

WOLVES IN THE WOODS





*Some of us have had their fateful day
When harmony fades and life stands still
Those who were willing to sacrifice
Were blessed with the instinct to survive*
— As Diehard As They Come (HATEBREED)



CRÉDITS

Écriture : Raphaël «Argyre» Vergara.

Relecture : Aurélie Brossaud, Charles-Antoine Bourny, Éric Cudenneq, Éric De Monte, Pierre Debut, Étienne Decencièrre, Cyril Delhumeau, Julien & Laurent Dupont, Jean-Bernard Lagrange, Mickaël Ménard, Stéphanie «LaStef» Miraini, Christian Nommay, Stéphane Planchenault, Jean-Baptiste Salmon, Gwen Secoué, Pierre «TR» Secoué.

Maquette : Raphaël «Argyre» Vergara.

Couverture : Minura Nakatawa.

Illustrations : Minura Nakatawa, MidJourney.

Icônes : John Colburn, Lorc.

Insigne Night Wolves Squad : MidJourney.

Merci à Stéphanie pour sa patience et à Christian Nommay, sans qui les opérateurs du Night Wolves Squad n'auraient pu être équipés de bâtons télescopiques, de karambits et de charges C4 ! (pour les drones, on verra plus tard...).

OPENING TITLE

Friction (IMAGINE DRAGONS)



INSPIRATIONS

Films et séries : 13 Hours, 22 Miles, Aliens, Black Hawk Dawn, Blade, Cœurs Noirs, Constantine, Doomsday, From Dusk till Dawn, John Carpenter's Vampires, John Wick, Love+Death+Robots, Marvel's The Punisher (Netflix), Overlord, Predator, SEAL Team, Strike Back, The Thing, Triple Frontier, Tyler Rake, The X-Files, World War Z, Zero Dark Thirty.

Jeux de Rôle : Band of Blades, Cerbère, World of Darkness : Dogs of War, The Frontier, Ghost Ops (Joint Task Force & Project Lucifer), Gurps Special Ops, Hunter : The Vigil, Knight, Monster of the Week, Night Black Agent, Operator, P.U.N.C.H. Unit, Rotting Christ, Sombre, Task Force Raven, Terra X, Titan Effect, X-Corps, Weird Wars, White Lies, Z-Corps.

Jeux vidéos : Breach & Clear : Deadline, F.E.A.R., Ghost Recon Wildlands/Breakpoint, Resident Evil, XCOM : Enemy Unknown.

Livres : The Activity, Black Squadron, Day by day Armageddon, Rainbow Six, SEAL Team 666 et BEAUCOUP de Stephen King !

END CREDITS

Green Valley (PUSCIFER)



NOTE À PROPOS DES ILLUSTRATIONS

Les éditeurs utilisent de plus en plus l'IA pour générer des illustrations et couvertures, au détriment des artistes.

Le fait que ce supplément soit gratuit et que sa diffusion restera somme toute confidentielle m'ont aidé à sauter le pas et proposer ce minivers tel qu'il vous est présenté aujourd'hui.

Ce n'est certes pas parfait, mais il est de toute façon hors de question de faire de l'argent au détriment d'une profession pour laquelle j'ai énormément d'estime.

Et il y a quelque chose d'encore plus important : Soutenez vos illustrateurs préférés ! Suivez-les sur les réseaux sociaux, likez leurs posts, n'hésitez pas à échanger avec eux et surtout achetez leurs artbooks ou impressions à la demande ! Leur métier change, il faut les accompagner et leur rappeler qu'ils auront toujours ce que les IA n'auront jamais : des fans !

WOLVES IN THE WOODS

*"This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com.
Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group.
Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty
as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product."*







WOLVES IN THE WOODS

Un simple craquement... Tout commença par un simple craquement... Un simple craquement et l'humanité se réveilla un matin et tout avait changé. Un ciel plus menaçant que la veille, un air plus lourd à respirer, de subtils changements ressentis par chaque individu, chaque être vivant, qui semblaient annoncer des heures sombres à venir.

Un simple craquement, un bruit sec et assourdissant, brisant le lourd silence de l'Antarctique, et un Mal ancien, désormais libre et sans entrave, allait de nouveau déferler sur le monde...

UNE MENACE OUBLIÉE

Ce phénomène sismique ne passa pas inaperçu, et de nombreuses communautés de chercheurs et scientifiques dépêchèrent rapidement des équipes d'experts et d'analystes pour l'étudier. Ils découvrirent une faille gigantesque, probablement due au réchauffement climatique, qui éventrait désormais sur plusieurs centaines de kilomètres la calotte glacière de l'Antarctique.

Sur le terrain, les équipes détectèrent une activité anormale et inexplicable en provenance de la faille béante : un flux continu

d'énergie non identifiée et invisible à l'œil nu semblait se déverser dans l'atmosphère.

Au bout de quelques semaines, les échanges avec les scientifiques sur place devinrent de plus en plus compliqués, le personnel se plaignant de cas de dépressions, d'accès de violence et de crises hallucinatoires de plus en plus fréquents.

Puis le contact fut rompu avec les équipes, les unes après les autres.

La fonte des glaces, bien avant son impact irréversible sur notre climat, avait finalement libéré une menace bien plus terrifiante.

UN NOUVEL ÂGE DES TÉNÉBRES

Suite à ces événements, le monde tel que nous le connaissions commença progressivement à s'effriter.

Quelques mois suffirent pour que les pires pulsions de l'humanité redessinèrent un nouvel ordre mondial. Des mouvements politiques protectionnistes et radicaux émergèrent et ébranlèrent rapidement les démocraties. De leur côté, la plupart des gouvernements autocratiques franchirent une à une les lignes rouges, jusque-là fixées pour garantir paix et stabilité internationale, et générèrent des

conflits armés avec leurs voisins en Europe (particulièrement en Europe de l'Est), mais aussi au Moyen-Orient, en Afrique, ou en Asie.

Le continent américain ne fut pas non plus épargné, avec de nombreux États d'Amérique du Sud désormais hostiles les uns envers les autres, et des relations devenues extrêmement tendues entre les États-Unis et le Mexique.

Mais un monde au bord d'une troisième guerre mondiale n'était hélas pas le seul souci pour l'humanité. Insidieusement, des faits divers effrayants firent la une des journaux et inondèrent les réseaux sociaux. Partout dans le monde, les cas d'enlèvements, de massacres ou de possessions explosèrent, la plupart du temps accompagnés d'images ou de vidéos terrifiantes de créatures monstrueuses. Dans la plupart des cas, ces médias se révélèrent être des canulars ou le résultat de manipulations numériques. Mais certains ne purent cependant pas être identifiés comme tels, et ces cas mystérieux alimentèrent peu à peu une hystérie collective au sein de nos sociétés.

Les monstres semblaient donc être de retour, et les portes de l'enfer étaient dorénavant grandes ouvertes sur notre monde...

RÉAGIR OU DISPARAÎTRE

Aux États-Unis, le Conseil de sécurité nationale (*National Security Council* ou NSC) fit le choix de prendre au sérieux cette possibilité de menace surnaturelle et occulte. Il fut épaulé pour cela par un groupe d'experts chargé de réunir, examiner et analyser toutes les informations nécessaires pour apporter une réponse proportionnée à ces phénomènes considérés comme surnaturels.

Ce groupe de travail était multidisciplinaire : histoire et civilisations, psychologie, sciences, criminologie, ésotérisme. Ce fut tout d'abord le flux d'énergie non identifié issu de la faille en Antarctique qui fut rapidement identifié comme l'origine des phénomènes surnaturels, et il continuait de se déverser dans l'air que nous respirions tous. Des recherches sur les mythologies anciennes mirent ensuite en

évidence que pour chaque civilisation existait le mythe de prisons divines, desquelles des êtres maléfiques ne devaient jamais s'échapper pour le salut de l'humanité : le Tartare en Grèce antique, geôle des Titans et dieux déchus, ou le Xibalba maya, le monde des morts souterrain. Une prophétie maya prédisait même que « lorsque l'homme méprisera ses propres terres, les portes du Xibalba s'ouvriront et un vent glacial accompagnera la Mort sur Terre ».

Mais la découverte la plus importante concernait l'ADN des rares créatures capturées : les prélèvements présentaient des substances qui n'existaient dans aucun organisme terrestre connu !

Ces nouvelles formes de vie furent classifiées comme Entités Biologiques Surnaturelles (*Supernatural Biological Entities* ou SBE), mais leurs conceptions ou leurs reproductions restaient cependant encore un mystère : Provenaient-elles de la faille en Antarctique ? Ou bien sortaient-elles d'un long sommeil après avoir été réactivées par cet étrange flux d'énergie inconnue ?

Beaucoup de questions restaient donc encore sans réponse.

UNE LUEUR D'ESPOIR

Afin de lutter contre ces menaces inédites, le Président des États-Unis ordonna au Commandement des opérations spéciales des États-Unis (*United States Special Operations Command* ou USSOCOM) de créer une force d'opération spéciale (*Special Operation Force* ou SOF) dont la mission principale serait la traque et l'élimination des SBE.

La SHADE Unit était née.

LA S.H.A.D.E. UNIT

L'unité d'Urgence pour la Traque et la Destruction des créatures Surnaturelles (*Supernatural Hunting and Destroying Emergency Unit* ou SHADE Unit) est rattachée au *Joint Special Operations Command* (JSOC), un commandement subordonné à l'USSOCOM et chargé de diriger et coordonner les unités des forces spéciales des différentes branches de l'armée



américaine.

Les opérateurs de la SHADE Unit, les Night Wolves, sont une douzaine de vétérans issus des différentes forces spéciales du JSOC, et peuvent être déployés en équipes (squad) opérationnelles de cinq opérateurs ou plus. Leur garnison se situe à Fort Liberty en Caroline du Nord, et ils sont sous le commandement du colonel Rebecca Walters.

Ancienne agente de liaison de la CIA, le colonel R. Walters a eu ensuite une carrière exemplaire dans le Service d'enquêtes criminelles de la marine des États-Unis (*Naval Criminal Investigative Service* ou NCIS), avant d'incorporer les effectifs du JSOC. D'une nature calme et déterminée, elle supervise les opérations de la SHADE Unit d'une main de fer, et son esprit vif et son sang-froid sont des atouts indispensables pour la survie des membres du Night Wolves Squad en mission.

PERSONNAGES

Wolves in the Woods est un univers contemporain sombre et violent dans lequel vous incarnez un membre des Night Wolves, une unité des forces spéciales formée pour la traque et l'élimination des menaces surnaturelles et occultes. Les personnages sont donc

des militaires, spécialement entraînés pour ce type d'opérations, mais ils n'ont pas pour autant tous des profils identiques. Lors des opérations spéciales, la réussite de votre mission sera souvent le résultat de la complémentarité des compétences des membres de votre unité, pas seulement une question de puissance de feu !

Utilisez les règles standards de *Savage Worlds*, avec les modifications suivantes.

CONCEPTS

Les possibilités de concepts de personnage dans un environnement militaire sont assez restreintes, mais libre au meneur de jeu de proposer des concepts originaux.

Chef d'équipe. Le Chef d'équipe dirige et coordonne les opérateurs sur le terrain. Le système *Savage Worlds* permet de créer des personnages de ce type parfaitement équilibrés et funs à jouer !

Assaut. Ces membres du groupe d'intervention Night Wolves représentent les opérateurs qui font la différence lorsque la mission dégénère en champ de bataille ! Ils sont spécialisés dans des missions aussi diverses qu'une opération de libération d'otages, une prise d'un bâtiment ou encore l'installation d'un tir de suppression pour permettre à leurs coéquipiers d'engager l'adversaire sous le meilleur angle possible. Ils n'ont pas peur d'essayer le feu nourri ennemi et constituent le fer de lance de l'unité SHADE.

Recon. Ces opérateurs sont destinés aux joueurs qui souhaitent interpréter des spécialistes de l'infiltration. Autant les spécialistes en assaut peuvent être considérés comme des nettoyeurs, autant ceux que l'on appelle les Recons savent se faufiler dans l'obscurité pour mener à bien leur mission. Leurs objectifs peuvent aller de la simple observation à l'infiltration d'une base ennemie pour éliminer des cibles désignées, le tout sans être vus ni déclencher la moindre alarme.

Spécialistes. Ces opérateurs, experts dans un domaine de prédilection autre qu'Assaut ou Recon, sont déployés sur le terrain lorsque

leurs compétences se révèlent indispensables. On peut y retrouver les compétences suivantes : Conduite tactique, Démolitions (Démontage/Explosifs), Guerre électronique, Maître-chien, Medic, Sniper.

Il est tout à fait possible de combiner plusieurs concepts pour créer un personnage original et à votre goût. Vous trouverez des exemples dans les personnages prêts à jouer disponibles.

CRÉATION

La création de personnage dans *Wolves in the Woods* suit les règles normales de *Savage Worlds*. Les personnages sont humains, mais le monde dans lequel ils évoluent est beaucoup plus rude que le nôtre. S'ils ont été choisis pour intégrer l'unité d'élite de la SHADE, c'est qu'ils ont excellé lors des tests de recrutement. Tous les personnages disposent gratuitement de l'Atout Soldat (sans pré-requis) en plus de l'Atout gratuit des personnages humains.

Les héros de *Wolves in the Woods* étant aussi plus expérimentés que des aventuriers standards, Ils commencent le jeu avec le Rang Aguerri, soit avec 4 progressions disponibles à la création.

ATTRIBUTS

Les attributs fonctionnent comme dans *Savage Worlds Adventure Edition*.

Conseil de création : il est conseillé que votre personnage ait au minimum d6 dans les trois attributs suivants : Agilité, Âme, Vigueur. Les membres du groupe d'intervention Night Wolves sont des spécialistes et auront la plupart du temps des jets de Tir/Combat, d'annulation d'état Secoué et d'Encaissement à effectuer.

COMPÉTENCES

Les opérateurs de la SHADE sont donc des militaires ayant suivi une formation intensive pour effectuer des missions hautement dan-

gereuses sur le terrain. Ils commencent avec les compétences de base suivantes à d4, au lieu de celles mentionnées dans *Savage Worlds* : Athlétisme, Combat, Culture générale, Discretion, Perception, Persuasion, Stratégie et Tir.

Une fois les compétences de base attribuées, les personnages disposent de 12 points supplémentaires pour acheter ou augmenter de nouvelles Compétences (y compris les Compétences de base).

HANDICAPS

Les Handicaps suivants ne peuvent pas être choisis lors de la création d'un opérateur du groupe Night Wolves : Deux mains gauches, Gamin, Pacifiste, Poches percées, Sceptique.

BARRIÈRE LINGUISTIQUE (MINEUR)

Le personnage n'a jamais été doué pour les langues étrangères. Contrairement aux autres membres de la SHADE, il ne connaît aucune langue supplémentaire à la création de son personnage. Il pourra cependant apprendre une nouvelle langue lors d'une future Progression.

Note : Il est bien sûr conseillé de créer un opérateur anglophone.

INTROVERTI (MINEUR)

L'opérateur est renfermé et n'est pas à l'aise en société. Il subit un malus de -1 aux jets d'Intimidation, Performance, Persuasion et Provocation dès qu'il doit prendre la parole en public devant des inconnus.

ATOUTS

Les Atouts suivants ne peuvent pas être utilisés dans cet univers : Bidouilleur, Débrouillard, Tueur de Géants, tous les backgrounds d'Arcanes, les Atouts étranges et de pouvoir (à l'exception de Guérisseur, Lien animal, Recycleur, Sixième sens). L'Atout Assassin est modifié pour s'adapter à l'univers.

ATOUT DE COMBAT

KOBUDO

PRÉREQUIS : Aguerri, Arts martiaux, Combat d6+

Art martial d'origine japonaise, le Kobudo d'Okinawa offre de multiples techniques de travail avec des armes (bo, sai, tonfa, nunchaku...). Cette pratique exige une parfaite maîtrise du corps et des armes pour en faire un tout indissociable. Intégrées aux programmes d'entraînement des membres du groupe d'intervention Night Wolves, ces techniques permettent aux personnages de bénéficier d'un bonus de +1 en Combat (ou +2 s'il a Maîtrise des arts martiaux) lorsqu'il attaque avec un Ka-bar, un Karambit ou un Bâton télescopique. De plus, les dégâts de cette arme sont augmentés d'un cran (For + d4 devient For + d6), ou de deux avec Maîtrise des arts martiaux (For + d4 devient For + d8).

ATOUTS PROFESSIONNELS

ASSASSIN

PRÉREQUIS : Novice, Agilité d8+, Combat d6+ ou Tir d6+, Discrétion d8+

Les assassins sont entraînés à tuer avec une précision mortelle et sont capables de se défaire des cibles les plus résistantes. Ils bénéficient d'un bonus de +2 à leurs dégâts lorsque leur cible est Vulnérable ou qu'ils font une Attaque surprise. Valable pour les jets de Combat si le personnage a Combat d6+ et pour les Jets de Tir si le personnage a Tir d6+.

ASSAUT AU BOUCLIER

PRÉREQUIS : Novice, Vigueur d8+, Combat d6+, Tir d6+

L'opérateur est formé à l'assaut tactique avec un bouclier balistique et une arme de poing. Lorsqu'il subit des dégâts provenant d'une attaque à distance et qu'il est équipé d'un bouclier balistique, le personnage bénéficie d'une relance gratuite sur tous les jets d'encaissement.

NOTES DE CONCEPTION

L'univers de *Wolves in the Woods* est le fruit de plusieurs années de conception et de réflexion. Avant tout pensé comme une proposition de jeu permettant aux joueurs d'interpréter des membres des forces spéciales crédibles dans l'univers de *Savage Worlds*, il a d'abord été une « compilation » personnelle des univers *Savage Ghost Ops*, *Titan Effect* et *Weird Wars* avant de s'assumer pleinement comme minivers. L'auteur de *Titan Effect* ayant fait un travail remarquable avec son système de points d'équipement pour le système *Savage Worlds*, un mini supplément de conversion *Titan Effect/Wolves in the Woods* sera disponible à la sortie française de *Titan Effect*, afin de pouvoir pleinement profiter de l'univers de *Wolves in the Woods* tel qu'il a été initialement conçu.

Un dernier conseil pour les meneurs de jeu : Vous pouvez utiliser la règle d'univers Niveaux de Peur (*Deadlands - L'Ouest étrange*, mais disponible aussi dans le supplément *Minivers & Aventures*) si vos joueurs sont de vrais durs à cuire !

MAÎTRE-CHIEN

PRÉREQUIS : Novice, Âme d8+, Intellect d6+, Survie d6+, Lien Animal

L'Atout Maître-chien permet à un opérateur d'être déployé en mission avec son chien dressé pour le combat à ses côtés. Un lien unique lie l'opérateur à son animal et ce dernier fait partie de l'équipe d'intervention à part entière. Il est formé pour éliminer les adversaires, détecter les explosifs ou partir en reconnaissance avec une caméra embarquée. Il est aussi équipé d'un système de communication pour suivre les ordres de son maître (ordres simples, sifflements).

Le chien de guerre est un Élite (voir règle d'univers) et il progresse à chaque nouveau Rang atteint par son maître (Vétéran, Héroïque, Légendaire). Choisissez un des effets

suiuants à chaque fois :

- augmentez l'un des Traits du compaon d'un cran (une seule fois par Trait),
- le compaon devient un Joker (le héros doit être de Rang Héroïque).

Si l'animal meurt ou n'est plus en état d'être déployé en mission, l'opérateur pourra le remplacer mais cet Atout devra de nouveau être pris pour représenter la douleur de la perte de ce compaon.

Il est conseillé de limiter l'Atout Maître-chien à un seul membre du groupe.

Note : Vous trouverez les caractéristiques standards d'un chien de guerre en consultant la fiche du compaon Spencer «Bite», disponible avec les fiches de personnages prêts à jouer de Wolves in the Woods.

RÈGLES D'UNIVERS

Wolves in the Woods utilise les règles d'univers suivantes :

- **DAVANTAGE DE POINTS DE COMPÉTENCE**
- **DÉGÂTS HANDICAPANTS**
- **LIMITE DE BLESSURES**
- **PROFUSION DE LANGUES**

NOUVELLES RÈGLES D'UNIVERS

FIRETEAM

Les opérateurs du groupe d'intervention Night Wolves forment une équipe soudée et expérimentée. Ils sont habitués à travailler ensemble et capables, suite à leurs actions coordonnées, d'effectuer des coups d'éclat en mission. Pour illustrer cela, les joueurs disposent de marqueurs Fireteam qu'ils peuvent dépenser lorsqu'ils sont en opération (vous pouvez les matérialiser en utilisant des jetons de couleur différente).

Un marqueur Fireteam peut être dépensé soit pour ajouter un dé explosif au résultat

final d'un jet de Trait ou de dégâts, soit pour ignorer 2 points de malus d'actions multiples jusqu'au tour suivant.

Un joueur ne peut dépenser un marqueur Fireteam qu'avec l'accord de son équipe, et seulement si au moins un autre membre de l'équipe est présent lors de la scène.

Le nombre de marqueurs Fireteam dépend du membre de l'équipe qui a le rang le plus élevé, et ne peut être supérieur au nombre de joueurs présents lors de la partie.

MARQUEURS FIRETEAM

RANG	MARQUEURS
Aguerri	2
Vétéran	3
Héroïque	4
Légendaire	5

En plus de ces marqueurs Fireteam de départ, le meneur de jeu peut exceptionnellement octroyer des marqueurs supplémentaires lors de la phase de préparation d'une mission s'il estime que les joueurs sont bien préparés.

Note : la règle d'univers Fireteam remplace Conviction pour l'univers de Wolves in the Woods. Si vous prévoyez une ou plusieurs sessions de jeu avec un seul joueur, vous pouvez remplacer Fireteam par Conviction, voire même permettre au joueur de commencer avec un marqueur de Conviction s'il s'investit lors de la phase de préparation de la mission.

ÉLITES

Certains adversaires que les joueurs rencontreront seront plus expérimentés que des Extras sans pour autant relever du statut de Joker (opérateurs de forces spéciales ennemies, mercenaires ou assassins expérimentés d'organisations mafieuses...) : ils sont donc considérés comme des Élites.

Cette nouvelle capacité spéciale permet à un personnage de bénéficier d'un dé Joker mais il est toutefois retiré du jeu dès qu'il subit une Blessure, comme les Extras.



ÉQUIPEMENT

Les membres du groupe d'intervention Night Wolves n'ont pas à acheter leur équipement. Ils sont équipés dès leur première mission avec le paquetage et l'équipement standard décrits p. 14.

Note : les Atouts Riche et Très Riche restent disponibles à la création, mais ils représentent plus une opportunité d'étoffer l'historique de votre personnage et n'auront pas d'impact sur l'équipement alloué en mission. Ces atouts pourraient cependant se révéler utiles au cours de certaines missions.

ARMES

Bâton télescopique : le bâton ou matraque de combat télescopique est un arme non létale destinée aux forces de l'ordre, discrète et dissuasive.

Barret M107 : fusil de précision anti matériel de gros calibre semi-automatique.

Benelli M1014 : ou Benelli M4 Super 90 est un fusil de combat rapproché semi-automatique italien. C'est le fusil à pompe de prédilection de l'US Marine Corps.

Desert Tech SRS : le Stealth Recon Scout (SRS) est un fusil de précision en bullpup à verrou développé par la société Desert Tech.

Heckler & Koch HK416 : le HK416 est un fu-

sil d'assaut de la firme allemande Heckler & Koch, une version améliorée de la carabine américaine M4. Il est uniquement disponible pour les agences étatiques et les organisations militaires.

Ka-Bar : couteau de combat standard utilisé par de nombreux soldats américains.

Karambit : couteau de combat d'origine indonésienne à la lame caractéristique souvent courte (inférieure à 10 cm) et incurvée, dont la pointe s'oriente vers l'extérieur pour former une griffe. Le tranchant se situe sur la partie concave mais il existe des modèles avec lames à double tranchant. Le pommeau forme généralement un anneau permettant une prise en main rapide et des rotations autour de l'index.

M249 LMG : le M249 Light Machine Gun (LMG) est l'adaptation pour l'armée américaine du fusil mitrailleur FN Minimi, chamberé exclusivement en 5.56 mm. Il fournit aux escadrons d'infanterie le lourd volume de tir d'un fusil mitrailleur, combiné avec une précision et une portabilité proches de celles d'un fusil d'assaut.

Sig Sauer P320 : pistolet semi-automatique et équipement standard de nombreux soldats américains depuis 2017. De conception modulaire, il peut être chamberé en 9mm ou .45 ACP.

ARMES DE CONTACT

TYPE	DÉGÂTS	FOR MIN.	POIDS	NOTES
Bâton télescopique	For + d4	d4	1	-2 pour le percevoir si caché
Ka-Bar	For + d4	d4	1	PA1, contient du matériel qui octroie un bonus de +1 aux jets de Survie
Karambit	For + d4	d4	1	-4 aux jets de Désarmement au lieu de -2.

ARMES À DISTANCE

TYPE	PORTÉE	DÉGÂTS	PA	CDT	COUPS	FOR MIN.	POIDS
FUSIL D'ASSAUT							
HK416 (5.56 mm)	24/48/96	2d8	2	3	30	d6	4
Notes : peut tirer des Rafales courtes (voir SWADE p. 66).							
FUSIL À POMPE SEMI-AUTOMATIQUE							
M1014 (calibre 12)	12/24/48	1-3d6	—	1	6	d6	4
Notes : Chevrotine (voir SWADE p. 100).							
FUSIL DE PRÉCISION À VERROU							
SRS (.338 Lapua Magnum)	40/80/160	2d8+1	2	1	10	d6	4
Notes : Tir statique.							
FUSIL DE PRÉCISION SEMI-AUTOMATIQUE							
M107 (.50 BMG)	50/100/200	2d10	4	1	10	d8	10
Notes : Arme lourde. Tir statique.							
MITRAILLEUSE LÉGÈRE							
M249 LMG (5.56 mm)	30/60/120	2d8	2	2-4	200	d8	10
PISTOLETS SEMI-AUTOMATIQUES							
P320 (9mm)	12/24/48	2d6	1	1	21	d4	1,5
P320 (.45 ACP)	12/24/48	2d6+1	1	1	9	d4	1,5

EXPLOSIF ET GRENADES

TYPE	PORTÉE	DÉGÂTS	PA	CDT	GABARIT	POIDS
EXPLOSIF						
Charge C4	—	2d6	—	—	Moyen	1
Notes : Arme lourde. Chaque charge supplémentaire ajoute 1d6 de dégâts supplémentaires.						
GRENADES						
Grenade étourdissante	5/10/20	—	—	—	Grand	0,5
Notes : les cibles doivent réussir un jet de Vigueur (à -2 en cas de Prouesse) ou se retrouver Sonnées (voir SWADE p. 106).						
Grenade fumigène	5/10/20	—	—	—	Grand	0,5
Notes : Emplit une zone de fumée sur un Grand gabarit qui bloque la Visibilité (malus -4).						
Grenade Mk67	5/10/20	3d6	—	—	Moyen	0,5



MUNITIONS & ACCESSOIRES

Munitions en argent : munitions développées exclusivement pour l'unité SHADE. Ces munitions peuvent s'avérer utiles contre des cibles spécifiques mais l'argent n'est pas le métal idéal pour la conception de munitions. Utiliser des munitions en argent implique un -1 aux dégâts de l'arme et -1 en PA (cumulable avec le -1 en PA d'un silencieux).

Kit de premiers soins : ce medikit individuel contient les éléments essentiels permettant à un opérateur d'administrer des soins médicaux.

Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique : dispositif de vision nocturne (SWADE p. 178) et infrarouge (Infravision, SWADE p. 177) panoramique de dernière génération qui maintiennent la définition et la clarté de l'image dans des environnements changeants. Ce système «à quatre yeux» est l'équipement de combat de nuit idéal pour les services des forces spéciales.

SPÉCIALISTES

Pour les joueurs voulant créer un expert en démolitions et déminage, vous pourrez reprendre l'équipement d'un des personnages prêts à jouer disponibles.

L'utilisation de drones militaires n'a pas été développée dans ce supplément, mais vous trouverez toutes les règles nécessaires dans le supplément *Titan Effect* lorsqu'il sera disponible en français !

Silencieux : un silencieux, supprimeur ou modérateur de son est un dispositif qui peut être ajouté à une arme à feu afin de réduire le bruit (grâce à des chicanes) et le flash lumineux qu'elle produit lorsqu'un coup est tiré, et ainsi gagner en discrétion. Utiliser un silencieux implique -1 en PA, et seulement +1 au Tir pour le fusil de chasse (chevrotine).

PAQUETAGE NIGHT WOLF STANDARD

- Fusil d'assaut HK416¹ équipé de lunette de visée multivision (*annule 2 points de malus sup. si action Viser*), d'un viseur laser point rouge/infrarouge (+1 *Tir Portée Courte/Moyenne*) et d'un silencieux (-1 *PA si équipé*).
- Pistolet P320 (9mm ou .45 ACP) équipé d'un viseur laser point rouge/infrarouge (+1 *Tir Portée Courte/Moyenne*) et d'un silencieux (-1 *PA si équipé*).
- 3 grenades au choix : étourdissante (flash-bang), fumigène ou offensive (Mk67).
- Couteau de combat : Ka-Bar ou Karambit.
- Bâton de combat télescopique.
- 2 chargeurs arme principale avec munitions standard + 1 avec munitions en argent.
- 2 chargeurs arme de poing avec munitions standard + 1 avec munitions en argent.
- Lunettes tactiques de réalité augmentée (protection et support de communication visuel intégré).
- Casque balistique en kevlar² (+4, tête) avec système de communication intégré et lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique (pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude).
- Veste en kevlar avec inserts en céramique² (+4, torse et +2, bras).
- Boussole.
- 5 Glowsticks.
- Kit de premiers soins (+1 au test de Soins).
- Lampe torche.
- Manteau de pluie imperméable.
- Masque respiratoire filtrant à cartouche (protection contre les gazs et toxines pendant une heure).
- Montre avec chronomètre.
- Outil multi-fonctions.
- Piles de recharge (pour la lampe torche et les pointeurs lasers).
- Smartphone.
- Stylo/Bloc-notes.
- 10 *zip ties* (lacets en plastique permettant de maîtriser un individu).



¹ Possibilité de s'équiper à la place d'une mitrailleuse M249 LMG avec lunette de visée (multivision), viseur laser point rouge/infrarouge et d'un silencieux, d'un fusil à pompe M1014 avec lunette de visée (multivision), d'un viseur laser point rouge/infrarouge et d'un silencieux, ou d'un fusil de sniper SRS avec lunette de visée (nocturne/thermique), d'un viseur laser point rouge/infrarouge et d'un silencieux.

² **Protection balistique** : les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.



SUR LE TERRAIN

La réussite des opérations spéciales du Night Wolves Squad repose sur l'expertise de ses membres et du support de leur commandement sur le terrain. Ils sont capables de s'adapter facilement, d'improviser, de faire preuve d'inventivité et d'agir en toute autonomie pour traquer les menaces surnaturelles. La taille restreinte, les capacités uniques et l'autosuffisance (pour une certaine durée) de leurs équipes élargissent l'éventail des options pour réagir à une confrontation avec un ou plusieurs SBE sans risque d'escalade, contrairement au déploiement de forces conventionnelles.

La SHADE Unit étant récente, les opérateurs ne disposent pour l'instant que de munitions en argent comme équipement spécifique pour lutter contre les créatures occultes, certains SBE s'étant révélés sensibles à ce métal. Les essais sur les objets sacrés ne se sont par contre pas révélés concluants. Mais une unité de recherche travaille activement sur plusieurs pistes pour proposer de nouveaux accessoires et équipements aux Night Wolves.

LES MISSIONS

Suivant le format d'aventure *Savage Worlds*, le meneur pourra proposer plusieurs possibilités de jeu et d'ambiance à ses joueurs :

- Une *Onesheet* classique sera davantage focalisée sur l'action et/ou l'horreur, avec les personnages directement sur les lieux de l'intervention, et le meneur de jeu impliqué lui aussi en assurant la supervision du poste de commandement.
- Une *Savage Tale* pourra proposer d'autres options de jeu, comme par exemple une mission d'infiltration en territoire hostile sur plusieurs sessions de jeu, avec des défis supplémentaires comme la gestion de l'attrition des munitions, la traque de SBE sur un vaste territoire, ou la gestion de conflits sociaux face à la population locale.

THE DEN

The Den (la tanière) est un véhicule blindé multi-rôles (VBMR) tout terrain et le principal poste de commandement mobile du Night Wolves Squad en mission.

C'est un engin robuste et bien protégé. Il a pour missions de transporter et d'appuyer le Night Wolves squad dans la zone des contacts avec les SBE.

- **Capacité d'emport** : jusqu'à 8 combattants équipés (dont le pilote).
- **Motorisation** : 400 ch.
- **Vitesse maximale route et tout terrain** : 90 km/h.
- **Protections** : balistique, anti-mines, engin explosif improvisé (EEI), incendie, risques nucléaires, radiologiques, biologiques et chimiques (NRBC).

En plus de leur paquetage, les opérateurs disposent dans le véhicule de l'arsenal suivant :

- 3 HK416 + 1 M870 + 1 SRS + 1 M107 + 5 P320 (3 en 9mm et 2 en .45 ACP) avec 8 chargeurs munitions standard + 2 avec munitions en argent pour chaque arme.
- 4 caissons de transports stockant 20 grenades étourdissantes, 20 grenades fumigènes, 20 grenades MK67) et 8 charges C4.
- 4 vestes en kevlar avec inserts en céramique, 1 tenue de déminage (*SWADE* p. 70), 2 boucliers balistiques (*SWADE* p. 71).



Let freedom ring with a shotgun blast
— Davidian (MACHINE HEAD)



« Vous vous rappelez du monstre caché
dans le placard de votre chambre ?
Il est dans le hangar, derrière cette porte... »
- COLONEL R. WALTERS

Wolves in the Woods vous propose d'incarner un opérateur de la *S.H.A.D.E. Unit*, une unité des forces spéciales américaines spécialisée dans la traque et l'élimination des menaces surnaturelles et occultes.

Ce livret au format minivers *Savage Worlds Adventure Edition* contient tout ce dont vous aurez besoin pour créer un opérateur du groupe d'intervention Night Wolves, ainsi que les ajustements de règles nécessaires pour le Meneur.

Serez-vous prêts à plonger dans les ténèbres avec votre équipe ?

