comprendre qu'ils ont subi la même chose autrefois. La chevalière en est le signe évident.

Si les choses se passent bien, Denis peut alors devenir un allié, voir décider de rester dans le Gévaudan et ne plus rentrer au Pays Basque. Mais attention, Gaizka est un ours solitaire et il est hors de question de vivre directement avec la Meute.

Et, si les personnages se rendent chez Denis, ironie de l'histoire, ils reconnaîtront la pièce principale où du temps de Napoléon, ils y vivaient eux-mêmes en meute.

* Finir en froid avec Denis ou pire... :

Si pour une raison ou une autre les personnages et Denis ne s'entendent pas, alors ils auront manqué l'occasion de s'en faire un ami. Et si Denis reste en vie, alors ce dernier pourrait de nouveau fuir, voir devenir un ennemi qui ne manquera pas l'occasion de revenir dans la vie des personnages pour une raison ou une autre.

Et la mort de BOUVIER ?

Sachez que sa mort n'est peut-être pas passée inaperçue et que les Luparis (voir livre de règles page 66) pourraient bien revenir enquêter dans le Gévaudan, mais ça, c'est une autre histoire...

ANNEXE 1 :

Denis

Description : Relativement solitaire, Denis est un homme qui préfère la Nature aux humains. Son amitié est donc rare, mais une fois engagée, elle reste solide.

Occupation : menuisier-ébéniste, qui aime d'ailleurs fabriquer toutes sortes de petits objets qu'il revend ensuite (jouets, vaisselle, petit mobilier...).

Vécus :

* « j'aime le travail du bois pour lequel je suis plutôt doué. » 2

* « J'aime vivre en pleine nature et savoir m'en nourrir. » 1

Relations : aucune, c'est un ours solitaire.

Attributs : Corps 3, Esprit 2, Dominance 2

Spécialités : Endurance, Puissance

Gaizka (l'ours)

Description : C'est un ours fort et plutôt sauvage, mais qui apprécie la compagnie de Denis, qui sait le calmer et le rendre sociable quand il le faut. Il aime les longs moments avec Denis dans la nature et dort un duo équilibré.

Traits :

* Protecteur

* Sauvage

ANNEXE 2 : PERSONNAGES 1812

Ne pas hésiter à distribuer ces personnages de façon aléatoire, rappelez-vous qu'ils vont être peu joués et que c'est du « passé » ! Les personnages sont volontairement mixtes afin de pouvoir jouer indifféremment une femme ou un homme.

Note : Joseph doit être pris si c'est Gervaise qui est jouée, et inversement pour Joséphine et Gervais.

Armand/Amandine

Description : Personne qui sait écouter mais aussi faire preuve d'autorité. Fière allure et charismatique.

Occupation : police impériale.

Vécus :

* « Plusieurs enquêtes m'ont affûté l'esprit. » 2

* « Doué(e) à l'escrime. » 1

Relations :

* Joseph/Joséphine : « ses compétences me sont précieuses. »

* Émile/Émilie : « J'apprécie son bon sens paysan. »

* Gervais/Gervaise : « Parfois trop droit(e), mais de confiance. »

* Victorin/Victorine : « Très bonne source d'informations. »

Attributs : Corps 2, Esprit 3, Dominance 2

Spécialités : Instinct

Joseph/Joséphine

Description : personne de bonne présentation et bien éduquée.

Occupation : médecin reconnu(e) et au train de vie très confortable.

Vécus :

* « Malgré mon jeune âge, je suis prometteur(euse) dans mon métier. » 2

* « Je passe des heures avec mes nombreux livres. » 1

Relations :

* Armand/Amandine : « J'apprécie son dynamisme et son volontarisme. »

* Émile/Émilie : « J'ai l'impression qu'il(elle) me jalouse. Mais j'ai su évoluer, moi. »

* Gervais/Gervaise : « Si tous les nobles avaient été comme lui/elle avant la Révolution. »

* Victorin/Victorine : « J'aime sa vivacité. »

Attributs : Corps 1, Esprit 3, Dominance 2

Spécialités : Charisme, Érudition

Émile/Émilie

Description : personne bourrue et plutôt rustique.

Occupation : s'occupe d'une ferme, mais rejoint secrètement la Meute sans que sa famille le sache.

Vécus :

* « Berger/bergère » 2

* « Je connais le coin comme ma poche. » 1

Relations :

* Armand/Amandine : « Pas toujours très clair(e), mais un(e) bon(ne) enquêteur(trice). »

* Joseph/Joséphine : « Oublie parfois qu'on vient du même village... »

Gervais/Gervaise : « Gentille personne, mais a besoin de se poser. »

* Victorin/Victorine : « Viande contre boisson, c'est notre accord. »

Attributs : Corps 3, Esprit 2, Dominance 2

Spécialités : Endurance, Sens

Gervais/Gervaise

Description : personne malicieuse, prudente, mais qui aime profiter de la vie.

Occupation : chevalier(ère) errant(e).

Vécus :

* « Petite noblesse rurale » 2

* « Je voyage beaucoup. » 1

Relations :

* Armand/Amandine : « La Justice est une chose, mais elle ne doit pas être à sens unique. »

* Joseph/Joséphine : « Pas sûr(e) que mon amour soit partagée... mais peut-être que ? »

* Émile/Émilie : « Sa simplicité me touche beaucoup... »

* Victorin/Victorine : « Je vis parfois dans on auberge. »

Attributs : Corps 2, Esprit 3, Dominance 3

Spécialités : Vivacité

Victorin/Victorine

Description : personne simple et amicale.

Occupation : aubergiste au « Relais du puits ».

Vécus :

* « Sait tenir une auberge » 2

* « Doué(e) en relationnel. » 1

Relations :

* Armand/Amandine : « Je ne lui dis pas tout. »

* Joseph/Joséphine : « Ses soins méritent bien de manger gratuitement chez moi. »

* Émile/Émilie : « Nous nous entendons très bien. »

* Gervais/Gervaise : « Pourquoi ne pas fonder une famille par chez nous ? »

Attributs : Corps 2, Esprit 2, Dominance 3

Spécialités : Charisme, Instinct

Merci à Julien Moreau, auteur de *Meute*, pour ses conseils avisés.

Meute est un jeu de rôle écrit par Julien Moreau et publié par les Éditions John Doe.