



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Loup-garou : l'apocalypse > Aides de Jeu > La vie Garou, les Tribus et autres > **Le Culte de Linnorm**



Le Culte de Linnorm

jeudi 2 décembre 2010, par [Loup-Gris](#)

Le culte est une organisation secrète qui existe parmi les garous de France et des pays d'Europe du Nord. Sa mission déclarée est de fournir la force et le pouvoir aux Garous qui s'en montrent dignes afin d'offrir à Gaia les meilleurs défenseurs.

Chez les loups, le plus fort devient l'Alpha et les autres le suivent sans discuter. Pour ceux du culte, telle devrait être la société des Garous. Mais la modernisation, la luxure et l'habitude font que nombres de caerns sont dirigés par des incompetents ou des lâches. Dans l'Ombre, les membres du Culte acquièrent leurs forces et finissent par défier ceux qu'ils estiment trop faibles pour leur position.

Afin que seuls les plus forts dirigent les forces unies des Garous.

Le Culte est rassemblé autour d'un puissant totem commun, le Linnorm. Ce puissant esprit est rattaché autant à Dragon qu'à Grand-père Tonnerre, et promet la puissance à tous ceux qui accepteraient de le suivre dans sa quête pour sauver Gaia. Il trouve que la plupart des sept ne sont pas assez interventionnistes, qu'ils laissent le Ver se développer en attendant que les signes de l'Apocalypse arrivent. Il apparaît à ceux qui en appellent à des forces plus grandes lorsqu'ils sont désespérés. Nombre de Seigneurs de l'Ombre, Fils de Fenris et même des Croc d'Argents et des Griffes Rouges, qui après l'échec d'une mission ou la mort de leur meute, en ont ainsi appelés aux cieus et ont rejoint le Culte.

Linnorm

Le Linnorm, ou serpent de chaleur, provient de la

mythologie scandinave. C'est une sorte de serpent de 3 mètres de long, doté de pattes griffues à l'avant et d'une longue pointue. Sa tête est celle d'un dragon surmonté d'une collerette d'écaille de flammes. Chez les esprits-totems qui lui sont affiliés, la couleur des écailles peut varier, grises, vertes ou bleues-marines. Cette créature était connue pour sa soif de destruction et de puissance, haïssant les humains de toute son âme. Aussi maritime que terrestre, la plus grande de ces créatures se nommaient Jornungand et régnait dans les profondeurs océanes. Les dieux craignaient ses redoutables anneaux constricteurs et Thor le défia de nombreuses fois.

L'esprit-totem du Linnorm est un serviteur de Dragon et de Grand-père Tonnerre, un ancien esprit du Sauvage qui à l'époque des Vikings parcourait librement la Terre. Il aimait répandre la destruction, libérant la puissance sauvage des Cieus et du Sauvage sur tous ceux qui violaient les règles qu'il édictait. On raconte souvent l'histoire des deux frères qui se défièrent pour savoir qui pêcheraient la plus grosse baleine, et qui irritèrent Linnorm en en pêchant des dizaines. Linnorm tua les deux frères et tout leur village...

- Type : guerre.
- Coût : 6
- Bonus : 3 points de rage par partie et par personnage, + 1 dé à toutes les actions de corps à corps d'attaque. Les personnages ne peuvent perdre leur rage.
- Interdit : il faut toujours utiliser un point de rage par combat durant plus de 2 tours (de vrais combats quoi). Ils ne peuvent entrer en frénésie du Renard, et subissent un malus de 1 à tous leurs jets de frénésie. La manifestation de leur rage est très



destructrice et ils cassent toujours beaucoup de choses en combat.

La vraie nature du Culte

Linnorm a servi Gaia pendant des années, créature du Sauvage vivant librement dans les terres abandonnées par l'homme. Mais bientôt, l'influence du Tisseur se fit sentir. Il n'y eut plus de terre sauvage où se réfugier.

L'esprit-totem, comme tous les dragons, commença à ne plus trouver la quintessence dont il avait besoin pour survivre. Il chercha un moyen de survivre, sans choisir la voie qu'avait prise ses autres frères et sœurs. Finalement, il hurla sa rage aux cieux devant l'impuissance des serviteurs de Gaia devant l'avancée de l'Araignée. Quelqu'un lui répondit, il s'agissait Hakaken, le dragon Vert des ténèbres. " Tu veux la force de lutter ? La puissance de vaincre tes ennemis ? Le pouvoir de vaincre le Tisseur ? ". Linnorm réfléchit et accepta le marché avec le puissant totem du Ver. " J'aurai la force d'écraser les servants de l'Araignée et de libérer la destruction du Sauvage ! ".

Linnorm accepta la corruption du Ver dans un seul but : détruire le Tisseur pour libérer Gaia et le Sauvage. La puissance et la force d'arriver au bout de ses objectifs. Linnorm commença sa croisade contre l'Araignée et recruta ses serviteurs.

Le Culte était né. En apparence, les fidèles du Culte sont de fidèles servants de Gaia, mais dans l'ombre... Ils en sont pour la plupart. Linnorm poursuit un but noble, mais il a accepté d'utiliser les armes du Ver pour vaincre l'ennemi qu'il s'était choisi.

Il accorde de grands pouvoirs à ses serviteurs, mais le prix à payer est une folie grandissante, une soif de sang qui attise leur Rage sans cesse. Ses enfants détruisent et chassent les œuvres du Tisseur. Mais leurs auras portent toute une très discrète marque du Ver, presque impossible à détecter, qui grandira au fur et à mesure que leur folie croîtra. Nombre de fidèles finissent ainsi par mourir au combat, emportés dans leur soif de destruction...

Car, la plus profonde vérité est que c'est Hakaken,

le Dragon Vert, qui dirige les ficelles, profitant de la quête aveugle de Linnorm pour le Sauvage.

Le culte actuellement

Le culte comprend aujourd'hui une trentaine de membres et un caern. Il s'est maintenu ainsi durant des siècles, avec un petit nombre de membres, car rapidement la plupart des membres finissent par mourir assez jeunes.

Le culte comprend 50% de Seigneurs de l'Ombre, facilement attirés par la puissance et le pouvoir. Ils résistent de plus assez longtemps à la folie destructrice durant des années, leur permettant de monter dans la hiérarchie avant de finalement mourir dans une apothéose sanglante. La faction la plus importante est celle des Fils de Fenris, qui aiment la soif de destruction que leur totem leur apporte. Au cours des siècles, quelques autres tribus ont vu certains de leurs membres rejoindre le Culte. Le caern que possède actuellement le Culte est le petit Caern du Rocher Rouge, un caern de rang 2 du Totem Vison situé au fin fond du Massif central. Là aussi, la corruption du ver commence à s'installer...

Emilien " Tonnerre Noir " Dubois

- Lignée : Homidé, Auspice : Ahroun Rang : 5 Tribu : Seigneurs (société de Nidhogg).

- Apparence : en homidé, c'est un colosse à la peau bronzé, fier et imposant, avec un tatouage représentant un linnorm vert crachant deux éclairs noirs. En Lupus, il a la fourrure tout aussi noire, mais avec les marques comme des éclairs noirs surlignées de blancs partant de sa tête.

Histoire : Emilien est aujourd'hui le chef mortel du culte et le favori de Linnorm. Sa puissance est sans limite, capable en humain d'affronter en duel de force un Crinos. C'est le favori de Linnorm, qui apprécie sa volonté de libérer les espaces sauvages par la force. C'est aussi l'un des chefs des Seigneurs de l'Ombre de France et nombre de ses agents et alliés des ténèbres sont placés à nombre de postes importants. Mais c'est un traître, qui a vendu son âme à Hakaken, qui grâce à lui a une emprise encore plus grande sur le culte de Linnorm...



Nombre d'actions de destructions violentes contre des bastions de l'Araignée lui sont dûes, pour la plus grande gloire du Ver. Il est le chef du Sept des Fils du Tonnerre qui dirige le Caern du Rocher Rouge.