

LA BIBLE DU CHASSEUR

Introduction

Le Vatican a décidé d'étendre son champ d'actions à la traque et à l'extermination des suppôts de Satan. Les missions de dévampirisation étant un franc succès, il forme désormais une cellule parallèle chargée de regrouper des informations et de réduire le nombre des diverses autres abominations envoyées par le Malin.

Mai 2006

Le Cardinal Alvarez, une nouvelle fois félicité pour son travail de dévampirisation reçoit l'ordre de créer une cellule spéciale chargée de traquer les autres suppôts de Satan dans le sud des Etats-Unis.

Juillet 2006

Création de 3 nouvelles équipes chargées de lutter contre les forces du Mal : Les équipes de dératisation.

Octobre 2006

L'équipe de Lee Jenkins, vétéran de mission de dévampirisation, est complètement décimée alors qu'elle enquêtait sur des attaques de « coyotes » dans le sud du Nouveau Mexique. Lee Jenkins est porté disparu.

Janvier 2006

Le premier spécimen de zombie est capturé. Il est entreposé au 9^{ème} sous-sol de l'église de Monterrey afin d'y être examiné.

Mars 2006

Le premier cas de lycanthropie est repéré au sud de la Californie. Deux équipes sont dépêchées sur place. La moitié des hommes sont tués mais la bête finie par rendre l'âme.

Avril à Juillet 2006

Formation de 2 nouvelles équipes de dératisations.

Une source anonyme informe l'Organisation d'une possible contamination par le Mal de la petite ville de Saint Martha. Des observateurs se rendent sur place.

Aout 2006

Les équipes de dévampirisation fusionnent avec celles de dératisation, l'Organisation traque maintenant les vampires, les zombies et les lycanthropes.

Aucune nouvelle des observateurs partis à Saint Martha.

Novembre 2006

Trois équipes dératisent Saint Martha, 50 zombies sont éradiqués sans aucune perte pour l'Organisation. Ce succès est salué par les plus hautes instances.

Février 2007

Une équipe de dératisation tombe par hasard sur Lee Jenkins. Il semble en parfaite santé et s'enfuit avant d'avoir pu être intercepté.

Juin 2007

Les observateurs évaluent le nombre de zombies à 350 et le nombre de lycanthropes à 15 dans le sud-ouest des Etats-Unis.

Septembre 2007

« Brokenmark », le groupe chargé d'enquêter sur le paranormal créé par Mlle Kamryn Cox en 1997, est plus actif que jamais. Il publie plusieurs ouvrages traitant de la lycanthropie et du vampirisme. Il annonce tenir ces informations de sources « fiables ».

Octobre 2007

Mlle Cox est portée disparue. Le quartier général de « Brokenmark » est mis à sac puis brûlé. La police locale classe l'affaire.

Janvier 2008

Lee Jenkins est arrêté par la police de San Miguel pour attentat à la pudeur. Il est retrouvé errant, nu, dans les rues de la ville au petit matin.

L'Organisation étouffe l'affaire et fait disparaître Mr Jenkins dans les sous-sols de Monterrey. Premier cas de lycanthropie pouvant être étudié de près par l'Eglise.

Le Lycanthrope

Comment devient-on un lycanthrope ?

La lycanthropie se transmet par une simple morsure, à la manière du vampirisme. La personne mordue doit restée en vie (on ne se relève pas des morts !). Le lycanthrope doit être sous sa forme hybride lors de la morsure, et ses griffes ne permettent pas de transmettre cette malédiction.

La première transformation apparait au prochain cycle lunaire, mais des signes précurseurs commencent à se faire sentir bien avant : Préférence pour la nourriture crue, animaux de compagnie qui s'agitent en leur présence, attraction « animal » des membres du sexe opposé...

La transformation

En règle générale, le lycanthrope se transforme durant les 3 nuits du cycle lunaire : une nuit avant la pleine lune, une nuit pendant la pleine lune, une nuit après la pleine lune. Toutefois, lors d'un danger extrême, d'une blessure grave ou d'une très grande peur, la Bête peut se manifester.

La transformation est toujours incontrôlée et ne peut être arrêtée, mais l'hôte peut essayer d'y résister le plus longtemps possible. En termes de jeu cela se traduit par un jet de volonté toutes les 10 minutes (~10 rounds) avec un malus de -1 par jet. Une fois la transformation effectuée, l'hôte ne contrôle plus rien, ni pitié ni remords, ni souvenirs...

La transformation en elle-même ne prends pas plus d'un round, les cheveux tombent par poignées, les os éclatent et se reforment, des poils poussent sur tout le corps... (Tous vêtements portés durant cette transformation sont détruit, d'où la croyance qu'un lycanthrope doit ôter ses vêtements avant sa transformation.).

Du fait des grands changements dans le corps de l'hôte, la majorité des blessures « mineures » sont régénérées (sauf les membres coupés ou les blessures cicatrisées.). En termes de jeu, l'hôte regagne les $\frac{3}{4}$ de ses points de vie.

Un lycanthrope type

Lors de sa transformation, le lycanthrope acquiert les caractéristiques de la Bête. Son corps devient plus robuste, plus fort. Ses sens sont exacerbés à l'extrême et il devient très difficile à surprendre. Une rage aveugle le pousse à combattre jusqu'à la mort, ignorant le danger, afin de dévorer le plus de victime possible. Il ne devient toutefois pas plus bête qu'avant, pouvant attendre ses proies ou les conduire dans un piège.

- *Puissance musculaire* : La force, la constitution et la dextérité augmentent de +15.
- *Sens surdéveloppés* : la perception augmente de +10.
- *Féroacité* : La sagesse, le charisme et l'apparence sont réduite de -5.

Un humain affecté par la lycanthropie garde souvent certains signes de son coté bestial : Une voix plus grave, des sourcils broussailleux, une plus grande pilosité sur les mains, les pieds ou le dos. En dehors de ces quelques détails, il n'est en rien différent d'un humain « saint ».

Note : Les divers lycanthropes

Nous parlons ici d'un lycanthrope de type « Loup-garou » mais il existe de nombreuses variétés de ces bestioles. Certaines caractéristiques peuvent être réduites ou augmentées suivant l'archétype.

Attaques

Le lycanthrope se sert principalement de ses griffes (aux mains) ou de sa gueule. Ses griffes occasionnent 1D6 + *BonusDom* et sa gueule 1D8 + BonusDom.

Il ne cherche jamais à infecter volontairement une proie, il préfère utiliser ses griffes pour l'affaiblir et la croquer pour en finir.

Observations

- Capable de courir très rapidement (50 à 70km/h) sur une assez courte distance.
- Leur puissance musculaire leur permet d'enfoncer les portes, les murs de mauvaise qualité ou les vitres assez facilement.
- Leur grande agilité leur permet d'escalader facilement les parois où leurs griffes peuvent s'enfoncer.
- Ils ne voient pas dans le noir, mais utilisent grandement leurs autres sens (ouïe, odorat...) afin de compenser cette perte.
- Leurs sens surdéveloppés leur permettent de sentir une proie précise dans un rayon de 5m en milieu urbain, porté à 10m en pleine nature.
- La Faim, les pousse à chasser pendant les 3 jours de transformation, afin de se nourrir du plus de proie possible. Ils ne tuent pas pour le « sport » mais pour déguster leurs victimes.
- Ils sont généralement solitaires. Si l'on tombe sur plusieurs lycanthropes, il s'agit sûrement d'une famille (un male, une femelle et les petits).
- Le feu n'inflige pas plus de dégâts à un lycanthrope, de plus celui-ci peut toujours se régénérer.
- La majorité de ses pouvoirs n'apparaissent que lorsqu'il est transformé, sinon c'est un humain normal, avec une allergie à l'argent (qui reste active).
- Lorsqu'il a subi d'importants dommages (points de vie tombant à 0 ou moins), le lycanthrope tombe en torpeur de la même façon qu'un vampire.

Pouvoirs

- *Régénération* : 3 points de vie par round. La régénération ne demande aucune action précise, elle se fait automatiquement et ne demande aucune attention de la part de la bête.

Son pouvoir de régénération est vraiment puissant pour refermer les blessures à l'arme blanche ou les impacts d'arme à feu, mais lorsqu'il s'agit de faire repousser un membre, il est nettement moins rapide que celui du vampire comme nous le montre le tableau ci-dessous.

Note : Tableau de régénération des différents membres

Tête : Impossible.

Tronc : 10 rounds (inclus le cœur si la tête est intacte).

Bras : 5 rounds (par bras).

Jambes : 5 rounds (par jambes).

- *Hurllement* : Lorsque sa fin est proche, il arrive qu'un lycanthrope hurle à la mort. Ce hurlement effroyable se traduit par un malus de -2 sur tous les jets demandant une certaine concentration pendant toute la durée de ce cri. Il dure 1 round complet (le nombre d'action totale de la bête).
- *Immunité* : Les armes contondantes ne lui inflige que très peu de dommage. Les armes blanches et les armes à feu peuvent le faire tomber en torpeur comme le vampire mais elles restent relativement inefficace, il faut vraiment s'acharner dessus (et être suicidaire pour rester à portée de griffes...) à cause de sa régénération.

Dégâts d'une arme contondante sur un lycanthrope

Normaux	/5	Normaux	/5	Normaux	/5
1	0	11	2	21	4
2	0	12	2	22	4
3	1	13	3	23	5
4	1	14	3	24	5
5	1	15	3	25	5
6	1	16	3	26	5
7	1	17	3	27	5
8	2	18	4	28	6
9	2	19	4	29	6
10	2	20	4	30	6

Dégâts d'une arme blanche ou arme à feu sur un lycanthrope

Normaux	/3	Normaux	/3	Normaux	/3
1	0	11	4	21	7
2	0	12	4	22	7
3	1	13	4	23	8
4	1	14	4	24	8
5	1	15	5	25	8
6	2	16	5	26	9
7	2	17	5	27	9
8	3	18	6	28	9
9	3	19	6	29	10
10	3	20	7	30	10

Faiblesses

Crucifix

Comme les vampires, le lycanthrope est considéré comme une créature du Diable, il est donc relativement sensible au symbole de la Foi.

La distance dépend de la Foi du personnage mais reste moins importante que pour un vampire. La Foi / 3 en mètres permet de connaître la distance à laquelle la créature est repoussée.

Une personne avec un score de 0 en Foi n'affecte pas le lycanthrope.

Une personne avec un score de 5 en Foi repousse le lycanthrope jusqu'à 1,50 mètre.

Une personne avec un score de 10 en Foi repousse le lycanthrope jusqu'à 3 mètres.

Une personne avec un score de 20 en Foi repousse le lycanthrope jusqu'à 6, 50 mètres.

Remarque : 1,50 mètre est vraiment la distance minimale, et encore le lycanthrope est bien près de sa proie !

Au contraire des vampires, les crucifix n'occasionnent pas de douleur au lycanthrope, ils leur fichent juste une peur bleue !

Eau bénite

L'eau bénite n'occasionne pas de dégâts au lycanthrope mais empêche la régénération de leurs blessures. Une blessure aspergée par de l'eau bénite ne pourra pas se régénérer, un membre tranché non plus...

Une blessure infligée par une balle ou une lame bénie ne peut se régénérer !

Elle peut donc être une alliée particulièrement efficace lors d'un combat contre un lycanthrope, bien qu'elle soit généralement utilisée comme un répulsif au même titre que le crucifix ou pour achever la bête une fois qu'elle tombe en torpeur.

Remarque : Le niveau de Foi pour calculer la distance maximale à laquelle est repoussée la bête équivaut au score de Foi de la personne qui à béni l'eau.

Argent pur

L'argent est le meilleur ami du chasseur de lycanthropes ! Il empêche toute régénération des blessures au même titre que l'eau bénite mais en plus double tous les dégâts infligés à la bête. Le modificateur de réduction de dégâts est toujours actif !

Ainsi une arme à feu inflige x dégâts divisé par 3 puis multiplié par 2.

Remarque : Dans le cas des armes contondantes ne pas doubler les dégâts.

Si une balle ou une arme blanche reste enfoncée dans la chair de la bête, elle lui occasionne 4 points de dégâts tous les rounds sans possibilité de régénération ! La chair grésille et de la fumée s'en dégage. (Il en va de même lorsqu'un lycanthrope touche un objet en argent).

Décapitation

La décapitation suit les mêmes règles que pour les vampires, toutefois vu la puissante musculature du lycanthrope, il est relativement difficile de le décapiter.

Il faut généralement atteindre un nombre de dégâts égal à son score de constitution pour décapiter la bête.

Cœur

Le lycanthrope est un humain, certes maudit et transformé en machine à tuer, mais il reste humain ! Des que son cœur arrête de battre, il meurt, enfin en théorie... La majorité des lycanthropes sont capables de se régénérer tant que leur cervelle est intacte (et que leur tête est toujours en place).

La destruction du cœur suit les mêmes règles que pour les vampires, toutefois vu la puissante musculature du lycanthrope, il est relativement difficile de le transpercer de part en part.

Il faut atteindre un nombre de dégâts égal à son score de constitution pour exploser le cœur de la bête. Si le cœur est détruit, il tombe immédiatement en torpeur tant que celui-ci n'est pas régénéré !

La torpeur

Des qu'il passe sous la barre des 0 points de vie, le lycanthrope tombe raid mort ! Il ne respire plus, ne bouge plus... bref il est quasiment mort, toutefois son processus de régénération reste actif.

Lors du combat, il faut prendre en compte les points de vie négatif (-1, -10, -30) qui permettront de calculer le temps de régénération et le nombre de rounds dont dispose les chasseurs pour le tuer définitivement.

Par exemple, un monstre tombant à -10 points de vie mettra 4 rounds pour revenir au combat (avec 1 point de vie). En cas de destruction du cœur, il faut se reporter au tableau de régénération.

Au moment où il repasse la barre des 1 point de vie, il peut de nouveau agir comme si de rien n'était. (Voir Régénération).

Tuer définitivement un lycanthrope

Il existe plusieurs méthodes pour mettre un terme à la sauvagerie d'un lycanthrope. Le moyen le plus sûr étant de le décapiter, de séparer sa tête de son corps ou de détruire sa cervelle.

Une autre méthode pourrait être de le tremper dans un bain d'eau bénite, ou de lui perforer le cœur d'un pieu d'argent.

Bref, il faut absolument annuler son pouvoir de régénération !

Rompre le maléfice

La lycanthropie est une malédiction, elle peut être conjurée grâce à un exorcisme.

L'exorcisme doit être effectué avant la première transformation en lycanthrope afin d'être efficace. Au delà, la Bête fait partie intégrante de l'hôte, elle est devenue indissociable.

L'exorcisme doit se pratiquer sous la forme humaine de l'hôte, celui-ci doit être conscient de son état et pleinement d'accord. Le rituel est un combat de volonté, qui fonctionne de la même façon que l'exorcisme d'une goule.

Au terme du rituel, la malédiction est levée et l'hôte est de nouveau saint de corps sinon d'esprit, il devient conscient de toutes les tueries, tous les carnages qu'il a perpétré. Cette brusque résurgence d'atrocités lui fait perdre peu à peu l'esprit (+5 en folie, entraînant diverses phobies (hématophobie, agoraphobie...)).

Différents types de lycanthropie

- En Afrique, on note la présence de *l'homme-léopard* (Congo), de *l'homme-chacal* et de *l'homme-hyène* (Abyssinie).
- Au Mexique, les *nahuals* et les *tlahuelpuchi* sont des *hommes-coyotes*.
- On signale également la présence de *l'homme-tigre* en Asie et de *l'homme-requin* en Océanie.

Note : Lycanthropie

Certaines caractéristiques peuvent être réduites ou augmentées suivant l'archétype utilisé. Par exemple, un *homme-coyote* peut être moins fort mais plus rusé qu'un loup-garou.

Le Zombie

Comment devient-on un zombie ?

Pour se transformer en zombie, il suffit d'avoir été mordu par une de ces créatures ou avoir mélangé son sang avec le leur. Que la personne meurt ou non suite à cette blessure, elle est infectée.

La transformation

La zombification est très rapide, en quelques heures (1h pour une personne de faible constitution à 1 journée pour une personne très robuste) le contaminé devient fiévreux, sa peau se décolore, il perd ses cheveux, ses poils, une pellicule laiteuse recouvre ses yeux et ses gestes sont saccadés, presque mécanique. Il devient incapable de penser, de parler autrement que par un râle macabre...

Bien qu'incapable de courir, il n'est pas plus lent qu'un humain normal, son corps est toujours vivant mais son cœur ne pulse plus et son cerveau est comme déconnecté. De ce fait, il ne ressent plus la douleur, la fatigue, la soif. Il ne ressent plus qu'une faim atroce qui le pousse à se nourrir de chair fraîche, pas forcément humaine (les animaux convenant tout aussi bien).

Il est à noter que même exsangue, charcuté, il est toujours capable de « vivre ».

Les zombies sont jugés plus lents pour la simple raison que leur cerveau tourne au ralenti, à cause de la faim dévorante qui occupe l'esprit du contaminé. Un zombie n'ouvrira pas une porte, ne pensera pas à lever le pied pour monter sur une marche ou encore éviter un obstacle. Son cerveau ne lui envoie simplement plus ce genre d'informations.

Il ne tombe pas non en décomposition, mais il ne court plus aux toilettes pour y faire ses besoins primaires, il ne se lave plus, ne change pas de vêtements : il est donc dans un état lamentable couvert de croutes et d'autres joyeusetés.

Un zombie type

Le zombie est une créature très faible. Lorsqu'elle est seule, elle ne devrait poser de problèmes pour personne. Cela se traduit par une diminution de toutes les caractéristiques physiques et mentales.

- *Caractéristiques physiques* : Diminution de -5 (minimum de 3).
- *Caractéristiques mentales* : Diminution de -10 (minimum de 3).

Points de vie : 25, c'est énorme mais il est déjà mort ! (Voir les faiblesses).

Note : L'équipement

Un zombie est trop « bête » pour se servir d'une arme mais il garde l'équipement qu'il avait sur lui au moment de sa transformation, ainsi il peut très bien avoir un gilet pare-balles, un casque, etc.

Attaques

Le zombie attaque de façon désordonnée, cherchant à mordre sa proie directement en fondant sur elle, les bras en avant. Il inflige donc très peu de dégâts à sa victime en arrivant sur elle mais une fois qu'il la tient, il est très difficile de le déloger. Un essai prends un round complet (jet de force à -2 pour la victime, jet de force dans malus pour un coéquipier).

Pendant qu'il maintient sa victime, il lui inflige 1D4 points de dégâts par rounds (pas par action), en dehors de son étau fatal, il n'inflige qu'1D2 points de dégâts.

Observations

- Incapable de courir, de franchir le plus petit obstacle en l'enjambant, ...
- Pas plus lent qu'un humain lorsqu'il à repéré sa proie.
- Se déplace généralement en bande, errant sans but.
- Incapable de mettre en place un semblant de tactique.
- Ne semble pas mourir des suites de ses blessures, sauf si le cerveau est atteint.
- Capable d'ignorer totalement une proie qu'il vient de tuer s'il en croise une nouvelle.

Pouvoirs

- *Insensibilité à la douleur* : Un zombie ne ressent rien du tout. Vous pouvez lui couper un bras ou une jambe, il cherchera encore à vous bouffer. De même, les armes à feu et les armes perforantes ne sont pas d'un grand effet sur lui, par contre les armes blanches ou contondantes le mettent rapidement en pièces détachées !

Dégâts d'une arme à feu ou perforante sur un zombie

Normaux	/2	Normaux	/2	Normaux	/2
1	0	11	6	21	11
2	1	12	6	22	11
3	2	13	7	23	12
4	2	14	7	24	12
5	3	15	8	25	13
6	3	16	8	26	13
7	4	17	9	27	14
8	4	18	9	28	14
9	5	19	10	29	15
10	5	20	10	30	15

- « *Immortalité* » : Un zombie ne vieillie pas et ne meurt pas de faim mais il arrive un moment ou son corps est tellement décrépie qu'il tombe en morceau.

Faiblesses

Constitution fragile

Il suffit de frapper au bon endroit pour arracher un bras ou une jambe au contaminé.

En terme de jeu, il suffit d'occasionner assez de dégâts en une seule fois sur une partie de son corps pour la couper (ou l'arracher dans le cas des armes contondantes).

Seuil de rupture des membres d'un zombie

Parties du corps	Dégâts
Tête	8
Tronc	10
Bras	5
Jambe	5

Remarque : Ne fonctionne qu'avec des armes blanches ou contondantes et l'arme en question doit être assez grande pour découper le membre (on ne coupe pas un bras avec un couteau ou un coup de poing / pied...).

Cervelle

Exploser la cervelle d'une balle bien placée, d'un coup de batte de baseball ou pour les plus brutaux une grenade à fragmentation met un terme définitif aux souffrances du zombie.

De manière générale, séparer la tête de son corps le fait tomber raide « mort ».

Sel

Le sel repousse les monstruosité pour une raison inconnue. Ils en ont une peur bleue bien qu'il ne leur inflige aucun dommage.

En termes de jeu cela se traduit par l'impossibilité pour un zombie de traverser une ligne formée avec du sel (il peut la contourner) comme s'il s'agissait d'un mur.

Lui jeter du sel au visage le fera s'enfuir pendant un court moment (1D4 rounds).

Tuer définitivement un zombie

Un zombie tombant sous le seuil de 0 point de vie s'écroule sur le sol. Il n'est toutefois pas « mort » complètement, son corps ne réponds simplement plus aux ordres de son cerveau. Il est trop endommagé pour continuer à bouger.

Pour le tuer définitivement, il faut lui exploser la cervelle.

Matériel de dératisation

Le Vatican propose un nouvel arsenal aux chasseurs adapté à leurs nouvelles proies.

Sacoche de Sel

Une simple bourse contenant 500g de sel.

Elle est idéale pour repousser les zombies en cas de débordement.

Couteau à cran d'arrêt en argent

Ce couteau est similaire à un couteau à cran d'arrêt basique si ce n'est qu'il est en argent.

L'Eglise en fournit un au croisé du groupe et uniquement à lui, bien qu'on puisse rester dubitatif lorsque l'on croise un lycanthrope armé d'un canif...

Balles en argent

Un chargeur de balle en argent (ou l'équivalent en munition) bénis par l'Eglise.

Elles sont très rares et donc distribuées au compte goutte : Un chargeur par desperados !

Nouveau salaire des soldats de Dieu

Le Vatican à actualisé sa liste de prix afin d'y inclure les nouvelles proies.

Tableau de chasse

	1	2 à 5	6 à 10	+ de 10
Lycanthrope	350 \$	-	-	-
Zombie	15 \$	55 \$	125 \$	235 \$