

OPTIONS DE COMBAT

Meute est un jeu qui se focalise davantage sur les relations entre personnages que sur le combat. Néanmoins, il y a fort à parier que tôt ou tard un combat aura lieu et les règles bien entendu le prévoient. Ces règles sont pensées pour rendre le combat rapide et meurtrier. Un affrontement physique ne devrait pas être envisagé à la légère et on peut imaginer que les joueurs apprendront à la dure à n'y recourir qu'en dernière extrémité. Les loups comme les autres créatures de cet univers sont féroces et le système s'emploie à rendre cela tangible. Meute n'étant pas à proprement parler établi sur le combat, les règles de combat reprennent la mécanique générale du jeu et n'offrent pas pléthore d'options tactiques aux joueurs. Cependant, il y a des joueurs qui apprécient particulièrement le combat et la réflexion tactique. Pour ces stratégies, voici quelques options que vous pourrez leur proposer.

Charger

Charger revient à foncer sur sa cible en se moquant des coups que l'on pourrait subir pour lui infliger un maximum de dégâts. Pour cela, la cible doit être à distance de déplacement. L'attaque se déroule normalement mais l'attaquant bénéficie d'un bonus de +1 aux Dégâts. Cependant cette action augmente le nombre de succès requis pour toucher de 1. De plus, en cas d'échec, si le personnage était ciblé par une attaque, les Dégâts subis sont augmentés de 1.

Encaisser

Lorsque le joueur réussit un jet de combat, il inflige des dégâts sans en prendre ou esquive simplement l'attaque adverse. A contrario, s'il rate son jet, il rate son action et encaisse des dégâts. Cette manœuvre permet au personnage d'infliger ses dégâts au contact sans jeter les dés mais de se voir infliger en retour ceux de son adversaire. Une manœuvre douloureuse mais qui garantit de faire des dégâts même avec une faible poignée de dés !

Assommer/ immobiliser/ désarmer

Parfois, un personnage souhaite faire une attaque particulière qui n'infligera pas de dégât à sa cible, par exemple parce qu'il s'en prend à un autre membre de la meute. Dans ce cas le jet de dé reste le même mais le joueur doit obtenir 1 succès de plus. En cas de réussite, les Dégâts sont réduits à 0 mais l'effet souhaité est accompli. A noter que certaines Spécialités peuvent être utilisées sur ces attaques particulières : puissance pour assommer et immobiliser et vivacité pour désarmer.

Combat dans le noir

Sous forme de loup, un personnage ne sera pas gêné par l'obscurité à moins qu'elle ne soit totale, ce qui lui infligera un malus de -2D6 à la poignée de dés sur toute action. Sous forme humaine, une obscurité partielle entraînera un malus à la poignée de dés d'1D6 et une obscurité totale un malus de -3D6 .

ANIMAUX

Voici les caractéristiques de quelques animaux pour épicer les chasses de votre meute. Certains animaux exotiques y figurent car certaines meutes adorent les challenges et font de gros efforts pour obtenir ces bêtes, ce qui en choque beaucoup d'autres, de nombreuses parmi elles étant en voie de disparition.

Si la meute chasse l'un de ces animaux, la technique employée va influencer sur la difficulté des jets de dé. Tenter d'épuiser un animal Endurant sera plus difficile par exemple, comme de rattraper à la course un animal doté de Course ou de Rapide (et encore davantage si la proie dispose des deux !).

Nom	Niveau de Menace	Niveaux de Santé	Spécialités
Bison	3	6	Cornes (+1 Dégâts) ; Puissant (+1 Dégâts) ; Endurant (pas de malus).
Cerf	2	3	Bois (+1 Dégâts) ; Course.
Cheval	1	4	Course ; Rapide ; Endurant (pas de malus).
Guépard	1	3	Course ; Rapide ; Griffes/Crocs (+1 Dégâts).
Loup/Molosse	1	2	Crocs (+1 Dégâts) ; Pisteur ; Endurant (pas de malus).
Ours	3	6	Griffes/Crocs (+1 Dégâts) ; Puissant (+1 Dégâts) ; Machine à tuer (combat).
Panthère	3	3	Griffes/Crocs (+1 Dégâts) ; Machine à tuer (combat) ; Furtif.
Sanglier	2	4	Peau épaisse (-1 Dégâts) ; Défenses (+1 Dégâts) ; Endurant (pas de malus).
Taureau	3	5	Cornes (+1 Dégâts) ; Puissant (+1 Dégâts) ; Endurant (pas de malus).
Tigre/lion	3	4	Griffes/Crocs (+1 Dégâts) ; Puissant (+1 Dégâts) ; Machine à tuer (combat).
Aigle/vautour	2	3	Vol ; Serres (+1 Dégâts).

LE CONTE DE MOURIOCHE

C'est au XI^e siècle en Bretagne que l'on raconte la légende d'un monstre nommé Mourioche, bourreau d'enfant, qui fut tué par le jeune et beau seigneur de Beauchène qui devint dès lors un héros.

La réalité est toute autre. Jehan de Beauchène et Mourioche ne faisaient en réalité qu'un, Homme et Loup. Mourioche était un loup au pelage noir, musculeux et d'une taille effrayante. Le jeune seigneur de Beauchène lui était beau, mince, peu courageux et...un monstre de sadisme. Il aimait particulièrement s'en prendre aux enfants. Le reste de la meute était parti aux croisades et le Neuri était livré à lui-même.

Mourioche, malgré son apparence, était un loup honorable : chasser un gibier était une chose mais s'en prendre à des proies incapables de se défendre ? Le loup méprisait l'homme avec lequel il cohabitait. Régulièrement, lorsque Jehan souhaitait assouvir ses penchants violents, Mourioche tentait de prendre le dessus pour l'en empêcher. La lutte entre les deux âmes était sans merci et les éventuels spectateurs pouvaient visualiser cette lutte sur le visage et le corps du Neuri, sa forme oscillant entre homme et loup, reflétant physiquement leur lutte spirituelle.

Un jour Mourioche parvint à prendre le dessus suffisamment longtemps : d'un geste vif, il plongea sa dague dans son propre cœur, mettant fin à leurs vies à tous deux et aux crimes de Jehan de Beauchène.

La jeune épouse de Jehan de Beauchène, Hermangarde, désireuse d'éviter le scandale, fit graver sur sa tombe « *Jehan, seigneur de Beauchène, Langrolay et autres lieux, mort en combattant.* » La stricte vérité mais cette épitaphe contribua à faire du seigneur un héros du seigneur de Beauchène. Les hommes se souviendraient d'un jeune noble qui a vaincu un monstre.

Pour les Neuris, cette histoire enseigne une leçon toute autre : le loup n'est pas forcément le plus bestial des deux.

ET SI ?

Pour une meute dont le territoire se situerait en Bretagne ou proche de la Bretagne, le loup Mourioche dispose d'une grande aura. Son histoire est connue bien au-delà des frontières bretonnes. Que se passerait-il si Mourioche revenait avec, comme alter ego, un homme ambitieux qui souhaiterait unifier plusieurs meutes sous son égide ? Et parmi elles bien sûr, celle de vos joueurs. Le héros va-t-il devenir un tyran ? Les Neuris bretons vont-ils entrer en guerre civile ? Et comment vont réagir les luparis et les autres acteurs du monde surnaturel ?

UNE INCARNÉE DU NORD : MARIE GROUETTE

Marie Grouette est l'équivalent du croquemitaine dans les contes populaires du Nord. Cette sorcière cruelle vit dans les marais dont elle connaît tous les secrets et attirent les enfants qu'elle attrape avec son « grouet », une sorte de fourche, avant de les noyer.

Incarner cette légende donne une créature redoutable :

Marie Grouette ressemble à une femme très âgée, très sale, aux cheveux gris et longs enduits de boue, avec des dents pointues et des mains palmées. Elle porte une fourche de bois et évolue avec une vivacité surprenante au milieu des tourbières et

des sables mouvants du marais. Son rituel d'enracinement lui impose de noyer des créatures terrestres, de préférence des êtres humains. Les enfants sont une cible facile mais les marginaux, ceux que personne ne recherche, ou simplement le promeneur isolé, n'ont pas intérêt à s'attarder près du marais de la Grouette.

MARIE GROUETTE

- ♦ **Niveau de menace :**
Antagoniste de scénario (3).
- ♦ **Niveaux de Santé :** 6.
- ♦ **Spécialités :** Nage, Maniement du grouet.
- ♦ **Capacité :** Marie Grouette a une connaissance instinctive parfaite de son marais. Elle ne peut tomber dans une tourbière ou un sable mouvant. Elle ne se privera pas, par contre, d'essayer d'y attirer un éventuel poursuivant. De plus, elle est capable de respirer sous l'eau.
- ♦ **Équipement :** le grouet inflige +1 Dégât mais la créature l'utilise rarement pour empaler son adversaire, davantage pour l'attraper et l'attirer dans l'eau. Un personnage ainsi plongé dans l'eau devra réussir un jet de Corps en opposition (éventuellement aidé par la spécialité Puissance) pour échapper à la prise de la créature. A chaque échec, le personnage encaissera un niveau de blessure, se voyant petit à petit.

ET SI ?

Bien entendu, la meute va être alertée par des disparitions inquiétantes autour du marais le plus proche de son territoire. Une enquête de voisinage fera concorder plusieurs témoignages : une créature effrayante qui sort soudain de l'eau/du marais pour saisir une personne qui parvient par chance à s'en sortir. Dans un journal local, une femme assure que c'est le retour de la Marie Grouette qui veut protéger son marais. Mais quand on y regarde de plus près : ce marais est une zone humide avec une grande biodiversité et un véritable trésor écologique comportant plusieurs espèces endémiques rares. Malheureusement, un projet immobilier est prévu dans quelques mois et le marais doit être asséché, un projet validé par la commune et le préfet. Une communauté d'écolos militants s'est installée en bordure du marécage, prête à défendre le marécage. La femme qui a témoigné dans le journal sur le retour de Marie Grouette est une de ces militants. Quant aux « disparitions », il semble que ce soit surtout des militants justement et leurs proches. Vraies disparitions ou coup monté ? Et ce stratagème peut-il provoquer l'arrivée d'une véritable Incarnée ? La meute va-t-elle révéler la supercherie ou bien donner un coup de main aux militants ? Quant aux luparis, rappelons qu'ils sont un organisme étatique : peut-être enverront-ils un enquêteur discret s'assurer de la présence ou non d'une Incarnée...