

Les Vents du Ver

Les PJ, métis de Caern différents, vivent la même histoire. Rejetés de par leurs antécédents et de par leurs difformités, ils n'ont plus la foi. L'Harano les a saisi. Chacun de leur côté, ils décident de partir du Caern qui les avait recueilli. Sans savoir que leur Destin est à présent tout tracé...

(Pour chaque personnage, le PJ mettra sa touche finale en rajoutant les quinze points à répartir à sa convenance.)

VENT D'EST

Background de Piotr "Lune rouge" Zaminsky.

Piotr est né il y a 22 ans de l'union maudite de deux Garous dans la banlieue de Kiev. Abandonné par ses parents qui voyaient dans sa difformité l'énormité de leur faute, Piotr a vécu jusqu'à son changement de centre en centre. Récupéré par un Ancien du Caern de la Steppe Rouge qui mourut peu après en combattant le Ver, il n'a jamais été accepté par les autres Garous du Sept. Victime de brimades incessantes, il a acquis une haine de ses congénères. Il voudrait qu'une action d'éclat lui permette de leur montrer ce qu'il peut être mais on ne lui laisse jamais l'occasion de briller. Les combats que mènent les Garous de son Caern ne sont pas pour lui. Il se sent rejeté et torturé pour une faute qu'il n'a pas commise. Le 7 Juillet 2005, excédé par une brimade de plus il décide de partir de ce Caern où il n'est rien pour trouver une autre voie.

Lignée : Métis

Auspice: Ragabash

Tribu: Croc d'argent

Force 2

Charisme 0

Perception 2

Dextérité 3

Manipulation 2

Intelligence 1

Vigueur 2

Apparence 1

Astuce 2

Talents : Appel primal: 3, Bagarre: 2, Esquive: 4, Subterfuge: 1, Vigilance: 3

Compétences : Etiquette: 1, Furtivité: 4, Survie: 4

Connaissances : Occultisme: 3, Rituels: 2

Historiques : Vie Antérieure: 2, Rites: 3

Dons : Créer un Élément, Ouverture de sceau, Radiance

Difformité Métis : bec-de-lièvre prononcé qui l'empêche de parler normalement et de hurler comme un loup normal. Moins un dé à tous les jets d'interaction avec les homidés.

Rage : 1

Gnose : 3

Volonté : 3

A peine a-t-il parcouru quelques kilomètres qu'il rencontre un vieillard sur le bord de la route. Ce dernier l'apostrophe en langage garou: "Alors jeune frère, un combat ou un cadeau?"

Si le PJ se décide pour le combat il comprend très vite son impuissance (mais reçoit le cadeau pour preuve de sa bravoure) et s'il choisit le cadeau, le vieil homme s'approche de lui et lui souffle son haleine au visage. Une douleur subite comme une brûlure envahit le Garou au niveau du front. Quand il y porte la main, ils sent comme une marque qui y aurait été creusée. Le vieillard déclare alors: "Tes vrais frères te reconnaîtront maintenant. Continue ta route jusqu'à la mer et tes trois frères". A ces mots, le vieillard disparaît...

VENT DU SUD

Background de Karim "Rosés lunaire" Al-Fazil.

Karim est né il y a 16 ans dans les bas-fonds de Tripoli, en Libye. De son enfance malheureuse il a tout oublié. La pauvreté, les sévices des plus âgés, les moqueries continues sur la bosse proéminente et surtout ses parents qu'il n'a jamais connus. Son changement est survenu une nuit lors d'un énième bagarre avec les autres mendiants de son quartier. Heureusement les autres n'ont rien vu de son apparence mais seulement qu'il avait fait trois victimes avec une seule main en hurlant comme un forcené. Depuis il vit seul dans une mesure délabrée, seul mais tranquille. Tout le monde a peur de ce monstre. Aujourd'hui, au matin du 7 Juillet 2005, Karim en a marre de manger des détritiques, marre de ce soleil qui dessèche la peau et les lèvres, marre de ces mendiants et de sa pauvreté, il voudrait voir le monde et comprendre ce qui s'est passé cette nuit là.

Lignée : Métis

Auspice: Théurge

Tribu: Enfant de Gaïa

Force 2

Charisme 1

Perception 3

Dextérité 1

Manipulation 1

Intelligence 2

Vigueur 2

Apparence 1

Astuce 2

Talents : Appel primal: 1, Bagarre: 3, Conn. de la rue: 2, Esquive: 3, Intimidation: 1, Vigilance: 3

Compétences : Mêlée: 1, Furtivité: 3, Réparations: 2, Survie: 3

Connaissances : Enigmes: 3, Médecine: 2

Historiques : Vie Antérieure: 1, Totem: 1

Dons : Créer un Élément, Toucher de la Mère, Résistance à la Douleur

Difformité Métis : bosse prononcée sous forme homidée. Cette difformité l'empêche de courir à pleine vitesse en forme lupus.

Rage : 2
Gnose : 3
Volonté : 4

A la sortie de la ville, alors qu'il se demande ce qu'il va faire, Karim a l'œil attiré par un vieil homme qui le fixe. Ce dernier s'approche et avec un regard rieur déclare: " Alors, jeune fauve, un combat ou un cadeau"...Comme pour Piotr, Karim se retrouve avec une marque sur le front. "Te sens-tu prêt à m'accompagner, toi qui voulait voir le monde?". Un geste et le vieillard ouvre un passage vers l'Umbra. Il donne alors pour consigne au jeune homme de suivre la corde argentée qu'il aperçoit sans jamais, au grand jamais, la lâcher. Quand sa main sera fatiguée, il sera arrivé à destination.

VENT D'OUEST

Background de John "Riser moon" Applegate.
 Dans le clan des Uktenas où il est né il y a 26 ans, John était toujours regardé de travers. Mais son père était un puissant shaman et il eut été malvenu de s'attirer les foudres d'un Théurge aussi puissant. Mais depuis que son père a disparu dans son dernier voyage en Umbra, les autres de la meute se sont enhardis. Hier soir, le 6 Juillet 2005, ils ont décidé de bannir ce qui pour eux est une insulte à la pureté de la race.

Lignée : Métis
 Auspice: Philodox
 Tribu: Uktena

Force 4	Charisme 2	Perception 4
Dextérité 3	Manipulation 1	Intelligence 2
Vigueur 2	Apparence 2	Astuce 1

Talents : Appel primal: 3, Bagarre: 2, Esquive: 3, Vigilance: 1
Compétences : Etiquette: 1, Furtivité: 3, Survie: 3
Connaissances : Enigmes: 3, Investigations: 2, Occultisme: 3, Médecine: 2, Rituels: 3.

Historiques : Mentor: 2, Totem: 2
Dons : (1) Créer un Élément, Résistance à la Douleur, Linceul

Difformité Métis : la difformité de John ne se voit guère en homidé. Il n'a pas d'ongles. Mais en forme loup, il n'a pas de griffes et ne peut, de ce fait, faire des blessures aggravées. Mais à part ça c'est plutôt un bel homme, émacié et svelte, ses longs cheveux noirs réunis en un catogan. La seule chose qui pourrait choquer est cette ligne de glyphes tatoués autour de son cou, comme une invitation à essayer de lire de plus près et s'exposer ainsi à de terribles ennuis.

Rage : 3
Gnose : 3
Volonté : 2

Sans un regard en arrière pour la tribu qui se morfond dans la réserve indienne, toute la fierté de sa race dans son attitude, John quitte la montagne de son enfance. Il marche vers la ville la plus proche tout en sachant que là-bas aussi il sera un paria. Tout à coup, au détour d'un chemin, John aperçoit un vieil homme qui l'interpelle dans la langue de ses ancêtres. Avec un sourire moqueur, il déclare: " Alors, loup des montagnes, un combat ou un cadeau?"...

Après que le jeune indien se soit retrouvé avec sa marque sur le front, le vieillard lui montre une flaque d'eau à proximité. "Ton père t'as sans doute montré comment passer de l'autre côté. Mais auras-tu le courage de traverser la mer et de ne t'arrêter qu'à la prochaine plage, là où t'attendent tes presque frères?"

VENT DU NORD

Background de Tomas "Aurore Blafarde" Blomqvist.

D'aussi loin qu'il s'en souvienne, Tomas était heureux au Caern du Flocon Scintillant. Sa mère avait été bien accueillie après la mort de son mari. Tout se passait bien, Tomas apprenait pleins de choses qui auraient pu sembler bizarres à d'autres que lui. Mais il avait vu, un jour de pluie, sa mère se transformer pour le défendre d'une agression. Tout alla vraiment bien jusqu'à ce jour maudit où il vécut son changement. Sous les yeux horrifiés de la meute rassemblée, Tomas se changea en loup complètement glabre. A partir de ce jour, tout le monde sut que sa mère avait fauté et tout l'amour qui lui avait été donné se changea en une haine des plus tenaces. La honte s'était installée dans une meute où le chef était un Fenris. De ce jour là sa mère était de toute les missions les plus dangereuses pour expier sa faute. Et ce qui devait arriver arriva. Une nuit on apprit à Tomas que sa mère ne reviendrait plus. C'était le 6 Juillet 2005. Aussitôt le chef du Caern dit à Tomas que personne ne voulait plus le protéger et qu'il lui fallait trouver un autre point d'accueil. Il pouvait même, s'il le voulait, se révolter et la meute lui montrerait tout l'amour qu'elle lui portait. Malgré la Rage, Tomas ne put que se préparer au départ en espérant la vengeance.

Lignée : Métis

Auspice: Ahroun

Tribu: Fils de Fenris

Force 3

Charisme 2

Perception 1

Dextérité 1

Manipulation 2

Intelligence 1

Vigueur 3

Apparence 1

Astuce 1

Talents : Appel primal: 3, Bagarre: 4, Esquive: 3, Intimidation: 2, Vigilance:1

Compétences : Animaux: 2, Mêlée: 2, Furtivité: 2, Survie: 3

Connaissances : Enigmes: 1, Rituels: 2, Sciences: 2

Historiques : Vie Antérieure: 1, Mentor: 3

Dons : Sentir le Ver, Inspiration, Griffes-Rasoirs

Difformité Métis : la difformité de Tomas ne se voit pas quand il est en homidé, à part le fait qu'il soit chauve et sans sourcil. Mais quand il se transforme en loup il n'a aucun poil sur le corps. Un chihuahua géant ça peut faire rire mais pour les Garous, la fourrure est un apanage sacré. Surtout pour celui qui vit dans le froid...

Rage : 5

Gnose : 3

Volonté : 3

Au matin du 7, la meute est réunie pour assister au départ de Tomas. Les quolibets, les sarcasmes et les crachats fusent. Droit comme un i et un peu dédaigneux, Tomas sort des limites protectrices du Caern et se dirige vers la ville la plus proche. La vengeance est meilleure quand elle se fait attendre. Au bout de quelques kilomètres de marche, Tomas peut voir un vieillard assis sur une pierre. "Alors, jeune loup, un combat ou un cadeau"...

"Une voiture t'attend à la sortie de cette forêt. Un jeune vacancier t'amènera jusqu'au rendez-vous que tu as avec tes frères".

Aucune question n'aura de réponse...

LES QUATRE VENTS

Karim arrive en premier. Un feu brille sur la plage de La Baule et sur le sable un message en glyphes est écrit. Un peu étonné, Karim peut lire ce qui est écrit:

*Vorus aime ton désir et celui de tous les gens
De tous les pouvoirs il est le meilleur agent
Tu en rêves, je te le donne. Son nom est...*

Si Karim donne la bonne réponse (Argent), il sent sur le bras une brûlure. Il y porte désormais la marque de Vorus, l'Impulsion de la Corruption, une des facettes du Ver. Karim souffre d'un dédoublement des personnalités. Une pour chaque auspice. Le PJ doit donc jouer 5 personnages différents selon la position de la Lune dans le ciel.

Tomas est le deuxième à arriver sur la plage de La Baule. Pareillement à Karim un feu l'attend ainsi qu'un message.

*Abhorra aime ce sentiment de ton engeance
Qui te fait penser à demain et te relance
Dans la quête sans fin. Qu'elle est douce la...*

Si Tomas prononce le mot (Vengeance), il ressent au niveau du ventre comme une brûlure qui s'installe et qui sans être très douloureuse le titille et le gêne un peu. Tomas souffre à présent de misomanie, il déteste tout le monde.

Ensuite arrive Piotr. Evidemment un feu l'attend ainsi que son message personnel.

*Pseulak t'aime ce désir qui te ronge
Faire croire à tous de beaux songes.
Je t'aiderai à les dire ces...*

Si Piotr donne la réponse appropriée (Mensonge), il ressent sur les lèvres une brûlure lancinante s'installer et demeurer. Il souffre maintenant d'amnésie et ne souviendra de rien de sa vie antérieure.

Enfin arrive John qui voit un feu et un message qui l'attend. Son message est là aussi.

*Mahsstrac, là dans ton cœur, peut voir
Que tu désires encore plus de Magie avoir
Et, comme ton père, connaître le...*

La bonne réponse (Pouvoir) lui fait ressentir une brûlure intense au niveau des mains qui va en s'estompant. John est persuadé d'avoir été "choisi" par le Ver primordial et d'être le seul à pouvoir aider le Ver dans ces projets de conquête. Il a la folie des grandeurs.

Lorsque le dernier des Garous a été marqué, chacun des Garous peut voir les trois autres autour du feu. Ils se trouvent à chaque point cardinal de leur provenance et chacun peut voir sur le front des trois autres une marque verte, brillante et représentant une sorte d'oiseau stylisé. Chacun se présente mais ne parle pas du poème et de la deuxième marque reçue.

Quand chacun s'est présenté aux autres le vieillard réapparaît et leur déclare: " Loups de l'ombre et des brimades, aujourd'hui je vous offre le plus doux des élixirs. Venez à moi et sous la bannière de Foebok, vous distillerez la peur et vous servirez l'ultime Ver..ité"

L'allégeance se fait rapidement. Les cinq vont dans l'Umbral. Guidés par leur mystérieux mentor qui ne dévoile jamais son visage, ils arrivent dans Malféas. Les Quatre savent à présent qu'ils vont subir la plus infâme des initiations. Mais n'était-ce pas ce que leurs cœurs réclamaient depuis si longtemps.

Près du Duché de Cauchemar se dresse le Temple Obscur. Une sorte de château gothique s'élève là sur un tertre désertique. On y remarque une lueur verdâtre qui éclaire faiblement les rares ouvertures. A l'intérieur, l'air est saturé de vapeurs de soufre et de gaz carbonique. Une sorte de brume vert pâle semble ramper au plafond, cachant les auteurs des bruissements, grattements et autres bruits écoeurants. Au sol un complexe dessin à la couleur de sang séché et au motif si tortueux qu'il rend à moitié fou rien qu'en le regardant. Une unique porte donne sur un Labyrinthe.

Pour chaque cercle du Labyrinthe franchi, le Garou augmente d'un niveau dans la hiérarchie des Danseurs. Le premier cercle est un succès automatique.

Deuxième cercle: La Danse de la Rage. Le Garou fait un jet en Appel Primal + Rage. Pour passer ce cercle, il faut trois succès difficulté 7.

Troisième cercle: La Danse de l'Endurance. Le Garou fait un jet en Volonté + Survie. Pour passer ce cercle, il faut quatre succès difficulté 7.

Quatrième cercle: La Danse de l'Astuce. Le Garou fait un jet en Astuce + Intelligence. Pour passer ce cercle, il faut trois succès difficulté 8.

Cinquième cercle: La Danse du Combat. Le Garou fait un jet en Force + Bagarre. Pour passer ce cercle, il faut quatre succès difficulté 8.

Sixième cercle: La Danse de la Corruption. Le Garou fait un jet en Vigueur + Intelligence. Pour passer ce cercle, il faut trois succès difficulté 9.

Septième cercle: La Danse de la Loyauté. Le Garou fait un jet en Manipulation + Intimidation. Pour passer ce cercle, il faut quatre succès difficulté 9.

Huitième cercle: La Danse du Paradoxe. Le Garou fait un jet en Intelligence + Enigmes. Pour passer ce cercle il faut cinq succès difficulté 9.

Neuvième cercle: La Danse de la Fourberie. Le Garou fait un jet en Charisme + Manipulation. Pour passer ce cercle, il faut six succès difficulté 9.

Bien sûr, on ne peut accéder à un cercle supérieur qu'en ayant réussi le précédent.

PREMIERE: BRISE

Les quatre Danseurs se retrouvent sur la plage, sans doute désorientés et pleins d'une énergie dévastatrice. Ils ne connaissent pas les nouveaux pouvoirs acquis au cours de leurs étranges danses dans le Labyrinthe.

(Pour le MJ ne possédant pas le Livre du Ver, prendre les Dons d'un Garou de base en inversant leurs effets. Par exemple, Sentir le Ver peut devenir Sentir Gaïa ou encore Contact de la Mère devient Flétrissure du Ver...Laissez jouer votre imagination)

Alors qu'ils sont toujours un peu hébétés, les quatre aperçoivent un bâton planté dans le sable de la plage. Dès que l'un des quatre se saisit du bâton, une énergie semble s'en dégager et les Garous se retrouvent en plein milieu d'un après-midi du mois de juillet sur la plage de La Baule avec le monde que l'on imagine. La stupeur, puis les cris et la fuite de tous les estivants. Les quatre doivent se frayer un chemin dans les chairs à moitié dénudées pour s'échapper... Mais cela leur déplaît-il vraiment?

Le bâton est comme un bâton de sourcier qui guide les Garous vers la lande bretonne.

Après quelques heures de marche guidée, les Danseurs arrivent à

proximité de ce qui pourrait être un Caern. Une observation minutieuse permet de voir que trois jeunes Garous sont là pour garder l'endroit. A priori, ce sont même des Enfants de Gaïa au vu de ce qu'ils fument. Ils semblent plutôt décontractés et inconscients du danger qui les menace. L'attaque des Danseurs se doit d'être brutale, rapide et sans pitié. La résistance est on ne peut plus symbolique, les Garous du Caern ne sont pas de taille.

Un jet difficile réussi en Perception permet de sentir que le Caern protégeait un fétiche à l'aide d'un Elémentaire du Feu. Une sorte de canne d'origine indienne est plantée dans une pierre, telle une Excalibur moderne. Mais la forme est tellement bizarre que l'on doit imaginer sa vraie forme. Il semblerait qu'une partie manque. Un jet réussi en Enigmes + Rituels (3 succès, difficulté 8) permet de comprendre que partie manquante de l'objet est dans l'Umbral. Le bâton trouvé sur la plage est attiré comme un aimant par la pierre.

Si les Danseurs pénètrent l'Umbral ils découvrent facilement que l'Elémentaire est là à veiller à proximité de la pierre. L'Esprit remarque tout de suite les Danseurs et attaque aussitôt. Il ne peut supporter la souillure du Ver aussi près d'un fétiche dont il a la garde. De plus il a senti que ses compagnons, les Enfants de Gaïa, ont été éliminés par les Danseurs. L'Elémentaire est donc particulièrement prêt à les combattre.

Elémentaire du Feu

RAGE: 10 VOLONTE: 5 GNOSE: 5 POUVOIR: 30

Charmes: Anéantir des ennemis par le feu. Un dé pour 2 points de Pouvoir dépensés.

Si le combat est gagné par les Danseurs, ils peuvent récupérer la canne. John "Riser Moon" reconnaît dans cette canne un objet qui appartenait à son père. Comment est-elle arrivée là et pourquoi la retrouver à un tel moment de Rage et de Frénésie? Un jet réussi en Perception permet de remarquer que la canne est creuse. A présent qu'elle n'est plus protégée par l'Elémentaire, on peut facilement la briser. A l'intérieur se trouve une peau roulée. On peut y lire:

*Les voilà, à l'aube du second changement,
Du premier souffle, moment où l'ange ment,
Jusqu'à la sublime fureur du dernier cyclone.
Protecteurs de la neuvième face du clone,
Pour réunir les quatre fétiches, une quête
Jusqu'à couvrir la femelle qui caquète.
Le fils, par eux et par force, un jour créé
Pour rejoindre son Père dans l'Incréé
Ne sera que du Corrupteur, l'Incarna
Se baignant avec délice dans le sang incarnat.
Faudra-t-il savoir de quelle Face il est le Fils!
Non, puisque d'arme ultime, il fera office.*

DEUXIEME: VENT

Il faut trouver le premier fétiche, un vieux médaillon brisé en deux. Evidemment, les Danseurs ne savent pas où il se trouve. L'aide ne peut venir que d'un Flaïel de l'Umbral. L'un des Danseurs peut faire appel à un

Flaïel protecteur pour qu'il lui indique où se trouvent les quatre fétiches. Il faut simplement qu'un jet soit réussi en Commandement + Charisme (3 succès, difficulté 6) pour que le Flaïel soit aux ordres.

Le vieux médaillon est la possession d'un Garou vivant en Allemagne, dans un Caern au milieu de la Forêt Noire. Le deuxième est un calice à la charge d'une secte de l'Arcanum à Paris. Le troisième est un bracelet de force qui est protégé par une secte de Chevalier Verts se trouvant dans la banlieue de Brest. Enfin le dernier fétiche est un tatouage se trouvant sur le ventre d'un Garou qui aurait ses habitudes dans l'arrière-pays niçois.

Voyageant d'Essaim en Essaim, par les tunnels souterrains, les Danseurs arrivent à proximité de la Forêt Noire. Toute cette nature, tout ce vert et le Caern qui n'est pas très loin donne la nausée aux Danseurs. La Rage les prend, faire les jets en conséquence pour éviter la Frénésie.

Ils s'approchent du Caern qui semble bien gardé par une meute de Fenris. Une attaque de front est vouée à l'échec, même avec une nuée de Flaïels.

Il existe à une trentaine de kilomètre une filiale de la Pentex avec toute la technologie nécessaire pour une observation attentive du site. Il faut être patient pour voir enfin le vieux Garou qui possède le vieux médaillon. Il le porte comme une breloque sans se douter, sans doute, de sa valeur pour le Ver. Au bout de quelques jours, les Danseurs peuvent voir que le vieux a des habitudes. Tous les matins il se dirige, seul, vers une petite cascade. Il se baigne, là, dans l'eau fraîche avant de se livrer à des exercices de concentration et de méditation. Cette attitude, pour le moins curieuse pour un Fenris, devrait quand même inciter les Danseurs à un peu de prudence.

Un vieux Fils de Fenris: Hans-Dieter Griffe de Wotan

Lignée : Homidé
Auspice: Théurge
Tribu: Fils de Fenris

Force 4	Charisme 2	Perception 4
Dextérité 4	Manipulation 4	Intelligence 3
Vigueur 3	Apparence 2	Astuce 2

Talents : Appel primal: 3, Bagarre: 4, Esquive: 5, Vigilance: 3

Compétences : Etiquette: 4, Furtivité: 3, Mêlée: 4, Survie: 3

Connaissances : Enigmes: 3, Investigations: 2, Occultisme: 3, Médecine: 2, Rituels: 3

Historiques : Alliés: 4, Mentor: 2, Totem: 2

Dons : Griffes rasoirs, Toucher de la Mère, Grondement du Prédateur, Commander aux Esprits, Sang vénéneux, Repérer l'Ennemi, Puissance de Thor, Drainage Spirituel, Attitude de Héros, Clameur de Gaïa

Rage : 8

Gnose : 7

Volonté : 6

La tactique la plus simple est d'envoyer une horde de Flaïels protecteurs

pour affaiblir le Fils de Fenris qui, dans la fierté de sa race, n'osera pas appeler ses frères à l'aide. Ensuite il ne restera qu'à l'achever pour récupérer le médaillon. Bien entendu le vieux Théurge n'est pas un adversaire novice et toute attaque sans qu'il soit affaibli est vouée à l'échec. Il est possible qu'un des Danseurs soit "marqué" par le don Repérer l'Ennemi ce qui fera de lui une cible pour le groupuscule des Epées d'Heimdall. Il peut être intéressant pour le Conteur de mettre aux trousses du Danseur trop confiant une meute d'Epées suffisamment motivée à venger la mort d'un de leurs chefs spirituels.

TROISIEME: TORNADE

Le deuxième fétiche est, entre tous, le plus facile à récupérer. L'Arcanum de Paris sait beaucoup de choses sur les Garous. Mais ses membres sont des savants et des scientifiques ne sachant pas se battre. Une attaque éclair a toutes les chances de réussir. La tactique est simple. L'enlèvement d'un des membres et un interrogatoire musclé permet de récupérer un plan de la maison abritant l'Arcanum. Ne pas oublier de l'interroger un peu plus durement pour connaître les mesures de sécurité. Les Danseurs ne doivent pas être filmés, par exemple, par les caméras de sécurité. L'Arcanum n'a qu'une tradition orale de l'existence des Garous, aucune preuve matérielle pour étayer, inutile de lui en fournir.

La maison assez cossue qui abrite l'Arcanum parisien se situe dans le XVIème arrondissement. L'approche est facile et il faut juste éviter les caméras et autres systèmes de sécurité comme les détecteurs de mouvement. Attention toutefois que dans ce quartier huppé de la capitale la présence de quatre hommes dont un bossu, un souffrant d'un bec-de-lièvre et deux autres sales et dépenaillés, n'attire pas trop l'attention. La nuit sera plus propice. Au Conteur de rajouter quelques vigiles pour pimenter un peu la soirée et augmenter la satisfaction des Danseurs qui aiment particulièrement expédier ad patres cette chair à griffes et crocs!!

Le calice est dans un coffre se trouvant dans un bureau. Là encore le fétiche semble avoir atterri là par hasard sans que ses gardiens n'en connaissent la véritable valeur.

QUATRIEME: OURAGAN

Le troisième fétiche est sous la garde des Chevaliers Verts de Landivisiau, une ville près de Brest. Les éco-guerriers se cachent là sous l'apparence d'une respectable association de jeunes oeuvrant pour le respect de la nature et de l'environnement. Protégés par une meute de Marcheurs, les Chevaliers savent très bien que le bracelet en leur possession est un puissant fétiche. D'après le Garou qui l'a mis sous leur garde, c'est un objet particulièrement dangereux s'il tombait en de mauvaises mains.

Si les Danseurs se décident pour une attaque frontale, ils risquent d'y laisser des plumes (ou plutôt des poils!). Les Chevaliers sont très bien équipés pour combattre des Garous du Ver qui seraient mal intentionnés. Les éco-guerriers sont très bien entraînés au combat rapproché, ils n'ont aucune peur des Garous car ils les connaissent leurs physiques et en plus ils possèdent des armes en argent qui sont redoutables.

Le seul moyen pour les Danseurs de récupérer le calice est d'obliger les Chevaliers à quitter la maison. Si les Danseurs enquêtent un peu ils vont apprendre qu'un pétrolier est en attente dans le port de Brest car il souffre d'avaries mineures. 70000 tonnes de pétrole brut sont à la portée des PJ pour inonder une fois encore la côte bretonne d'une marée noire qui aura deux effets majeures. Primo, le plaisir du Ver qui voit toujours d'un bon œil ce genre de catastrophe et secundo le fait de faire sortir les Chevaliers de leur trou. Le reste n'est pas que formalité. Pénétrer la maison se fait facilement. Il ne reste que deux Chevaliers de garde et ils ne font pas trop le poids face à quatre Danseurs. Malheureusement pour les PJ, les Marcheurs ont posé des sortes d'avertisseurs psychiques qu'eux seuls peuvent fabriquer et qui les prévient de toute intrusion malveillante. A peine les Quatre sont-ils entrés qu'ils sentent une vibration dans l'Umbra et deux Marcheurs en Crinos attaquent aussitôt "émergés".

La maison des Chevaliers Verts risquent de ne plus être en état après le combat qui va s'y dérouler. Quand quatre Danseurs s'opposent à deux Marcheurs alliés à deux Chevaliers Verts, il risque d'y avoir du sport...

Mais une bonne bagarre et si tout se passe bien, une récupération de fétiche, le Ver devrait se réjouir...

Un Chevalier vert

Force 2	Charisme 2	Perception 1
Dextérité 2	Manipulation 1	Intelligence 2
Vigueur 1	Apparence 3	Astuce 1

Talents Bagarre: 2, Esquive: 2, Intimidation: 2, Vigilance: 1

Compétences : Mêlée: 2, Furtivité: 1, Survie: 2

Connaissances : Droit: 2, Enigmes: 1, Informatique: 3, Médecine: 2, Rituels: 2, Sciences: 4

Historiques : Alliés: 1, Mentor: 2, Ressources: 3

Rage : 0

Gnose : 1

Volonté : 4

Arme: une épée en argent couverte de runes pictes (Initiative: +1, Précision: +2, Parade: +1, Dégâts: Force +2 (Aggravés))

Un Marcheur sur verre

Force 3	Charisme 2	Perception 1
Dextérité 1	Manipulation 2	Intelligence 1
Vigueur 3	Apparence 1	Astuce 1

Talents : Appel primal: 3, Bagarre: 4, Esquive: 3, Intimidation: 2, Vigilance: 1

Compétences : Armes à feu: 2, Conduite: 2, Mêlée: 1, Furtivité: 2, Survie: 3

Connaissances : Droit: 2, Informatique: 4, Rituels: 2, Sciences: 2

Historiques : Alliés:1, Contacts: 2, Ressources:3

Dons : Contrôle de Machines simples, Cybersens, Faveur d'Elémental, Doppelganger

Rage : 5

Gnose : 3

Volonté : 3

CINQUIEME: CYCLONE

Le dernier des quatre fétiches est le plus difficile à trouver. Le Garou qui possède le tatouage est errant et se promène de ville en village. Il est très dur de localiser ce Garou. Il suffit que le Danseur qui porte le bracelet de force prenne le calice pour qu'il se sente comme guidé par une force surnaturelle. Après quelques heures de recherches, les Danseurs retrouvent le Garou qui porte le tatouage. C'est une femme, très belle et portant le tatouage sur son ventre. Elle semble être un Ronin. Mais elle se trouve être une Furie Noire de haut niveau. A son approche les Danseurs sont excités par une odeur indéfinissable. La Furie est en chaleur et les phéromones qu'elle dégage rendent les Danseurs complètement fous. L'attaque ne pourra qu'être frontale et on ne peut plus brutale.

La Furie Noire se défend comme elle peut mais si les Danseurs ont appliqué leur tactique habituelle, à savoir d'envoyer des Flaiels pour affaiblir l'attaqué pour pouvoir ensuite l'achever, ils sont en position de supériorité.

Le tatouage reste apparent même si la Furie est en Crinos. Avec un jet réussi en Perception, le Danseur qui possède le médaillon peut s'apercevoir qu'il forme un tout avec le tatouage.

Les Danseurs toujours aussi excités par les phéromones dégagées s'acharnent sur la Furie et la violentent consciencieusement. Après tout ils sont stériles mais pas impuissants. En plus le viol d'une créature de Gaïa est un plus pour le Ver.

Un jet réussi en Enigmes + Rituels (4 succès, difficulté 7) permet à un des Danseurs de comprendre qu'il faut poser le médaillon à côté du tatouage et si le bracelet est sur le bras qui tient le calice, une sorte d'aura verdâtre entoure les deux protagonistes se livrant au rite de la reproduction. Chacun leur tour les Danseurs se livre à l'acte avec la même aura verdâtre les entourant.

Un jet réussi en Perception les rend sûrs que la Furie a été fertilisée. Même si cela paraît impossible au vu de la stérilité des Métis. La Furie est complètement abattue, elle aussi se sait fertilisée par la semence du Ver. Sa raison vacille et elle sombre dans la folie.

Elle tombe alors dans une bienheureuse inconscience. Elle n'en sortira qu'au moment opportun pour le Conteur. Par exemple à la fin du prochain combat (voir plus loin).

Eryn Foster, une Furie Noire

Force 3	Charisme 5	Perception 3
Dextérité 3	Manipulation 1	Intelligence 2
Vigueur 3	Apparence 4	Astuce 3

Talents : Appel primal: 3, Bagarre: 4, Esquive: 3, Vigilance: 1

Compétences : Armes à feu: 2, Mêlée: 4, Furtivité: 3, Survie: 3

Connaissances : Enigmes: 2, Médecine: 3, Occultisme: 3, Rituels: 4

Historiques : Alliés: 1, Contacts: 2, Ressources: 3

Dons : Sens Intensifiés, Malédiction d'Aeolus, Supplice, Griffes volantes, Rage de Bacchus, Douleur Effroyable

Rage : 5

Gnose : 3

Volonté : 3

ACCALMIE

Les Danseurs, alors qu'ils ne comprennent que trop bien qu'ils ont été le jouet du Ver, voient sortir de l'Umbr le vieil homme qui leur avait proposé un cadeau il y a si longtemps. Ce dernier fait un geste et son visage change. John peut reconnaître son père Peter.

"Vous pouvez penser que je me suis joué de vous" déclare-t-il "Il n'en est rien. Le plan était de faire féconder cette femme par des Métis afin que naisse le Vermisseau. Cette ultime face du Ver sera celle qui rassemblera les autres faces en une seule dirigée vers la Pure Entropie. Mes enfants, mes fils, vous avez ouvert la voie au Chaos Ultime et vénéré et je vous en rend grâce. Nous vaincrons grâce au Vermisseau."

S'agenouillant il commence alors à tracer sur le sol des glyphes sacrées.

"Il faut à présent que vous fassiez un dernier sacrifice. Il faudra un Mentor au Vermisseau quand il naîtra dans neuf mois. Je dois faire le rituel qui vous permettra de vous unir en une seule personne. Un Danseur fort et sage sous la coupe de Foebok, puis du Ver en personne."

Le rituel commence. Mais alors qu'une lumière écoeurante de bleu sale et de rouge sang semble baigner les quatre Danseurs, les marques que chacun a reçu lors de son baptême commence à scintiller. "Qu'avait vous donc fait, pauvres fous, chacun va devoir combattre son frère à présent. Pour le bien de tous, il ne peut rester qu'un. Malheur et adversité. L'une des faces sera prédominante et ce ne sera pas Foebok"

Les quatre Danseurs ressentent le besoin de se jeter l'un contre l'autre et se battre jusqu'à la mort. Peter s'échappe dans l'Umbr.

Aux PJ de résoudre leurs combats. En sachant primo que les Danseurs ne sont pas connus pour respecter les règles (par contre aucun Flaiel ne viendra aider l'un ou l'autre). Deux contre deux pour une finale entre les gagnants ou trois contre un, puis deux contre un pour un finale entre les deux moins amochés, c'est au choix des joueurs. Secundo, il ne doit absolument en rester qu'un seul.

DERNIERE TEMPÊTE

Le Danseur survivant hurle son message de mort. Il sera l'él. Le Mentor du Vermisseau. Pas pour longtemps sans doute. En effet, la Furie Noire est sortie de son inconscience, a récupéré et le Danseur est affaibli. Le combat n'est qu'une formalité pour la jeune femme.

Les Danseurs ne sont plus et le Ver semble avoir perdu. Mais le scénario

reste ouvert. Le Vermisseau va-t-il survivre? Sera-t-il la dixième face? Sera-t-il, au contraire, élevé par les Furies pour devenir une créature exemplaire de Gaïa? Eryn Foster devra-t-elle protéger sa progéniture contre vents et marées et contre tous les ennemis du Ver?

FIN

Mise à jour : Décembre 2002

Auteur : fendragon@sden.org