La folie de Jared

Savage Worlds a pour philosophie de ne pas fournir un script à suivre scrupuleusement mais plutôt un canevas laissant une large marge d'interprétation au meneur.

Voici quelques pistes pour jouer les créatures dans le scénario « la folie de Jared ».

Pour les troggs, il est possible de faire :

- des créatures chargeant sans discernement,
- des créatures rusées usant de manœuvres,
- des créatures qui après les premières attaques arrivent en terrain conquis en faisant de l'intimidation pour piller tranquillement sans risque et sans s'attendre à une résistance farouche due à l'arrivée des héros.

Bref, plein de registres possibles, à toi de choisir le tien selon l'humeur, ta table, le temps imparti, etc.

Rencontre avec le crocodile

Les crocodiles sont des animaux qui adorent se camoufler. Lorsqu'ils chassent, ils attaquent d'un coup une proie. L'objectif est de lui faire un maximum de dommage, puis la noyer en l'entraînant sous l'eau pendant qu'elle est encore sous le choc.

Les personnages des joueurs devraient développer des stratégies pour éviter ces animaux dangereux qui pullulent dans les marais. Noter qu'en fonction des historiques, plusieurs types de jet pourront devenir centraux pour réduire le risque de rencontrer une de ces bêtes sauvages :

- Connaissance (marais),
- Pistage (on trouve les traces d'un crocodile donc, prudence),
- Perception (idem… mais là on sait où est le crocodile),
- Survie (éviter un crocodile en identifiant les zones où ils se cachent habituellement pour chasser…).

Des personnages imprudents ?

Le crocodile jaillit sans prévenir et s'acharne sur un seul PJ, tente de lui faire un maximum de dommage au premier round et au second de l'entraîner sous l'eau en nageant fort et vite.

Il faudra donc gérer la noyade potentielle dès le deuxième round, les dommages et le statut Secoué.

Des personnages prudents ?

Un groupe de personnages prudents va sans doute entraîner que les animaux ayant le plus d'expérience ne l'attaquent pas. Il est plus probable que ces bêtes flairent le danger et partent d'elles-mêmes…

Faire planer le danger crocodile devrait donc se faire à différents points de l'exploration de la zone des marais pour rester crédible vis-à-vis des mœurs naturelles de l'animal en question.

Dans ce cas, un PJ attrapé est un PJ potentiellement mort ou grièvement blessé, au mieux.

Un crocodile de 4 à 5 m, c'est un animal d'un poids de 400 à 500 kg… donc bien plus massif qu'un être humain.

Vous pouvez en outre imaginer qu'un animal plus jeune et donc moins dangereux, tente sa chance sur le groupe. La menace sera réduite. À vous d'ajuster les éléments pour faire un crocodile plus petit et moins expérimenté.

Les troggs

Le scénario décrit bien l'attitude des troggs. Ils ne sont pas suicidaires et attaquent le village pour tenter de s'y réfugier. Avec Intellect à d4, leur capacité à créer quelque chose de très organisé et malin est réduite.

Leur stratégie la plus probable est de s'appuyer sur le nombre et un assaut brutal pour surprendre les défenseurs. C'est leur seule chance de remporter leur attaque, à moins qu'ils soient très nombreux 10 fois plus que les villageois qui défendent le hameau. Le plan de bataille, tel que le scénario semble le définir est le suivant : « nous rentrons et nous tuons, puis nous pillons ».

Le village est bien organisé par des défenses passives (barricades, petit muret, tour de garde, talus de protection, fossés remplis ou non d'eau) fournies aux villageois, sans doute des couverts légers ou lourd et des cachettes pour tirer sur la troupe d'assaut avant le contact. On peut aussi imaginer que les points clés stratégiques du village sont équipés en armes, fourches, couteaux sur des râteliers, qu'il y a des réserves de flèches pour les archers sur les points hauts du village. On peut raisonnablement en déduire que l'attaque n'est pas en faveur des troggs.

Vous pouvez aussi avoir envie de transformer les troggs en monstres rusés et pourquoi pas menés par un chef de bande plus malin que les autres. Cette option peut ouvrir le scénario à des scènes intéressantes en matière d'ambiance de village sous la pression constante d'un ennemi, qui organise de petits raids réguliers, de quelques individus, qui visent à saboter les défenses du village, en vue d'une attaque de grande ampleur à venir. Cela peut être l'infiltration de petites équipes dans le village, le sabotage des points de défense, des réserves de flèches en versant de l'huile dessus ou en brisant leur hampe, la neutralisation des vigies, le vol des râteliers d'armes, la coordination avec l'assaut extérieur d'incendies à l'intérieur du périmètre.

Les troggs capable de faire ce type de mission sont bien entendu des individus ayant Intellect supérieur à d4 avec mise au point par un chef de bande.

Tuer sans bruit réclame un bon niveau en Discrétion et être en capacité de suivre un plan méticuleux durant plusieurs heures et établi d'avance. Un groupe de troggs d'attaque pourrait aussi avoir un Joker en tant que chef, un peu plus fort et malin que le reste de la troupe.

Rencontre avec le dragon des marais

Le dragon des Marais a fui parce que des héros ont tué ses petits. On peut donc imaginer que cette femelle, malgré ces 12 m, est capable de se déplacer dans un marais relativement discrètement. On voit qu'elle est capable de nager sous l'eau. Elle chasse des créatures plus petites qu'elles tels des crocodiles et divers mammifères vivant dans les marais. Elle a sans doute développé une capacité à chasser tapis dans la végétation, sa couleur marron-vert, lui donnant un avantage certain pour se camoufler. Elle vit dans de profondes mares qui lui servent d'antre, d'après le scénario. Elle a donc une bonne capacité d'apnée ou une capacité de respiration sous l'eau.

Le déplacement de ce dragon s'effectue en nageant sous l'eau, sous une épaisse couche de plante flottante, de bois flottant. Il est probable que cela lui permet d'aller et venir dans les secteurs profonds des marais sans même se faire remarquer.

Le dragon peut jaillir d'un trou d'eau entre les plantes flottantes, les herbes et du bois, s'emparer d'un adversaire et l'entraîner sous l'eau pour mieux le tuer.

Avec Intellect à d6 elle est aussi intelligente que pas mal d'être humain et elle est sans nul doute capable de monter des stratagèmes pour attirer les PJ dans un piège mortel.

Le dragon d'eau est donc un animal rusé qui va se comporter en chasseur et tenter de détecter la proie la moins dangereuse de la bande et la cibler, puis, petit à petit réduire le groupe de personnages en l'attirant dans divers pièges où il aura l'avantage.

Le souffle toxique ne sera employé que si elle sent qu'il faut fuir et qu'elle n'a pas le dessus.

Une idée pour interpréter ce monstre particulier, l'Alien dans le film « Alien le 8^{e} passa-

ger », apparition éclair, maximum de dégâts pour le groupe et l'aspect insaisissable, puisque dans son milieu naturel. Il sait comment se mouvoir discrètement et rapidement sous la surface de l'eau. Sa puissance et la connaissance des marais, lui permettent de préparer le terrain en déplaçant des rondins de bois, aménageant des « couloirs de nage sous l'eau » pour rapidement changer de position. Ce type de créature à toutes les chances de réduire à néant un groupe d'aventuriers pas très malins, c'est-à-dire qui ne tentent pas eux-mêmes, à leur tour, de piéger le dit dragon…

Idées de piège

- Elle blesse un ragondin, sans le tuer dans un secteur où elle peut attendre tapie dans l'eau. Quand les PJ arrivent, attirés par les bruits d'agonie de l'infortuné mammifère, elle jaillit pour embarquer l'un des personnages en arrière et l'entraîner sous l'eau… À voir si elle peut faire un jet de Discrétion pour ne pas être remarquée du reste de la bande focalisée sur l'agonie du ragondin.
- Elle organise un passage pour aller d'une rive à l'autre dans un secteur des marais trop profond. Elle a donc mis un « pont » fait avec un tronc d'arbre et elle sait que les PJ vont sans doute passer par-là plutôt que prendre le risque de nager… Il lui suffit ensuite d'attendre au fond de l'eau que le groupe passe, de sauter pour gober un des personnages et de replonger aussitôt en s'éloignant vite… Le piège fonctionnera à l'aller et au retour.
- Elle rassemble divers branchages pour faire une petite plateforme pour marcher les pieds dans l'eau mais sans trop s'enfoncer. Les branches sont grossièrement tressées entre elle, pour faire une structure relativement solide… Sauf que le dragon des marais attend d'un côté avec l'ensemble de la structure, quand les PJ commencent à marcher dessus, les voilà brutalement entraînés, le « sol » se dérobe, ils sont en pleine eau… En effet, le dragon entraîne la structure sous l'eau d'un coup puissant de patte / queue / nage… Un round plus tard, devinez qui va venir noyer un PJ qui tente de nager ? Le dragon des marais, la star de ce scénario !

Crédits

Texte tiré du forum http://www.black-book-editions.fr/forums.php?topic_id=3112&tid=370890#msg370890

Auteurs : Aresh & XO de Vorcen

Mise en forme : Ambalus