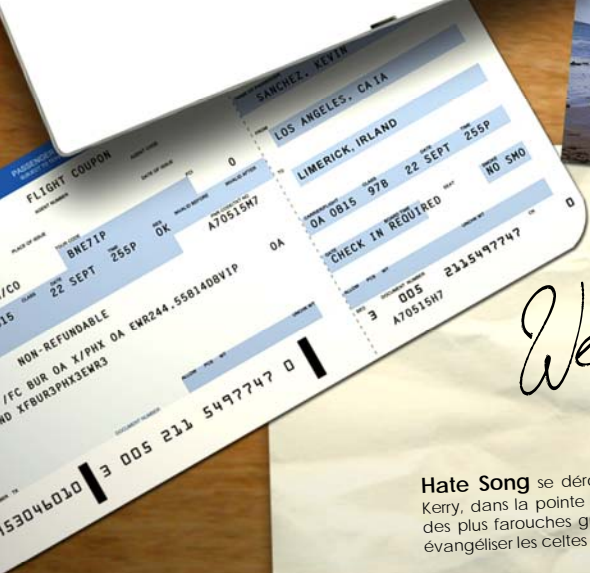


HATE SONG



Un scénario Werewolf Apocalypse

By Tonton Xérud



Welcome in Ireland

Hate Song se déroule sur les terres ancestrales du clan Fianna, prenant pour décors the ring of the Kerry, dans la pointe sud-ouest de l'Irlande. Une des mythiques régions de l'ancienne Hibernie, berceau des plus farouches guerriers Fianna avant que les fils de Fenris et les autres tribus ne l'envahissent pour évangéliser les celtes et défier les Ahr-ri, leurs rois suprêmes.

Nos héros ont pris pour point de chute la petite bourgade de *Cahersiveen* (*Cathair Seidhbhin* en irlandais), dans l'ouest de la péninsule d'*Iveragh*. Une des dernières côtes sauvages à abriter encore une population garou. Cahersiveen n'est pas un hasard, car la ville a de tout temps été considérée comme une zone neutre enclavée entre les terrains de chasse de trois meutes. Cette bourgade de mille âmes est un des villages de pêcheurs typiques du Kerry, avec ses petites maisons colorées aux toitures sombres et son terminal de ferry vers Knightstown, plus à l'Ouest.

Killarney (prononcer "Cill Aime"), principale ville du coin, compte 12 000 âmes ramassées au bout de la vallée éponyme, aux pieds des *Macgillycuddy's Reeks*, les plus hautes montagnes du pays, soufflées par les tempêtes, comme si les vents d'Atlantiques voulaient les faire reculer jusqu'à Dublin. Killarney est célèbre pour sa boucle du Kerry, dont Cahersiveen est un des joyaux. L'anneau du Kerry est un circuit touristique ancien, mis à l'honneur par la visite de la reine Victoria qui s'émerveilla de la beauté sauvage de ses paysages, mainte fois portés à l'écran depuis : une succession de tableaux romantiques ou des champs de jade, zébrés de murets de pierres moussues, s'ouvrent sur les côtes cisailées par la fureur de l'océan. Les petites routes du ring traversent des hameaux de pêcheurs en dodelinant à travers collines, lande et à pic des falaises, en balcon sur la mer. Les arbres disparaissent en s'approchant de la côte, remplacés par des buissons squelettiques aux troncs tordus par les vents qui limitent la végétation à des tapis de bruyères et d'herbes folles. Mais c'est en levant les yeux que le voyageur découvre le plus saisissant des spectacles : un ballet de nuages mugissants jouant à cache-cache avec le soleil, jetant sur la lande sa mosaïque de lumières changeantes. Averses et éclaircies s'enchaînent avec une logique que les pêcheurs ont depuis longtemps renoncé à comprendre. Il n'est pas rare que le temps change plusieurs fois dans la journée en périodes d'équinoxes.

A world of darkness...

La Cahersiveen de notre scénario n'est qu'un reflet terne et écaillé de notre réalité. La crise financière a balayé l'Irlande comme le reste de l'Europe. Les entreprises venues chercher l'Eldorado défiscalisé des années 2000 ont mis la clé sous la porte et les touristes du vieux continent, principale ressource, ont délaissé la région depuis déjà quelques années. Le taux de chômage a explosé, chassant la jeunesse vers l'ouest. Vers Cork, Dublin... et Londres. Ne reste que les vieux fermiers et les vieux pêcheurs. Et la jeunesse exsangue, non diplômée, qui n'a pas les moyens de s'enfuir. Rien ne bouge. L'ennui et la tristesse transpire partout, des petites zones industrielles de Killarney et leurs entrepôts condamnés aux affichettes des villages qui annoncent que cette maison est à vendre ou que le bail de cette épicerie est à céder. Sans parler des nombreux hôtels qui se délabrent en guettant l'étranger providentiel. Les habitants du Kerry n'ont pas oublié leur sens chaleureux de l'accueil. Mais ils ont déserté les rues pour se réfugier dans la torpeur des pubs enfumés.

Bien entendu, le MJ devrait utiliser le climat comme un facteur dramatique "aggravant" : les averses sont cinglantes, la brume monte de l'océan avec la rapidité d'un cheval sauvage pour étouffer les sons et perdre l'imprudent. Et ce ne sont pas tourbières traitresses et les falaises qui manquent. Le sel des embruns corrode tout ce qui a la prétention de s'approcher trop près des côtes : tôle cloquée des entrepôts pourrissants, odeur du varech en décomposition, rouille des coques des chalutiers... L'océan empoisonne la terre, luttant avec fureur contre le rocher, comme pour dévorer les routes qui le nargue, en surplomb. Et n'oubliez pas les lumières changeantes qui passent d'un éclat orangé au gris terne sans prévenir, provoquant des reflets dans lesquels ont croit parfois deviner des choses. Nous sommes en Irlande, au pays des fées et des leprechauns...

Bonne lecture



Prophecie Day did not come
Rem of the He...
Did not come...
by the Romans A.70.
half a line...
after the...
after the...
12-17-90





Cahersiveen

Quelques notions de distance pour aller de Cahersiveen à :

La ville la plus proche, Killarney (12 000h) : 60 km soit environ 1h de mauvaise route.

La capitale, Dublin : 360 km, environ 4h30 de route vers l'Est

L'aéroport le plus proche vers les USA, Shannon, du côté de Limerick : 170 km, environ 2h30 de route vers le N/O

L'aéroport et le ferry les plus proches vers la France et l'Angleterre, Cork : 150km, environ 2h15 de route vers le S/E



Lac de Staigue, Ring of Kerry



Tombes fianna de Fenit



Kingdom of Kerry Ireland

PERIMETRE DES PRINCIPAUX LIEUX



Ladies View, Killarney



Autour de Cahersiveen

- 1) Gite des PJ, Douglas
- 2) Le tertre d'Oakfield
- 3) Repaire de la spirale noire
- 4) Courtney et Pindal
- 5) Pensiionnat St Patrick, Ronald, Connall



Killarney National Park



Vers Gap Dunloe

Scénario Werewolf
Apocalypse pour les 20 ans
du club Pentacle et Boule
de Gnome.

Auteur et maquette : P.O. Peccoz,
 park_trotro@yahoo.fr

Illustrations et textes
 propriétés de leurs auteurs.
 Matériel gratuit et réservé à un
 usage personnel.

Werewolf est un jeu white wolf,
 tout droits réservés



Port de pêche de Cahersiveen

his is not a...
 Break to signify some great
 private imagination because
 Apocalypsis, as all other
 signifies a kingdom. It is no green
 plain interpretation, much more a
 To keep close to the same sense of words, especially a
 same region, which means a
 part that is a subtle meaning of the word interpretation
 one where this is only observed. This if a man interprets
 one where this is only observed. This if a man interprets
 one where this is only observed. This if a man interprets
 one where this is only observed. This if a man interprets



SYNOPSIS

Nos héros se rencontrèrent au pensionnat catholique du collège *St Patrick*, à *Killarney*, dans leur *Kerry* natal. Cette vieille institution se révéla en réalité être un centre de recrutement pour ados "à problèmes", comprenez qui se réveillent avec le pyjama explosé, incapables de se souvenir pourquoi ils sont couverts de sang. Les « spéciaux » du pensionnat, une dizaine de jeunes au début des années 90, étaient alors initiés à leur héritage garou par une des plus vieilles meutes du pays : le sept du caern d'Oakfield, dirigé à l'époque par une poignée de vieux conservateurs très à cheval sur le respect des traditions. Bref, de vieux grincheux, avarés de révélations sur les secrets des garous, traitant la fougueuse jeunesse de la meute en larbins plutôt qu'en futurs guerriers de Gaïa. Nos héros venaient juste de triompher de leur rite de passage lorsqu'une splendide Furie Noire, Adriana, s'invita au caern. Adriana œuvrait comme recruteuse de jeunes garous pour le temple d'Artémis et se heurta immédiatement aux anciens. Mais son charisme, sa beauté et son dynamisme conquièrent la jeunesse du sept, les PJ en tête, pour souffler un vent de sédition sur la lande. La jeunesse allait renverser les anciens. Les rebelles planifièrent leur attaque durant le rite de Samhain de 1991. Mais la moitié d'entre eux, la meute dirigée par Connall, se retourna subitement pour se ranger du côté des anciens. La mutinerie fut tuée dans l'œuf, s'achevant par la mise à mort de la furie noire et l'humiliation de nos héros rebelles. Ils furent épargnés pour leur jeune âge (*entre 12 et 16 ans*) mais subirent de longues tortures et rites de honte qui marquèrent au fer rouge leur psyché. Ils furent finalement chassés du sept par un rite d'ostracisme les condamnant à 20 ans d'exil, loin des vertes prairies d'Irlande.

20 ans se sont écoulés et nos héros n'ont pas oublié l'amertume de cette trahison. A peine libérés de leur serment, les voilà dans le premier vol vers Shannon. Car l'heure de la vengeance a sonné...



Hate song est un scénario pour la seconde édition de *Werewolf* mais il peut facilement s'adapter aux autres éditions *apocalypse* ou *Forsaken*. Sa trame ouverte repose sur des rouages psychologiques centrés sur les personnages fournis avec le scénario. La vengeance étant universelle, il est toujours possible de l'adapter à d'autres groupes, sous forme de flashback par exemple, mais cela demandera d'avantage de travail au MJ. Quoi qu'il en soit, nous l'invitons à faire connaissance avec les deux principales meutes avant de lancer dans ce drame : la meute des PJ pré-tirés disposés à se venger d'un côté et celle de leur "pauvres victimes" de l'autre.

Hate song utilise le thème des "20 ans" proposé pour le concours de scénario de la convention des neiges de Chambéry, édition 2011. Cette aventure découle d'un rite d'ostracisme vieux de 20 ans et met donc en scène des garous expérimentés. La majorité des protagonistes principaux sont au moins des *Adrens* (garou de rang 3), ce qui suppose un certain doigté et une bonne connaissance du potentiel de ce genre de bestioles ; une condition sine qua none pour doser la dangerosité des combats et éviter la facilité du grobillisme ou, à l'inverse, le bain de sang à la première montée d'adrénaline.

Bien que la seconde édition de *Werewolf* suffise pour jouer, *Hate song* utilise une partie des ouvrages suivants :

- *Werewolf player handbook 2nd edition*
- *Werewolf storyteller handbook 2nd edition*, pour les rites sociaux des garous
- *Black Furie tribebook* qui introduit les *freebooters* et le temple d'Artémis, même si ces factions n'ont pas d'incidence directe sur le scénario
- *Fianna tribebook*, guide de base pour les garous irlandais, fournissant d'indications pour les MJ qui voudraient donner plus de profondeur à leur Irlande.

Préparation du scénario

Hate song repose sur le croisement de trames dont aucune n'est linéaire. Autrement dit, les événements de cette aventure dépendent entièrement de l'initiative de vos joueurs et des réactions qu'ils vont déclencher chez leurs adversaires. Il vous appartient de choisir les actions les plus appropriées pour dynamiser vos scènes et déclencher des rebondissements. Chacun des trois thèmes vous offrent un panel de problèmes à résoudre et de scénettes pour les mettre en situations. Libre à chacun de s'en inspirer, de les couper ou les développer comme bon lui semble.

1^{er} acte : prise de contact avec la réalité. Nos héros viennent tout juste de poser le pied sur leur terre natale, après 20 ans d'exil. Ils ignorent ce que sont devenus leurs ennemis et vont, en toute logique, se renseigner sur eux et sur le caern. La lumière, les odeurs, les lieux les renvoient à la nostalgie de leur enfance, véhiculant l'image d'une Irlande "immuable", alors que la situation, elle, a bien changé : leurs ennemis ont oublié cette histoire de vengeance depuis longtemps, pour s'enterrer dans une vie pépère à l'opposée du destin de guerrier de nos héros. Ils ne s'attendent absolument pas à leur visite, et encore moins à la haine qu'ils vont recevoir dans le museau ! Cet acte prend fin avec leur confrontation.

2^{ème} acte : rage across Ireland. Le caern d'Oakfield est convoité par une meute de danseurs de la spirale noire contre laquelle Connall et les siens n'ont aucune chance. Nos héros déboulent comme des chiens dans un jeu de quille. Ils vont devoir choisir entre mettre leur haine de côté et se liquer contre le "vrai" ennemi, ou savourer leur vengeance au risque de perdre un sanctuaire ancestral. Viendra l'heure d'assumer leurs choix. Succomberont-ils au chant de haine en humiliant ceux qui les ont humiliés ? Vaincront-ils la spirale noire ? Pardonneront-ils ? Resteront-ils dans le Kerry pour s'imposer comme les nouveaux seigneurs de la lande ?

20 ans, le bel âge pour une vengeance !

Les thèmes, les trames.

Comme évoqué ci-dessus, *Hate song* offre trois trames qui sont autant de dimensions pour donner du relief au drame. Trois canevas qui se maillent et se détricotent pour que chaque MJ brode selon les goûts de ses joueurs.

Thème 1^{er} : la vengeance.

La haine est le thème déclencheur des événements. Nos héros reviennent pour faire couler le sang. Mais en réalité, seule Kate, l'alpha de la meute, est hantée par la vengeance. Les autres PJ sont des suiveurs qui reviennent pour régler d'anciennes histoires. Comme une vengeance n'a de saveur que dans la peur du regard de la victime et dans le panache avec lequel on l'accomplit, pas question de se contenter d'un bain de sang. Les joueurs vont devoir mûrir un plan pour humilier la meute de Connall. Ce plan, ils l'ont appelé de tous leurs vœux depuis 20 ans ! Ils l'ont idéalisé chaque nuit, avant de s'endormir... Mais va-t-il tenir la route face à la réalité : quelle gloire tirer quand on est un guerrier accompli et que votre ennemi juré se révèle être un gros pépère ignorant la souffrance et le goût du sang... mais qui, lui, a construit une famille et s'est entouré de gens qui l'aiment. Alors que vous, êtes resté une machine à tuer perdu dans un désert affectif. Les MJ peuvent accentuer cette trame pour mettre en scène la vie interne de la meute et permettre aux joueurs d'entrer dans leur personnage. Kate va-t-elle conserver son commandement ou les autres lui feront-ils entendre le pardon ?

Thème 2nd : la guerre et le pardon

Les danseurs de la spirale noire sont les grands méchants de cette histoire. La seule force d'opposition capable de faire des dégâts et de leur offrir du répit. Pas très original tout ça... Mais au-delà des opérations coup-de-poing qui vont rythmer votre narration, les danseurs vont servir de catalyseur pour rabibocher les anciens ennemis d'Oakfield. Ou au contraire les diviser pour les détruire. Les MJ peuvent accentuer cette trame pour orienter d'avantage le scénario vers l'action et quelque chose de plus manichéen.

Thème 3^{ème} : les objectifs secondaires.

Exception faite de Kate, obnubilée par sa vengeance, tous les personnages pré-tirés d'*Hate song* poursuivent des but personnels. Brian veut retrouver sa famille humaine, Luther est toujours amoureux de Courtney, Sean veut percer les secrets du tertre et Morgane hésite à avouer son amour... Accentuer cette trame donne d'avantage de profondeur à la trame 1 (vengeance) et permet d'impliquer vos joueurs "jusqu'aux tripes" dans la seconde (guerre et pardon). Mais attention à ce que le groupe n'explose pas et que chacun commence à jouer dans son coin. Les scénéttes personnelles peuvent consommer beaucoup de temps et alourdiront votre partie si elles ne concernent qu'un ou deux joueurs pendant que les autres baillent aux corneilles. N'hésitez pas à recourir à la trame 2 (guerre et pardon) pour tailler court les scènes qui s'éterniseraient et forcer la meute à se regrouper pour affronter le danger.

Le caern du tertre d'Oakfield est un très vieux caern dont les origines remonteraient aux règnes des derniers rois celtes, aux prémices des invasions vikings. Un bout de monde, retiré au cœur de l'ancienne forêt qui tapisse les *Macgillycuddy's Reeks*. Les plus hautes montagnes de l'île. Des générations de garous, parmi les plus illustres Fiannas, se succédèrent pour préserver une des principales portes vers les fées de la cours d'ombre d'Arcadie (voir annexe 2). bercé par la pluie et le rythme immuable des saisons, le sept d'Oakfield ne prit pas part aux guerres fratricides qui déchirèrent encore le clan Fianna. De nouveaux voyageurs vinrent de temps à autre se perdre dans la lande et ce qui arriva à Adriana n'est au fond qu'un tragique recommencement de l'histoire :

Angus O'Lagan, philodoxe Fianna, dirigea le sept du tertre d'Oakfield de sa poigne d'acier durant les années 80-90, assisté d'un conseil de vieux Fianna et Fils de Fenris. Le moins que l'on puisse dire c'est que cette concentration de philodoxes et de galliards n'était pas propice au dynamisme du caern, déjà plombé par la torpeur féérique s'écoulant d'Arcadie. Le sept en devint si conservateur que son unique ragabash négocia son exil. Il profita de sa nouvelle liberté pour sillonner la verte Irlande en ramenant des ados porteurs du don, rencontrés dans les foyers sociaux ou les familles d'accueils. Le pensionnat du collège *St Patrick de Killarney* devint une base de recrutement, approvisionnant la meute d'Angus du sang neuf qui lui manquait. Les PJ étaient de ces jeunes qui arrivèrent "par hasard" à Killarney, et firent le mur pour danser sur la lande lorsque la lune était pleine. Ils venaient tout juste de vivre leur rite de passage lorsqu'Adriana arriva au caern ...

Intrigué par les rumeurs qui circulaient sur le comté du Kerry, le temple d'Artémis envoya une de ses filles enquêter sur le terrain. Belle, flamboyante de charisme... et très expérimentée en matière de manipulation, Adriana n'eut aucun mal à flairer la trace du caern pour l'infiltrer. Les anciens ne virent pas d'un bon œil l'arrivée d'une féministe dans leur rang, fut-elle de passage comme elle aimait le souligner. Adriana passa un hiver, puis un printemps. Elle était encore là lorsque l'été chauffa les pentes des *Macgillycuddy's Reeks*. Mais elle savait modérer ses propos et avait toujours une anecdote ou un souvenir de ses innombrables voyages à raconter. Les vieux machos s'habituèrent à sa présence et, pour tout dire, les plus entreprenants commençaient à nourrir des plans à l'approche de l'automne et de la saison des amours... Adriana, de son côté, s'intéressait surtout aux *cliaths* d'Oakfield. A l'époque, le caern en comptait dix, répartis en deux meutes dont elle devint l'égérie, à la fois muse et grande sœur d'une jeunesse mal éduquée et rabouée par les alphas. Elle incarnait bien mieux que ces derniers l'héroïsme et la combativité propre à séduire de frétilants garous débordant d'hormones. Surtout quand on sait que les Fiannas sont de grands sentimentaux...

Mais Angus n'était pas né de la dernière pluie de Grand-père tonnerre et avait vu clair dans son jeu. Qu'elle gagne la confiance des *cliaths* lui indifférait ; après tout, Adriana était une "souple" pratique pour libérer leur fougue juvénile et leur idéalisme. Mais il ne voulait pas que la furie s'immisce dans les relations entre les anciens qui le soutenaient. Diviser pour mieux régner ; c'est précisément ce qu'il avait fait en scindant ses recrues en deux meutes ! Les PJ, sous la dominance de Kate Fanaghan. L'autre sous dominance de Connall Mac Allister. La sagesse et l'expérience du vieillard lui coupa l'herbe sous les talons. Adriana comprit qu'elle avait été démasquée. Elle était forcée d'improviser une solution rapide pour conduire ces jeunes sous la protection du temple d'Artémis. La tension s'accrut tout au long de l'été 1991, alors que s'approchait Samhain et son rituel délicat (voir annexe 2). Il y eut des combats entre anciens, pour la première fois depuis longtemps. Ce qui survolta les jeunes loups. Angus resserrait son autorité sans parvenir à affermir son contrôle. Adriana appela ses sœurs londoniennes qui mirent à sa disposition un commando restreint de six furies noires. Et lorsque cette dernière exposa son plan aux *cliaths*, tous se rangèrent d'une seule voix pour renverser Angus. A 16 garous contre 5 toutes les chances étaient du côté du changement. Les anciens n'avaient que trop régné : place aux jeunes !

L'attaque fut convenue pour la nuit de Samhain, dans le plus grand secret. Du moins le croyait-on, car Connall, le jeune alpha de la première meute, n'était pas sûr de faire le bon choix. Son groupe hésitait. Le quotidien avait été bien terne avant l'arrivée des furies, mais fallait-il pour autant bafouer les traditions pour s'emparer d'un caern ; une énorme responsabilité pour un petit garou. Connall et sa meute en discutèrent en secret, sans parvenir à un accord tranché. Le rite commença. Adriana donna le signal, déclenchant le raid de ses sœurs. La meute des PJ se jeta sur Angus. Mais Connall, tétanisé, s'interposa instinctivement, suivit en un éclair par les siens. La moitié des rebelles venaient de se retourner contre les insurgés. Ce fut la déconfiture immédiate : la meute des traites redoubla de violence pour se racheter une conduite, entrant en frénésie. Les anciens fondirent sur Adriana, forçant les furies à se replier dans l'umbrage. Nos héros, dépassés par le chaos et la sauvagerie, se retrouvent cloués au sol par les seigneurs d'Oakfield. Angus, ivre de rage, fit mettre à mort la furie en la livrant à la meute frénétique de Connall. Sous les yeux terrifiés des PJ.

Ce massacre ne fut pas pris à la légère. Angus lui-même fut incapable de comprendre ce qui avait poussé Connall à virer de bord une fois que la lumière fut faite sur cette conspiration. Connall et les siens furent pardonnés. Après tout, ne venaient-ils pas de sauver leur sept ? Mais Angus s'appliqua à ce que le jugement et les châtements infligés aux vaincus soient exemplaires. Histoire de calmer les ardeurs de l'autre moitié. Ils furent attachés et torturés une semaine entière, soumis aux pires humiliations permises par les rites de honte. Un rite d'ostracisme clôtura l'éprouvante épreuve, les exilant en umbra profonde auprès des filles d'Artémis pour apaiser la mort de leur sœur.

Mais avant de franchir le pont de lune spirituel, Kate et Connall s'investirent une dernière fois. Kate et les siens jurèrent de revenir faire la peau à "ces sales traîtres", une fois leur exil purgé. Pour les vaincus, l'exil fut gravé en lettres de feu au plus profond de leur âme, par un quotidien devenu enfer. Prisonniers de l'umbra profonde, ils furent expédiés dans un camp de combattants des furies noires pour travailler les pires techniques de combat et d'abnégation du parfait petit soldat garou. Et chaque soir, avant de sombrer dans un sommeil réparateur, tous récitaient la litanie d'insultes et de sévices qu'Angus leur avait infligés. Pour s'accrocher à quelque chose et ne pas sombrer dans la rage pure et la folie.

Quelques mois passés dans les profondeurs de l'umbra forgèrent une meute de combattants soudés et déterminés. Nos héros entrèrent au service des *freebooters*, inlassables arpenteurs de l'umbra, toujours prêt-à-porter le feu là où l'ennemi s'y attend le moins. Ils sillonnèrent les Etats-Unis pour prêter main forte aux meutes menacées. La chasse aux vampires devint une de leur spécialité. Leurs exploits défrayèrent les chroniques, reflet de leur pugnacité à survivre et affronter des dangers toujours plus grands. La meute s'établit dans les environs de San Diego, se construisant une nouvelle vie parmi les mortels, entre deux actions commando. Brian, Luther et Sean vécurent de petits boulots et montèrent une petite bande de rock qui eut quelques succès locaux... Avant de renoncer à la scène à la suite de violences après leurs concerts. Kate se fit travailleuse sociale dans un centre pour femmes battues sous l'égide des furies noires. Morgane, inadaptée au monde humain, continua à patrouiller l'umbra et les rues de San Diego en veillant à ce que personne ne s'attaque à sa meute. Mais le soleil de Californie n'a pas éclipsé la douceur de la mousse sur les pierres du Kerry ni l'odeur si particulière quand la pluie venue de Waterford fait chanter la lande d'Oakfield. Le désert du Nouveau Mexique n'était pas leur foyer et aucun n'avait oublié le mépris dans les yeux de Connall le jour de leur exil chez les Furies. Ainsi passèrent les années, entre boulots, traques, duels, raids éclairs et cicatrisation des plaies. Leurs exploits retentirent bien au-delà de la région de San Diego, pour faire de leur meute une des plus respectées de la côte ouest des States. Près de 20 années de bons et loyaux services chez les *freebooters* qui propulsèrent nos héros au rang de légendes tant chez les anciens recherchant leurs conseils que chez les jeunes garous qui les adulent. *L'american dream*, version *Werewolf*. Mais que valent le strass et les paillettes de Californie au fin fond de l'Irlande rurale ?

Octobre 2011. Les exilés d'Oakfield viennent d'être libérés par les matriarches des Furies Noires. Les rites d'honneurs pour célébrer leur départ ont duré tout l'été. Adriana pouvait être fière de ces "chiots". De nombreux garous ont fait le déplacement, réaffirmant leur respect et leur amitié. Un rêve auquel aspirent bien des garous... mais pas nos héros. Car s'il y a bien une chose aussi tenace que l'amour, c'est bien la haine. Son contraire.

A peine libérés de tout engagement, leurs seules pensées volent vers l'Irlande. Le seul coin du globe qu'ils n'ont plus foulé depuis 20 ans. Ils ont préparé leur voyage depuis septembre, mais le réveil d'un volcan islandais a retardé les vols vers Shanon et Dublin. Comme si Gaïa redoutait le drame qui allait se jouer... Leur agence de voyage a enfin appelé : leur vol a fini par décoller de New-York. Quelques heures se sont écoulées. Cinq touristes traversent la foule du hall de l'international Shannon Airport. Pas un regard vers les portes d'embarquement. Personne ne les attend. Pas de sourires soulagés ni de bagages comme les autres voyageurs. La haine pèse lourd, mais pas dans les sacs à dos.

Nous sommes le 27 octobre 2011.

Trois nuits avant Samhain.

CAMPAGNE

Angus est mort en 2002, laissant la gouvernance du caern à son « poulain » de toujours, Connall. D'autres anciens étaient morts avant lui et les derniers se retirèrent, quittant le caern pour disparaître. Et personne ne sait ce qu'ils sont devenus. Sans doute sont-ils morts en loups solitaires, comme bien des garous.

Ceux qui souhaiteraient développer *Hate song* en mini campagne peuvent considérer que quelques anciens sont restés dans la région. Ils se sont retirés des affaires, mais pourraient se révéler être de précieux alliés pour Connall, de nouvelles cibles pour la vengeance des PJ... et bien entendu des victimes toutes désignées pour les danseurs de la spirale noire.

Par ailleurs, ce scénario peut facilement s'articuler avec l'excellent scénario « *Le seigneur du Ring* », paru dans le hors série No15 de Casus Belli (juin 1995). Il se déroule lui aussi dans le Kerry, mettant en scène les meutes voisines du sept d'Oakfield dans leur combat contre un mage *Nephandus*.



cte | NOS RETROUVAILLES

Le scénario débute au soir du 27 octobre 2011, dans le petit gîte coquet que Luther a loué pour la semaine. Nos héros n'ont pas encore mis le nez dehors, si ce n'est une pause à Limerick pour remplir le frigo. Le trajet depuis Shanon a été étrangement silencieux, le décalage horaire aidant. La nuit tombant vite, ils n'ont pas aperçu grand-chose du Kerry, sinon que la vie n'a pas vraiment changé depuis 20 ans. Une poignée de nouveaux panneaux, quelques façades repeintes, quelques maisons neuves à l'extérieur : Cahersiveen est resté dans son jus, loin du tumulte de la région de Limerick qui a explosé dans les années 2000. Le gîte trône sur les pentes douces d'une petite colline dominant la baie, à la sortie du village. Jolies chambres, salle de bain confortable, bibliothèque remplie de cartes touristiques et d'ouvrages grand-public sur la région. Ne manque qu'une chose : le plan d'une vengeance sans accroc !

Les garous ont carte blanche pour se venger. Mais par où commencer ? Ils n'ont pour seuls indices que les noms des 5 traitres, associés à des images d'adolescents, déformées de temps : *Connall Mac Allister*, un grand brun athlétique aux yeux verts déterminés/ *Donald Forwood*, un maigrichon à la tignasse aussi rousse que bouclée/ *Courtney Kessington*, une brunette mignonne avec des couettes, mais un caractère de chien/ *Douglas O'Hen*, un jeune hercule bagarreur aux idées aussi courtes que sa coupe en brosse/ *Findal*, un métis dépenaillé avec ses dents de travers, ses mèches grisâtres et son regard un peu fou.

Nos héros passent pour des touristes américains, incognito. Personne ne les attend et ils savent exactement où se trouve le caern. D'un autre côté, ils ignorent qui tient le sanctuaire (car le vieux Angus a dû mourir depuis), combien il compte de garous, ni se que sont devenus leurs ennemis "dans la vie civile". Pas plus qu'ils ne savent si d'autres meutes se sont installées dans les parages... Sans prévaloir de la créativité féconde de vos joueurs, **il y a deux grandes lignes d'action : les PJ peuvent commencer par se renseigner (1)... ou aller espionner le caern (2).**

NOSTALGIE

Profitez de leurs mouvements dans la région pour renforcer la nostalgie qui baigne ce scénario. Vos joueurs devraient avoir l'impression de se réapproprié un terrain de chasse. Ils reviennent sur les lieux de leur enfance et cela fait 20 ans qu'ils imaginent ce retour. Alors mettez en une bonne couche : la lumière mourante de l'automne qui n'a rien à voir avec l'éclatant soleil californien, la brume glaçante dans le souffle salé de l'Atlantique, la vieille épicerie O'Lagan où untel a volé ses premiers bonbons, le petit ruisseau qui coule derrière la grange aux volets bleus, la boulangerie de Glenbeigh a été revendue etc. Ils renouent avec des sons (comme la sonnerie de St Patrick) et des odeurs (comme l'humidité de la bruyère) déformés par leurs souvenirs.

Profitez d'une description pour introduire la petite zone industrielle de Killarney, qui n'existait pas de leur temps.

1) Piste 1 : SE RENSEIGNER.

Se renseigner sur les garous : au temps le dire tout de suite. Ce sera chou blanc ! Les meutes sont peu actives. Pas de faits divers dans la presse ni de rumeurs étranges dans les pubs. Sinon la rumeur de fées qui joueraient des tours aux touristes dans la lande d'Oakfield. Pas d'activités particulières en ombra non plus. Les esprits n'ont pas l'habitude de croiser des garous. Les PJ n'apprendront rien, sinon que le Kerry est toujours aussi paisible...

1.1 Se renseigner sur Connall Mac Allister

Rien de plus simple. Son numéro est dans le bottin. Connall (41 ans aujourd'hui) dirige une entreprise de paysagistes basée à Killarney (pages jaunes) et on trouve son domicile dans les pages blanches. Il suffit de planquer dans le hall de la petite gare, où pas loin, pour le voir dans ses locaux du 27 *Dennehy's road*, avec ses trois employés. Pas de doute, c'est bien Connall, dans son gros pull et ses bleus de travail, 30 kg en plus et un début de calvitie. Le garou en impose, au milieu de ses jardiniers. Mais il n'a pas l'allure d'un fier guerrier de Gaïa... Connall passe sa journée à élaguer les haies du golf club. Pause à midi dans le pub du golf, achat de fioul pour tronçonneuse et d'engrais au drugstore du coin. Retour de la fourgonnette peu après 17h. Il rentre ensuite à pied, à son petite maison de *Hillars Lane*. Les PJ y découvriront une épouse (Clara, sur la boîte à lettres) et deux filles (Lisa 8 ans et Peggy 5 ans). La famille Mac Allister attend un heureux événement pour bientôt si l'on en croit le ventre bombé de Clara. Lisa et Peggy sont *kinfolks*. Elles ignorent tout de leur paternel mais sentent « *quand les gens sont comme papa* ». Elles sont immunisées au délirium, mais pas à la peur de tomber nez à nez avec un crinos. Clara reste en revanche une pauvre humaine qui peut perdre son enfant à la suite d'un choc traumatique. A bon entendre...

Voilà tout ce qu'ils pourront apprendre avec une petite journée de filature. Connall réagira en passant des coups de fils à sa meute et en se montrant vigilant s'il découvre qu'on le suit. Il plantera ses jardiniers pour foncer au caern et s'assurer que tout va bien. Mais nos héros peuvent éviter tout ça avec un minimum de discrétion. Connall est souvent isolé dans son boulot comme ses trajets quotidiens. Le cueillir discrètement ne présente pas de difficulté particulière. Sauf à poser des questions dans les pubs ou de passer au *townhall*, nos héros ignorent que Connall est un élu municipal et que c'est une figure connue de Killarney. Les gens réagiront et poseront des questions si des inconnus embarquent leur élu.

Connall est le PNJ qui incarne le plus le décalage entre la haine des PJ et la triste réalité : il n'est plus le jeune philodoxe ambitieux d'autrefois, mais un honnête entrepreneur, aimé de ses compatriotes. Un bon père, futur papa, très investi dans sa commune, souriant et s'arrêtant tous les deux mètres pour saluer une connaissance. Il sera pétrifié, puis terrifié, si les PJ se présentent à lui. Il tentera de jouer les durs en les menaçant par de prétendues alliances passées avec d'autres meutes irlandaises car il comprendra vite pourquoi ils sont revenus. Il sera prêt à tout pour négocier, y compris à renoncer à ses droits sur le caern si les PJ veulent prendre le contrôle. Du moment que Kate et les siens épargnent sa communauté. Sa reddition devrait perturber Kate, mais Connall n'a que de vagues souvenirs de l'exil des PJ. Il n'avait plus conscience lorsqu'il démembra Adriana et ne se souvient que des rites d'humiliation qui suivirent (et encore !). Il n'a pas traversé l'enfer comme eux et les brumes du ténébreux ont endormi sa conscience...

1.2) Se renseigner sur Donald Forwood

Donald (35 ans aujourd'hui) est lui aussi dans le bottin. Il travaille comme garde-chasse pour le parc national de Killarney. Il vit en célibataire dans un des appartements à l'étage de la "maison du parc", une vieille ferme retapée en écomusée, avec sa boutique de produits de pays et ses cartes postales. On peut trouver dans les archives de la presse locale (ou sur le net) des photos de ses interventions dans les écoles ou dans les campings, où il organise des projections de sensibilisation aux écosystèmes de l'île. Donald s'occupe autant de l'accueil des touristes (pour les éloigner du secteur du tertre) que des patrouilles sur la lande. L'écomusée est fermé à cette époque de l'année, mais pas le bureau des guides, succursale de l'office du tourisme de Killarney. Vous pouvez organiser une petite scène amusante si vos PJ se renseignent dans un office du tourisme : un écriteau (ou une boîte vocale) les envoie à la maison du parc où ils tombent sur Donald, de l'autre côté du comptoir. Les deux camps totalement pris au dépourvu.

Les PJ peuvent utiliser les mêmes moyens de renseignement que pour Connall (voir ci-dessus). Mais filer Donald sera plus dur. Pour commencer il est plus athlétique, plus à l'écoute de sa nature de garou. Il est célibataire (pas de moyen de pression) et se balade souvent en pleine nature (= se transformer pour fuir ou flairer des intrus). Par ailleurs, c'est aussi le garou qui connaît le mieux la lande. Il peut masquer son odeur et connaît les moindres cachettes pour esquiver ou embusquer des intrus. Donald n'est pas une tête brûlée : il ne cherchera pas le contact s'il reconnaît la meute. Il préférera appeler son alpha et sonner l'alerte pour les autres.

1.3) Se renseigner sur Douglas O'Hen

Douglas (39 ans aujourd'hui) vit en marge de la société. Pas de traces sur le bottin ni sur le net. Il vit au crochet de Greta Van Dys, une artiste peintre flamande, venue capter les lumières du Kerry sur ses toiles. Mais qui a surtout fini par capter la Guinness. Car Douglas n'est plus le Fils de Fenris vindicatif, mais une épave débordante de bière qui braille de vieilles chansons pour touristes dans les pubs de Tralee (plus au nord). Bref, un gaillard bouffi d'alcool, embrumé par l'herbe qu'il cultive dans la petite maison de sa compagne et qu'il fume du matin au soir. Sans doute pour oublier que les Fils de Fenris ont le sang chaud et dépriment sans leur dose de violence. Douglas vit reclus dans son antre, se transforme peu et ne se rend au tertre que lorsqu'il y est obligé. Comme pour Samhain. Les PJ devront capturer un autre traitre pour apprendre où il habite... en l'occurrence à Cahersiveen, à une centaine de mètres du gîte !

Mais attention ! Sous son apparence adipeuse, Douglas est celui qui se souvient le mieux de l'épisode Adriana. Il détestait Morgane et Brian, rêvant de temps à autre qu'il pouvait les déchieter comme il l'avait fait avec la furie. Douglas a connu une fin d'adolescence difficile : Angus l'a envoyé se calmer dans une meute d'Irlande du Nord lorsque le conflit reprit au milieu des années 90. Il sait se battre et n'a absolument pas peur des PJ, dont il ignore la puissance. Il est capable de passer brutalement à l'attaque et entrer en frénésie si les joueurs commencent à le cogner. Jouez-le comme une bombe à retardement. Cela dit, une fois la bombe désamorcée, Douglas crachera au bassinnet en répondant aux questions des PJ

1.4) Se renseigner sur Courtney Kessington

Courtney Kessington (36 ans) est sur liste rouge. Rien sur le net. En revanche, son fils, Michaël Kessington, traîne sur Facebook. Et comme tout bon gamin pas encore ado, il a fièrement mis des photos de sa jolie maman sur sa page. Aucun doute possible : c'est bien Courtney à la plage. Courtney avec Mickey et son gosse à Eurodisney etc. Un garou avec un minimum d'informatique peut devenir son ami pour accéder à sa page. Encore faut-il débusquer le petit Mickaël dans la vingtaine de Kessington du comté, inscrits sur ce site. Une autre piste pour débusquer Courtney est d'enquêter au pensionnat St Patrick. Courtney y enseigne la littérature et l'anglais, dans la même salle où elle échangea ses premières caresses avec Luther. Une planque suffit à la voir entrer le matin ou sortir (à midi et à 18h) pour gagner son domicile de Glenbeigh, entre Cahersiveen et Killarney.

Courtney est la coqueluche des jeunes boutonneux de St Patrick, avec son joli minois, sa sévérité et "un je ne sais quoi de bizarre" qui la distingue des curés et des profs austères. Questionner ses élèves n'apportera rien sinon que leur prof est sexy et qu'elle ne porte pas d'alliance. Seul un élève (Barney O'Malley), amoureux de sa prof, a découvert qu'un garde du parc venait parfois la chercher après les cours. Il pourra identifier Donald si on lui présente une bonne description ou une photo. Autre possibilité : tenter de sociabiliser avec un gosse de 12 ans sur le net. Pas besoin de vous faire un dessin, surtout après les scandales qui ont éclaboussé la bonne église catholique irlandaise... Un garou qui adopte la prose d'un ado peut tenter de sympathiser avec Mickaël. Mais le gamin n'est pas naïf et rapportera à sa mère toute question un peu trop personnelle. Courtney mettra immédiatement un terme au dialogue. En jouant finement notre internaute peut découvrir que Mickaël n'a pas de papa mais que c'est pas grave parce que sa maman est trop cool. Que *maman n'est pas mariée* (pas de divorce dans la Sainte Irlande catholique). Que *maman est prof chez les curés de St Patrick. Qu'il aime pas trop sa nouvelle baby-sitter quand maman s'en va la nuit. Mais que maintenant elle ne le fait plus trop.*

Courtney ne s'attend pas à faire l'objet d'une filature. Et encore moins à revoir son ancien amour. Il est très facile de la traquer avec un minimum de discrétion. Courtney sera surprise, voire amicale si Luther est dans le lot (sans charrier non plus) ; pas belliqueuse, sauf si les PJ se montrent agressifs. Comme Connall, elle ne fait plus grand cas des serments lancés une poignée d'ados, il y a 20 ans. Et les ados, Courtney connaît ! Adriana n'est plus qu'un vague souvenir, la seule chose qu'elle se souvienne c'est le regret d'avoir perdu Luther. Mais cela, elle le gardera pour elle. La réaction de Courtney dépend de l'approche : sa première réaction, très égoïste, sera de penser qu'ils accompagnent Luther, venu la reconquérir. Mais elle sonnera l'alarme, comme Connall ou Donald, dès qu'elle comprendra leurs réelles intentions. Luther a d'avantage de marge de manœuvre pour la soutirer des informations sur le caern, autour d'un verre ou d'un repas de retrouvailles. Mais là encore, gare aux faux pas : la garou est fidèle à sa meute et ne confessa rien des faiblesses comme la routine, le manque de contacts ou leur inexpérience du combat. Et pousser le flirt peut s'avérer aussi dangereux pour Luther que pour sa proie, car Courtney compte bien en apprendre, elle aussi, sur les PJ. Ce sera du donnant-donnant...

1.5) Se renseigner sur Findal

Findal (29 ans) n'était qu'un louveteau quand les PJ furent bannis et ne gardent de lui que l'image d'un très jeune métis, largement aussi méprisé que Morgane. Sauf que Kate s'est toujours montrée sympathique et attentionnée avec la métis de sa meute. Connall ne pouvait pas en dire autant de ses rapports avec Findal. Ce dernier n'a pas d'existence légale : aucun acte de naissance ni papiers d'identités. Donald lui a dégotté un poste de berger communal, payé au noir, pour pâturer les landes autour du caern. Il n'y a qu'en Irlande qu'on peut trouver des loup-garous bergers... Bref, Findal a une petite voiture (mais pas de permis), une petite bicoque adossée à sa bergerie dans les collines, où il vit en ermite. Il a même la télé avec le câble. Mais personne n'a prit la peine de soigner son analphabétisme, et surtout pas "Madame la professeuse" qui lui voue une aversion à peine voilée. Donald est le seul à prendre soin du métis. Toutes les factures sont à son nom et c'est lui qui lui remplit le frigo. Par amitié ? Non, pour éviter que Findal se rendent dans une zone habitée... Findal a de gros handicaps avec les lacunes de son éducation qui le rendent trop bizarre pour vivre parmi les humains, faute d'avoir toujours été traité en demeuré. Ce qu'il n'est pas, comme l'on comprit les danseurs de la spirale noire.

Findal était trop jeune pour se rappeler en détail d'Adriana. Mais il sait qu'il s'apprête à commettre une trahison encore plus importante. Et il se souvient parfaitement du sort réservé aux traitres ! Les PJ n'ont aucune chance de remonter jusqu'à lui, sauf à torturer Connall ou Donald. Courtney et Douglas savent à peine qu'il est berger. Ils ignorent où est son troupeau et les troupeaux de "black faces" (les célèbres brebis à têtes noires) ne manquent pas dans la région... Findal est paranoïaque, toujours sur la défensive depuis qu'il trahit les siens pour améliorer son sort (voir l'acte 2). Les PJ devraient doubler d'astuce pour pouvoir l'approcher. Sans oublier qu'il connaît parfaitement son terrain de chasse !

1.6) AUX GAROUS D'AGIR

Méthode ninja : si les joueurs souhaitent conserver l'avantage de la surprise, ils n'apprendront sans doute que des fragments de ce qui est raconté ci-dessus. Ils ne sont pas non plus obligés de s'occuper de chaque membre de la meute. En bref, ils devront agir le soir de Samhain en ignorant les forces actuelles du caern. Mais la petite vie pépère de leurs ennemis n'a pas de quoi les inquiéter. Ils pourront approcher le caern et attaquer par surprise (voir 3, la confrontation).

Méthode film noir : des cagoules, un coffre de voiture et du chatterton. On peut se passer de la batte quand on est un garou. Le Kerry peut remplacer le désert des pueblós et le gîte dispose d'un petit cellier insonorisé pour séquestrer leurs victimes. Des garous discrets ne devraient avoir aucun mal à capturer Connall, Donald, Courtney ou Douglas. La méthode maffieuse n'a rien de la vengeance avec panache ou de l'honneur garou. Mais elle très efficace pour faire parler. Vos joueurs peuvent agir de la sorte, mais prévenez les qu'il serait criminel de laisser un caern sans défense un soir de Samhain, surtout si nos héros ont découverts les *cliaths* et les jeunes. Vos joueurs se mordront les doigts d'avoir neutralisé leurs ennemis quand leurs vrais ennemis vont leur tomber sur le râble ! (voir Acte 2).

Méthode "perdu de vue" : les PJ peuvent se présenter à leur ennemi. Méthode redoutable pour les menacer, les provoquer et leur faire claquer des fesses dans leurs slips ! Leur confrontation pour Samhain sera différente. Elle ne change rien au problème central que les PJ ignorent toujours, à ce moment de la partie. Mais la joie de l'intimidation vaut le détour non ? Le gros défaut de cette stratégie, c'est que la meute d'Oakfield aura le temps de se préparer en vue de la confrontation. Les garous seront tous armés, avec du calibre assez gros pour rééquilibrer la castagne. Donald aura même des balles en argent (voir 3). Ce qui n'est pas forcément une mauvaise idée pour la suite. Courtney et Connall auront également pris leurs dispositions pour épargner leur famille : Mickaël sera confié à Clara qui partira "se reposer de sa grossesse" chez sa mère, à Glasgow. Tant pis si les gosses manquent un peu l'école non ? Ces mesures réduiront la menace des danseurs dans l'acte suivant.

La méthode I.R.A : les joueurs peuvent jouer avec les nerfs de leurs proies. Mais Kate ne devrait jamais permettre une chose pareille ! On commence par du pneu crevé et on finit par l'incendie de la maison ou le tir de nulle part qui manque de vous tuer sur la petite route déserte de Waterford... Attaquer sans se montrer causera autant de peur que la méthode précédente, entraînant les mêmes conséquences : garous armés et sur la défensive et proches exilés, à couvert. La seule différence c'est que la meute va contacter les esprits du *ring du Kerry* pour débusquer leurs agresseurs. Les PJ vont devoir la jouer fine, niveau umbral, sous peine de se faire vendre. Non content de se faire pourrir leur magistrale entrée par surprise, ils passeront pour les derniers des pleutres. Leurs adversaires seront en confiance pour l'affrontement, avec des sermons sur l'honneur ras la gueule. Mais se faire sous-estimer peut compenser la perte de l'effet de surprise.

2) Piste 2 : DROIT AU BUT !

Vos joueurs seront tentés d'aller au caern avant les cérémonies. Dur de se retenir quand on attend ça depuis 20 ans et que l'on ne sait pas par quel bout commencer. *L'excitation leur noue la gorge bien avant d'arriver au sanctuaire : rien n'a bougé. Ils reconnaissent la moindre pierre, se délectent des odeurs et des teintes étranges que prend la lumière au fur à mesure que l'on approche de la porte arcadienne. Nul doute possible : c'est ici chez eux et nulle part ailleurs.* Bien entendu, les souvenirs n'ont pas que du bon et c'est peut-être le moment d'improviser des petits flashbacks sur la mort ignoble d'Adriana, leurs peurs d'adolescents au moment du signal d'attaque ou sur les humiliations etc.

Les intrus se feront repérer par les trois gardiens en maraude s'ils ne prennent pas leurs précautions, comme en masquant leurs traces ou leurs odeurs. Les loups les laisseront approcher s'ils ont l'air de randonneurs ou de cueilleurs de champignons. Les humains se feront déboussoler par les brumes du caern. Dans le cas contraire (*armes apparentes, métamorphoses etc.*), ils les talonneront, les laissant s'enfoncer dans la vieille forêt d'Oakfield (voir annexe 2), en veillant à ne pas se faire surprendre et l'un d'eux se précipitera pour prévenir Donald ou Findal. Les jeunes patrouilleurs croient avoir affaire à une meute de voyageurs et viendront à leur rencontre en hispo, peu avant de pénétrer dans la clairière du caern, sans montrer d'agressivité.

Le caern est vide. Pour l'heure, il n'y a qu'un jeune blondinet d'une quinzaine d'année (Stuart), concentré à disposer des pierres couvertes d'oghams (= pierres rituelles couvertes de runes) en cercle parfait tout autour du petit monticule herbeux. Sean sera le plus touché par cette vision, car c'est lui qui disposait jadis ces pierres millénaires lors des préparatifs de Samhain.

Stuart sursautera et tentera de se transformer en glabro, et qui va lui demander un certain temps... rejoint par deux autres gardiens. Ou trois si les PJ ont passé leur vigilance. Les PJ resteront sans doute figés de leur côté. Non par la présence de jeunes loups méfiants ou grognants. Mais par la vue du minuscule tertre, immuable, et des agréables vibrations qu'il diffuse dans leur âme. **Au PJ d'établir le contact** : Les irlandais n'ont-ils pas un sens légendaire de l'accueil ? Et ces jeunes qui meurent d'ennui ici sont tout émuostillés de rencontrer d'autres garous, tant il n'en passe jamais par ici. Ménagez leur donc une petite scène pour épater cette poignée de louveteaux et gagner leur sympathie. A moins qu'ils n'optent pour l'intimidation brutale, peu probable avec des garous comme Sean. Mais pourquoi pas... ils arriveront au même résultat.

Ils apprendront que les trois ou quatre garous présents forment la meute des jeunes du tertre. Ceux qui n'ont pas encore passé leur rite de passage. Voilà nos vieux garous face à leur reflet d'il y a 20 ans : tous sont pensionnaires du lycée St Patrick et comme chaque année, leur chef, monsieur Connall, leur a demandé de surveiller le caern. La prof d'anglais, Mme Kessington, a justifié leur absence. Leurs termes maladroits prouvent qu'ils n'ont pas encore intégré le vocabulaire garou. Leurs expressions et leurs posent donnent la nette impression qu'ils s'imaginent comme des héros de manga dans une *high school* pour héros aux pouvoirs secrets. On est loin des vieilles traditions imposées par Angus. D'ailleurs aucun d'eux ne connaît ce fameux Angus. Le plus vieux, Stuart, est arrivé ici il y a trois ans. Ils ignorent eux aussi ce que représente réellement ce caern. Mais monsieur Donald, le garde du parc et shaman de la meute, leur a dit que des créatures dangereuses cherchaient à quitter le tertre pendant la période de Samhain. Lindsey, la seule fille, attestera crânement que ce monde spirituel, l'umbral existe. C'est d'ailleurs la seule du lot qui a la force d'y aller. Cinq fois déjà, alors tu vois, faut pas fairé le malin !

Ils confirmeront que tous les anciens de la meute des traitres occupent les postes clés du sept. Connall est l'alpha. Ronald est le shaman, maître des rites. La prof d'anglais leur fait passer des tests, mais pas les mêmes qu'à St Patrick, lol. Ils n'aiment pas trop Douglas qui est souvent méprisant et qui pue l'alcool, mais qui passe pour le meilleur guerrier d'entre eux. Et puis y a un garou "pas humain", monsieur Findal, qui sait comment fonctionne le sanctuaire "c'est lui qu'on doit prévenir si on sent des présences dans la brume".

Les garous apprendront qu'outre les anciens et les jeunes, une troisième meute sert le caern : les *cliaths*. Leurs chefs directs. Des anciens de St Patrick. Leur alpha, Jeremy, fait des petits boulots dans les bleds du coin. "Il frime pas mal et tape vite et fort ceux qui le contestent". Les jeunes le craignent plus qu'ils ne le respectent. Mais il a la confiance de Connall, « alors on dit rien ». Y a Jessica, une redoublante de terminale, qui est toujours à St Patrick, qui tape fort aussi et qui peut devenir très violente. "Y a fallu plusieurs fois la calmer avec tous les anciens et la prof d'anglais a toujours peur qu'elle pète un câble au milieu du lycée". Pour finir, il y a Trevor, le plus sympa des *cliaths* "parce qu'il se prend pas la tête et moi je pense qu'il nous aime bien parce que les deux autres le frappent".

Les jeunes deviendront suspicieux si les PJ se font trop précis ou trop curieux. Sanders, naïf, serait prêt à parler. Mais Lindsey et Stuart sont plus matures. Ils demanderont aux PJ de se présenter et nos héros devront gagner leur confiance avant qu'ils acceptent de parler. **Il ressort globalement :**

- que les traîtres seront tous présents pour Samhain, mais qu'on ne verra pas Douglas ou Courtney avant le soir en question.

- que la jeunesse est nombreuse (4 jeunes, 3 *cliaths*) mais qu'aucun n'a goûté au baptême du feu.

- mais que ceux qui sont présents ont un réel respect pour Connall et le caractère sacré du tertre. Ils ne trahiront pas les leurs.

- que tous prennent très au sérieux cette histoire de porte et de créatures. Ils semblent vraiment terrifiés par les créatures du tertre, alors que les PJ, au même âge, y voyaient plus une légende colporté par Angus pour éloigner Adriana.

- Que personne ne garde le caern la plupart du temps car eux sont à l'école et les anciens ont tous de la famille ou un travail prenant. Cette information ne devrait être révélée qu'à la suite d'un bon roleplay, en endormant leur vigilance.

La suite ?

Il n'y a pas grand-chose à attendre de plus des jeunes, sauf si vos PJ sont des gros violents qui décident de les enlever. Si Findal a été prévenu, il arrivera une heure plus tard avec le dernier jeune (Kevin) et se cachera dès qu'il reconnaitra les PJ. Il donnera rapidement l'alerte à sa meute... mais également aux black spiral dancers qui attaqueront en "formation lourde" (voir 3 ci contre). Dans le cas contraire, les jeunes préviendront Findal de la visite d'étrangers et Connall demandera aux *cliaths* de venir au caern « si ces gars devaient revenir » et il leur confiera des armes à feu.

Espérons que les joueurs arriveront à les embobiner s'ils veulent que les patrouilleurs gardent leur langue. Chose peu probable sans une bonne excuse et une brillante scène de roleplay !

Les jeunes dorment sur place, dans une vieille grange abandonnée, propriété du parc national, à trois km du caern, à l'entrée de la forêt. Ils patrouillent tous les jours et seront ravis de les revoir. Enfin... selon comment les PJ auront géré les présentations, bien entendu.

Indépendamment de l'issue de cette rencontre, la présence d'innocents devrait titiller vos joueurs dans l'exécution de leur vengeance. Car il est clair qu'ils se battent au côté de Connall. Comment affronter les traîtres sans risquer de blesser des ados qui ne connaissent rien de l'umbrage et arrivent à peine à se transformer ? Sean devrait être le premier à refuser l'attaque frontale. N'oublions pas que la meute a servi le temple d'Artemis, qui se consacre à la préservation de la jeunesse garou....

Sean, devrait être très intrigué par le tertre. Si vous le souhaitez, vous pouvez lui ménager un petit entretien avec Lindsey. Le demoiselle flippe à seule évocation de la brume. Elle a effectivement aperçu 'quelque chose' derrière le tertre, durant la cérémonie de l'année dernière. Une sorte d'ombre décharmée. Elle se souvient d'une sensation de froid sur sa gorge et d'une terrible angoisse de mourir. Heureusement, Findal l'a aidée à quitter l'umbrage.

3) LA CONFRONTATION

Tout dépend de l'initiative des joueurs (mais maintenant vous avez l'habitude non ?). Si les PJ se pointent avant le rituel, ou s'ils sont attendus, Connall et les siens sont prêts à les recevoir : chaque garou est équipé d'une arme à feu (fusils de chasse, shotgun, pistolet 9mm). Donald dispose même d'un revolver armé de 6 balles en argent. De quoi compenser l'inexpérience du sept et rééquilibrer la balance. Findal aura informé les danseurs qui viendront en formation renforcée et attendront sagement que les meutes s'entretenant pour lancer leur assaut.

Si les PJ ont conservé la surprise à leur avantage, ils peuvent arriver en cours de rituel et prendre la meute au dépourvu : personne n'est armé et les visages des anciens blémiront devant les revenants, provoquant la crainte chez les plus jeunes. Silence de mort sur le caern.

Findal est le plus nerveux d'entre tous, alors que paradoxalement, ce n'est pas celui qui a le plus à craindre leur courroux.

3.1) Le feu de la vengeance

L'heure tant attendue sonne. Nos garous se tiennent face aux traîtres. C'est le moment de sortir vos BO d'Ennio Morricone. Mais encore faut-il espérer que vos joueurs aient réfléchi à leur vengeance. Soulignez, si ce n'est fait, qu'ils recherchent du panache et une humiliation au moins aussi grande que celle qu'ils ont subi :

- **Bataille rangée** : une attaque frontale apportera son lot de mort et de destruction, sans assouvir le feu de la vendetta. En effet, le sept est incapable de combattre dignement. Le résultat sera un massacre vite expédié. Par ailleurs, Sean et Morgane devraient refuser cette méthode qui va tuer les plus jeunes.

- **Duel(s)** : cette solution à l'avantage d'épargner les jeunes et d'être bornée d'un protocole. Connall et Douglas relèveront le défi. Mais Courtney, Findal et Donald baisseront les yeux car leur vie leur importe plus que le déshonneur. La tension du combat ne sera pas au rendez-vous : imaginez un match de Tennis entre le No1 mondial et monsieur tout le monde... Une boucherie !

- **Le blabla** : vos joueurs sont peut-être de beaux parleurs. Ils vont se faire une joie d'enfoncer les traîtres sous une avalanche de reproches et d'insultes. Les vieux baisseront la queue, en laissant passer la tempête. Le danger va venir des jeunes qui ne supporteront pas de voir leurs aînés se faire insulter sans broncher. Une haine électrique va traverser leur rang et ils vont charger nos héros. Et là encore, il faudra sans doute l'intervention de Sean ou Morgane pour éviter le compactage en pâté impérial.

3.2) the « chaos factor »

Déclenchez le chaos lorsque vous estimerez que la tension, ou l'humiliation, ont assez duré. **Le rituel étant interrompu, les premières fêtes du tertre vont profiter pour s'infiltrer dans notre monde.** Samhain est en effet la conjonction annuelle où le gantelet vers l'Arcadie est le plus fin. La brume du crépuscule s'est bien épaissie à présent qu'il fait nuit noire. Des craquements de bois pourri et des gémissements se font entendre tout autour de la clairière. Le sept mesure aussitôt la gravité de la situation en réclamant d'être épargner ou de cesser les combats, selon la situation : chacun reprend son poste pour repousser les fées de leurs incantations. N'hésitez pas à ponctionner un peu de gnose à vos garous pour renforcer la tension. Nos héros ont oublié les vieilles prières druidiques de protection. Et passer en umbrage est une très mauvaise idée : une horde d'ombres noires a envahi la forêt et va se jeter goulument sur des garous pleins de gnose, comme des zombies affamés. Elles sont bien trop nombreuses pour lutter.

Les danseurs de la spirale noire assistent à tout cela. Ils se sont positionnés à 1km à l'ouest du tertre, en umbrage, où ils guettent l'apparition des gémisseurs. Seule une sentinelle, en glabro, surveille le tertre avec des jumelles thermiques, cachée dans un arbre de la forêt. Sa présence masquée par ses dons (odeur de l'eau courante, malédiction de l'œil laiteux). La meute n'a plus qu'à assister à la sortie des gémisseurs pour passer le gantelet et frapper dans la réalité. En cas de replis, ils ont caché trois 4X4 dans un hameau en ruine, plus à l'ouest sur la route de Killarney, gardés par 3 sentinelles (en tenue de combat avec gilet parabellum et fusil d'assaut).

- Si les PJ débarquent à l'improviste, ils croient avoir été trahis Findal mais n'ont pas d'autres choix que s'en tenir à leur plan de base : une dizaine d'hispo, noirs comme la nuit, déchirent la brume pour se jeter sur les ritualistes. Une odeur de cellulose et de carburant les précède. Leurs cibles prioritaires : ceux qui semblent les plus dangereux, autrement dit les PJ ! Findal s'enfuiera aussitôt dans les bois.

- Si Findal a réussi à prévenir les danseurs, ils appliquent le même plan. Mais cette fois ils viennent en formation renforcée : 10 hispo couverts par 5 homide armés de fusil d'assaut avec lunette thermique et grenades offensives (uniquement pour couvrir leur fuite).

3.3) Le combat (voir annexe 2 pour les danseurs)

Le combat devrait être épique. Surtout si les PJ ont mis hors combat quelques anciens du sept. Il faut que ce soit brutal et chaotique : les danseurs surgissent de partout, la brume opaque tronque les perceptions et coupe les combattants les uns des autres pour les transformer en silhouettes indistinctes,

les détonations des armes à feu désorientent les lupus, ratant leur cible dans une pluie d'écorces. Bref, c'est le bordel et aucun des deux camps ne peut savoir qui est blessé ou qui l'emporte sur qui. Un bon moyen de traduire la chose et de varier les adversaires d'un round à l'autre. Par exemple, un PJ aidé d'un allié tombent sur danseur, mais à la fin du round l'allié n'est plus là, remplacé par 3 danseurs qui se jettent sur lui. Il esquive pour se retrouver totalement seul le round suivant, à l'affut d'un cri ou d'un adversaire identifiable. Il attaque ce qu'il croit être un danseur mais se retrouve face à Connall etc. Sans oublier le contact glacé des gémisses qui picorent un peu de gnose ça et là...

A moins que vos joueurs ne combattent vraiment de façon catastrophique (et il en faut !), l'issue du combat est fixée par la "magie du scénario" : nos héros repoussent l'assaut et les danseurs se replient en umbra ou dans les bois, en direction de leurs véhicules.

Mais l'heure est grave : L'Irlande est un dernier bastion des garous. La présence non détectée d'une meute de danseurs de la spirale noire est bien plus inquiétante que leurs petites histoires de vengeance. Nos PJ qui ont combattu le ver sous toutes ses formes, sont les premiers à le savoir.

Par ailleurs, Kate et les siens ont montré leur puissance sans équivoque : il est évident pour tous que Connall n'est plus à la hauteur pour défendre le tertre millénaire. Mais ce dernier n'est pas prêt à abandonner la partie et les jeunes, désorientés, ne savent plus à quel saint se vouer. Aucune trace de Findal.

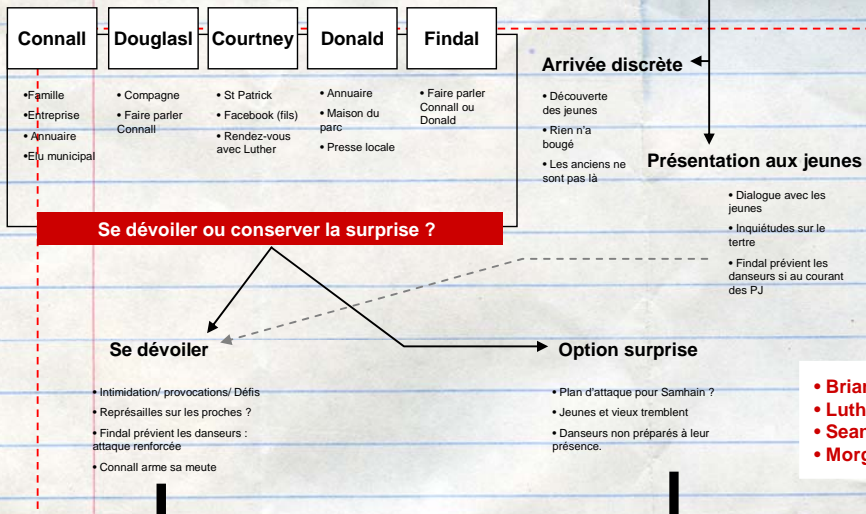
ACTE 1

Arrivée en Irlande

Ainsi s'achève l'acte 1.

Piste 1 : se renseigner

Piste 2 : foncer au caern



LE TIMING

Nos héros n'ont que 3 jours pour se renseigner sur leurs ennemis et choisir leur plan d'action avant de boucler l'acte 1. Trois jours semble un bon compromis pour qu'ils puissent commencer à agir (y compris dans leurs quêtes personnelles) tout en les mettant sous pression. Rien ne vous empêche de jouer sur les dates pour leur offrir d'avantage de temps. Ou, inversement, les faire atterrir la veille du rite pour les forcer à agir avec précipitation, si votre partie doit être plus courte.

Soir de Samhain (les traîtres au complet)

Les PJ sont attendus

- Meute armée
- Danseurs en meute renforcée

Les PJ arrivent par surprise

- Meute en plein rite
- Danseurs pris à contrepied

Vengeance ?

Les gémisses rôdent

Danseurs : meute renforcée

Danseurs : débâcle rapide



cte II LA SPIRALE INFERNALE

4) Le cas Findal

Les danseurs sont parvenus à corrompre le théurge d'Oakfield en jouant sur son ressentiment de métis et le mépris de ses petits camarades. Findal n'est pas encore un danseur. Il devait livrer son caern avant d'être accepté dans la meute. Mais il commerce déjà avec des esprits toxiques qui lui ont enseigné un don pour masquer sa corruption embryonnaire. Findal se doute que les danseurs ne l'accepteront jamais comme un des leurs. Après tout, il déjà trahi par deux fois.

Findal est donc en très mauvaise posture le lendemain du raid manqué. Il ne peut plus aller chercher ses anciens compagnons qui vont l'accuser de trahison. De l'autre côté, les danseurs vont le rechercher activement pour l'éliminer avant qu'il ne parle. Car il est le seul à savoir où la meute se terre. En désespoir de cause, le métis va chercher les PJ. Il fera le tour des gîtes et des hôtels de la région et finira par tomber sur leur résidence de Cahersiveen, si ces derniers n'ont pas déménagés. Findal peut aussi recourir aux esprits pour accélérer les recherches. Il leur donnera sa version des faits en échange de leur protection : il est tombé par hasard sur un loup noir, rôdant dans les collines de Killarney. C'était en avril dernier. L'étranger s'est présenté comme un seigneur de l'ombre. Il n'a pas senti sa corruption (et blablabla). Le loup lui a présenté sa meute et lui a promis de rester le maître des rites. Mais le caern d'Oakfield était une porte trop stratégique pour la laisser entre les griffes d'incapables. Connall serait remplacé et Findal croyait que ses nouveaux amis régleraient ça par un duel. Pas par un assaut.

Si personne ne le protège, le cadavre de Findal sera trouvé dans un état atroce de mutilation, au fond d'une fosse du chantier (voir « contre-attaquer »). Si Findal se balade avec eux, nos héros seront les cibles d'attaques répétées chaque fois qu'ils iront dans un coin isolé. Et Findal finira par y passer. Pas de nom au générique de fin... désolé.

5) Dark avengers !

Les danseurs ont perdu plusieurs garous dans leur raid manqué. Ils ont donc appelé d'autres meutes mais pas question de rester inactif en attendant les renforts. A défaut d'une grosse baston frontale, ils vont procéder à ce qu'ils savent faire de mieux : le harcèlement. L'ambiance doit peu à peu sombrer dans la paranoïa car la petite campagne irlandaise, si familière, va devenir une souricière : les endroits isolés sont légions et on ne croise pas grand monde en cette fin d'octobre pluvieuse. Les routes minuscules serpentent en offrant des angles de tir et des virages propices aux embuscades. Non content d'être dangereux, les trajets sont également longs : impossible de rouler à fond pour porter secours à quelqu'un !

Les quelques scènes qui suivent vont vous permettre de faire monter vos garous en pression. Libre à vous de vous en inspirer et fixer le moment le plus propice pour les déclencher selon les plans et les réactions de vos joueurs. Vous n'êtes pas obligé de tout sélectionner : le croisement de 2 ou 3 actions peut déjà suffire à exposer les garous en leur donnant l'illusion qu'ils ne contrôlent plus rien.

5.1) Espionnage : c'est la méthode de base avant toute action listée ci-dessous. Et les danseurs sont lourdement équipés en la matière. Côté conventionnel, ils disposent de tout le matos high-tech qui va bien : micros directionnels surpuissants, microémetteurs, capteurs de mouvements, dérivateurs de lignes téléphoniques, radars portatifs. Et même un drone équipé de caméras infrarouges sortant des derniers labos du groupe Pentex. Les danseurs s'empresseront de truffer le gîte ou les véhicules de leurs gadgets, à la moindre absence. Outre la découverte des mouchards, la précaution la plus efficace est encore d'établir leurs plans en umbra. Et pour poser tout ça ? Leur meute compte de nombreux ragabashes, capables de se dissimuler parmi les humains. Mais des garous vigilants finiront par repérer des visages familiers. De quoi déclencher une bonne course poursuite avant l'élimination en règle des pisteurs.

Base de données : La situation est bien pire pour les garous d'Oakfield car les danseurs les espionnent depuis des mois. Leur base de données renferme toute leur vie privée, des dossiers médicaux aux actes administratifs en passant par les habitudes horaires des proches etc.

Esprits traqueurs : Leurs théurges savent invoquer des esprits du vent corrompus, identiques aux esprits des vents wendigo, si ce n'est l'odeur de cellulose qui les précède. Ne laissez jamais vos joueurs se reposer : L'odeur de chou les accompagne partout. Ils peuvent passer en umbra et découvrir des sortes de filaments brunâtres s'enroulant autour de leurs membres. Facile à détruire. Mais il en vient de partout ! Leur théurge n'a plus qu'à se concentrer pour les localiser. La méthode a cependant ses failles : des garous attentifs noteront que les filaments ne viennent pas systématiquement de la même direction. Leur invocateur doit se déplacer, donc maintenir une certaine proximité. Les garous peuvent remonter les fils pour atteindre le shaman, caché quelques km plus loin. Celui-ci est resté dans le monde matériel, ce qui facilite l'approche. Mais il ne sort jamais sans deux ou trois protecteurs ahrouns.

5.2) Intimidation : la peur est une arme raffinée, très appréciée des danseurs. Malheur au groupe s'ils venaient à découvrir la famille de Brian ou les sentiments de Luther. Dans un premier temps, Rusty (voir annexe 1) appelle au gîte, au beau milieu de la nuit, en imitant à la perfection la voix gémissante d'un proche (Courtney, le père de Brian etc.) : *quelque chose tente de rentrer dans la maison par exemple. Les PJ se précipitent sur les lieux pour constater qu'il n'y a rien.* Comme ce genre de blague téléphonique n'amuse qu'un temps, les danseurs passent à du concret : expédition de clichés d'un proche dans une scène quotidienne avec une jolie cible, au marqueur, auréolant sa tête. Le père de Brian retrouve des bêtes égorgées (comme le fidèle chien de la famille). Ils trouvent des petits mots sur leurs pare-brise (*bien dormi ? ou encore le repas était bon ?*). En bref le message est clair : **nous savons où vous êtes, ce que vous faites et vous ne pouvez pas nous atteindre.**

5.3) Cauchemar : pour rester dans la série "enfer qui vous colle à la peau", les danseurs vont envoyer des tourmenteurs oniriques pour faire cauchemarder nos garous pendant leur sommeil et les empêcher de récupérer leur fatigue et leur volonté. Dur de partir se battre avec des cernes sous les yeux... Les cauchemars sont à votre discrétion, mais il y a fort à parier qu'ils soient en lien avec la mise à mort d'Adriana ou leurs agendas actuels. La parade est simple : exploser les esprits en umbra. Ils prennent la forme de grosses araignées difformes qui se collent au crane des dormeurs en enfançant leur langue tubulaire dans le front (voir livre de base).

5.3) Attaque groupée : le courage n'est pas la première vertu d'un danseur. Si, au fil d'une filature, un garou ou deux s'isolent, un commando crinos leur tombe sur le râble pour une attaque par surprise, à 3 contre 1. Heureusement, ce ne sont pas des ahrouns émérités, mais ils peuvent plomber votre petite virée en amoureux. Voir l'appendice pour les valeurs des agresseurs. Utilisez des rangs 1 et un rang 2 comme chef.

5.4) Sniper : les danseurs se répartissent en deux groupes de cinq traqueurs. Le premier suit les PJ pour donner leur position au second, embusqué. Un tireur avec un fusil à lunette (profil d'un rang 2) fait ensuite un carton sur nos garous. Et si il estime avoir fait du grabuge (1/3 de blessés minimum), les deux groupes fondent sur eux dans un étou. Grosse baston en perspective, sur le mode du quitte ou double : les danseurs redoubleront de sauvagerie car toute défaite leur coûtera la moitié de leurs troupes si les PJ les massacrent. Le genre de manœuvre à conserver pour la fin, lorsqu'on sait que les renforts arrivent.

5.5) Rapt et tueries : les danseurs enlèveront des proches à partir du moment où ils pensent avoir mesuré le potentiel de riposte de leurs ennemis. En gros, ça arrivera vite si les PJ ne lèvent pas le petit doigt mais ils réfléchiront à deux fois s'ils encaissent des pertes. **Leurs premières cibles seront les humains** : les parents de Brian, le fils de Courtney ou la famille de Connall. Espérons que les garous auront pris leurs dispositions pour les envoyer ailleurs (voir méthode perdu de vue p9). Les danseurs sont lâches et intelligents : ils n'interviendront que si les garous sont loin, évitant autant que possible les témoins et maquillant les disparitions. Ils traineront leurs captifs à leur chantier de Killarney. A vous de voir si préférez le réalisme (ils jouent avec en les mutilant. Direction la fosse) ou l'héroïsme (ils les séquestrent pour une libération suivit d'une happy end). **Ils passent ensuite aux jeunes du sept** et leurs cliaths. Ils connaissent le pensionnat, un grand établissement plein de pièces obscures et de couloirs déserts propices à des enlèvements. Imaginez Lindsey, hystérique au téléphone, hurlant qu'un énorme crinos la poursuit. Elle s'est carapatée en salle des profs. Nos héros arriveront-ils à St Patrick à temps ? Oh mon dieu : Stuart a déjà disparu... Des garous dans un pensionnat : nous baignons en plein teen movie.

TEMPORISER

Laissez les danseurs s'amuser quelques jours avec leurs proies. Les toutes premières journées devraient être plus calmes que celles qui suivront car leurs activités se concentrent sur le renseignement. Les danseurs veulent comprendre à qui ils ont affaire ; Et une partie d'entre eux traque Findal. Cette accalmie peut être mise à profit par les PJ pour reconsidérer leur vengeance et faire évoluer leurs relations avec les traites d'Oakfield. L'occasion de pousser d'avantage les objectifs personnels de chacun. Faites intervenir Findal pour enclencher un cran supplémentaire de violence.

6) Contre-attaquer

Les garous ont quelques solutions, parmi d'autres, pour neutraliser les menaces décrites ci-dessus. Si ces solutions offrent du répit et éliminent quelques danseurs, elles ne règlent pas la menace qui plane sur le comté. Seule option viable et durable : éradiquer les danseurs dans leur nid de Killarney.

La première étape consiste à les localiser. **Findal crachera le morceau en échange de leur protection. Mais rien ne les empêche de mener leur propre enquête.** Autant le dire tout de suite, ils n'ont aucune chance par des moyens conventionnels. Même si la région est en crise, le Kerry compte de nombreuses entreprises. Et nos garous ignorent la couverture des danseurs : autant chercher une aiguille dans une meule de foin. Ces derniers ont couverts leurs traces sur le plan administratif : leur société (KTS Electronics) est irlandaise et travaille en sous-traitance pour une société américaine spécialisée dans la maintenance des radars, et sous contrat avec les aéroports de Shanon et le centre d'étude météo national. Aucun lien avec les activités traditionnelles de Pentex. Et nos garous, du moins les pré-tirés, n'ont pas les moyens de remonter aux comptes de la société pour découvrir des malversations ou des connivences avec la multinationale du Wyrms. Par ailleurs, les danseurs sont discrets et disposent de matériel de contre-espionnage pour sécuriser leurs communications comme leur parc immobilier. KTS est une petite société tout ce qu'il y a de respectable en apparence ! La meilleure solution consiste encore à rôder.

- **Sally Shade**, une jeune danseuse (voir annexe 1), n'a pas résisté au marquage de son territoire, malgré l'interdiction de son alpha. Elle a taggué des spirales discrètes dans le secteur de la zone industrielle de Killarney et du côté de la gare.

- **Rôder en umbra** donnera plus de résultats en détectant des déformations chez les esprits araignées du tissierand. Ces difformités touchent les araignées de la zone industrielle, de la station d'épuration et de la casse auto. Triangle au centre duquel trône l'extension des ateliers de KTS. Des garous particulièrement malins peuvent tendre un piège pour débusquer les danseurs. Comme par exemple, guetter leur van si un garou s'isole pour jouer les leurres.

- **Côté mœurs bizarres**, les salariés de KTS ne quittent jamais leur entreprise. Il y a pourtant une activité manifeste sur le chantier d'extension. Les rares sociétés voisines ne les connaissent pas (ils sont arrivés il y a 6 mois à peine) et il sera impossible d'être reçu par qui que se soit, même avec le meilleur baratin du monde. Sauf si les danseurs reconnaissent un garou isolé. Dans ce cas, ils le feront entrer en lui proposant un petit café. Mais il n'en ressortira jamais...

6.1) The Fortress

Les locaux de KTS ont l'apparence de banals bureaux tertiaires, peu vitrés et cernés d'un parking protégé par une grande grille métallique de 2.5m, solidement ancrée. Un atelier de tôle sur l'arrière, semble désaffecté, adossé à un nouveau bâtiment en construction (avec le panneau de permis et tout et tout). **Le bâtiment est en réalité une forteresse :**

- Le bâtiment dispose d'un PC sécurité dernier cri, verrouillant les accès et les portes, contrôlant une 15ème de caméras tubulaires, discrètement cachées dans la végétation ou le mobilier urbain (y compris sur des candélabres, bien avant l'arrivée sur la parcelle de KTS).

- Les grilles sont équipées d'un système de détection des vibrations et un commutateur permettant de les électrifier au besoin (5 de dégâts, aggravés).

- Les accès sont dotés d'alarmes silencieuses, y compris les trappes du toit terrasse.

- Le bâtiment compte un sous-sol (les archives) dissimulant une porte coupe-feu qui débouche sur leur nid, lové dans les fondations.

6.2) Werewolf ? Un jeu de bourrins ?

Attaquer KTS ne sera pas facile, pour toutes les mesures de surveillance que nous venons d'évoquer. Mais rien n'est impossible pour une bestiole capable de projeter une twingo à 10m ! **Le combat sera serré** : les danseurs ne sont pas aussi puissants que nos adrens, mais ils cognent à 2 contre 1 et connaissent parfaitement les lieux. Ils disposent de matériel militaire (fusils d'assaut, grenades aveuglantes ou offensives, gaz lacrymogènes très handicapant en forme lupus ou hispo...). Jouez la prise du bâtiment comme une bataille épique : les garous vont en chier pour repousser leurs adversaires, pièces après pièces, couloirs après couloirs, dans un jeu diabolique de chat et de souris où la moindre imprudence se solde par une pulvérisation des bureaux sous les rafales d'automatiques.

Voici quelques scénettes pour agrémenter les combats (en supposant ici que les joueurs auront l'intelligence de convaincre la meute d'Oakfield de se joindre à l'assaut).

- Une poignée de PJ se retrouvent acculés dans une impasse sans fenêtre (toilettes, fond de couloir, petit bureaux). Une grenade roule à leur pied. Ils n'ont droit qu'à un mot pour dire ce qu'ils font avant le blast.

- Un danseur, pris au piège, sort un otage de derrière un bureau (si il y a eut des rapt) et tente de négocier sa sortie. Il essaie de l'égorger au moindre geste suspect.

- Les danseurs du nid appellent les esprits du ver. Mais Morgane peut facilement les balayer en invoquant Herne et ses chiens. Encore faut-il que ses camarades la couvrent.

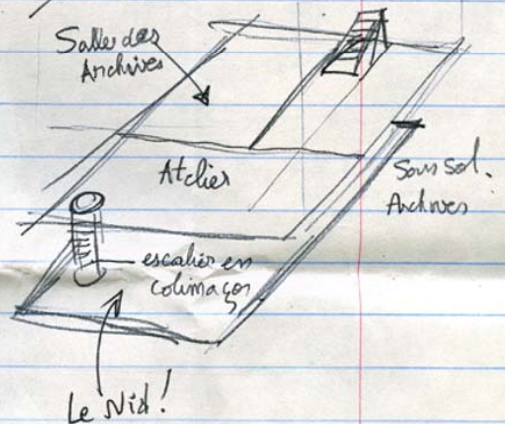
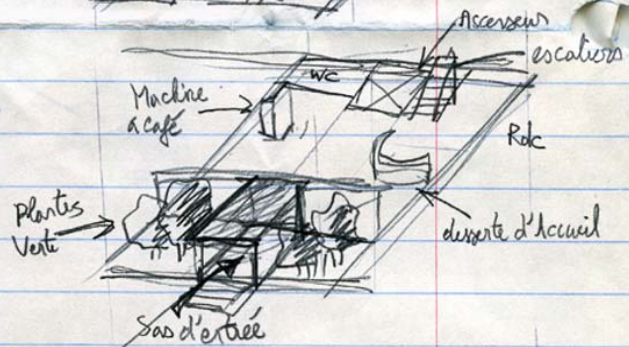
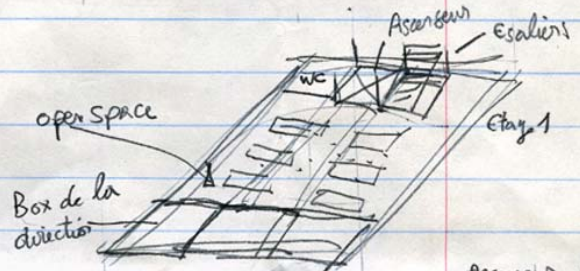
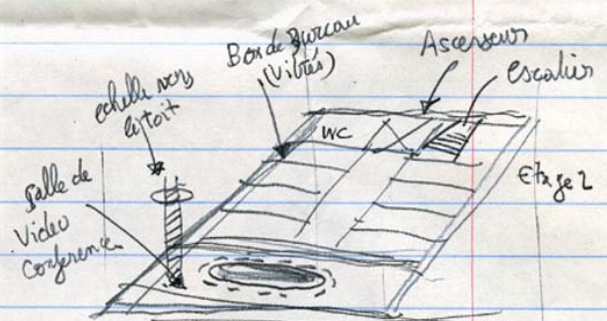
- Connall sauve la peau de Kate en prenant une blessure à sa place. Va-t-il s'en sortir ou sa mort symbolisera-t-elle le rachat de sa trahison d'adolescent ?

- Luther retrouve Courtney, blessée derrière un bureau. Elle est au plus mal. Luther saura-t-il trouver les mots pour éveiller sa rage et lui permettre de survivre ? Où perdra-t-il son amour de jeunesse pour finir par se transformer en un monstre frénétique ?

- Donald et Douglas se retrouvent avec les PJ. Donald se range sous leurs ordres mais Douglas est une vraie tête de mule ! Il persiste pour faire quelque chose de vraiment stupide, mettant tout le monde en danger. Il sait que c'est idiot, mais son orgueil de Fils de Fenris refuse la solution des PJ. Parviendront-ils à le raisonner ou devront-ils le neutraliser ? *Exemple de situation : Douglas veut renverser la cuve de fioul du chantier, alors que le groupe est caché derrière. Et qu'ils sont dans la mire d'un sniper qui n'attend que ça pour les dégommer.*

- Après un combat acharné pour avancer dans un couloir, nos héros traversent le plateau de bureau en open space du 1^{er} étage sans rencontrer de résistance. Mais où sont passés les danseurs qu'ils ont repoussés ? Réponse : ils se sont collés au plafond, laissant le champ libre à un camarade qui sort du box de réunion en faisant cracher une mitrailleuse rotative. Un déluge d'acier s'abat sur les bureaux : impossible d'atteindre le tireur (à plus de 20m) sans se faire écharper. Les danseurs leur tomberont dessus (littéralement) lorsque le magasin sera vide ou l'arme enrayée.

- Si les danseurs ont fait une descente à St Patrick, un PJ (*Sean de préférence*), tombe sur la geôle où sont enfermés les jeunes. Ces derniers ont été copieusement battus, mais ils se sont remis et brûlent d'en découdre. Nos PJ se retrouvent à encadrer des têtes brûlées, déchainées, au cœur d'une orgie de violence !



Croquis des locaux de KTS

Renforts anglais

En attente (7j)

Danseurs de la spirale noire

Espionnage

- Haute-technologies
- Esprits traqueurs
- Filatures

Harcèlement gradué

- Intimidation
- Cauchemar

Attaques

- Attaques groupées
- Sniper

Rapts

- Les proches (famille Brian ou Connall/ Fils de Courtney/ compagne de Douglas)
- Les jeunes : teen movie à St Patrick

- Brian
- Luther
- Sean
- Morgane

Objectifs personnels

Le nid de KTS

Assaut

Alliance avec la meute de Connall ?

Plan d'action ?

Localisation du nid

Recherches à Killarney

Findal

La meute de Kate

ACTE II

Les xp

Les XP de cette liste sont cumulatifs

Si la meute se venge 1Xp

Si la meute pardonne 2 Xp

Si la meute prend le contrôle du Caern 1Xp

Si la meute détruit le nid de danseurs 2Xp

Si les proches des meutes sont épargnés par la vengeance ou les danseurs 2Xp

2 Xp par objectif secondaire atteint



Épilogue

Le dénouement de ce final apocalyptique dépend, *encore et toujours*, des actes de chacun. Le bâtiment de KTS est relativement insonorisé et se trouve au cœur d'une zone déserte à partir de 18h et les week-ends. Les combats passeront inaperçus s'ils se déroulent dans le bâtiment. Bien entendu, il en va autrement si la fusillade éclate sur les parkings, avec des explosions partout. Même tarif si les garous attaquent en pleine journée : la police débarquera 15 minutes après avoir été prévenue, avec un simple véhicule de patrouille et les pompiers (si c'est pour une explosion), ou avec des renforts (3 véhicules) si c'est pour une fusillade. D'une manière générale, les flics de Killarney n'ont pas l'habitude de ce genre de situation et se garderont de jouer les héros. Ils se contenteront d'encercler la zone en attendant une section des forces spéciales irlandaises, venant de Cork par hélicoptère. Ce qui devrait laisser le temps de laver le linge sale entre garous. Restera à s'éclipser et éventuellement maquiller les massacres. Car le gros souci viendra du délirium et des témoignages bizarres dans la presse du lendemain. C'est la consternation ! Killarney, petite bourgade paisible, devient l'attraction de l'île et même des médias internationaux. Surtout si on compte des flics ou des civils parmi les victimes. IRA ? Groupuscule terroriste ? Mafias (*on sait que les russes sont très actifs sur Londres*) ?

Une chose est sûre : le tourisme du Kerry, mal en point dans notre world of darkness, n'avait pas besoin de cette belle publicité. Et des meutes vont se présenter dans le coin. Des meutes de garous, mais aussi des danseurs, convaincus que leurs prédécesseurs avant mis le doigt sur un gros secret. Les morts ne resteront pas impunis. Le caern d'Oakfield n'avait pas besoin de ça...



ISTES SECONDAIRES

LES OBJECTIFS PERSONNELS DES GAROUS



BRIAN

Résumé de la feuille de perso

Brian a été arraché à sa famille mortelle à l'âge tardif de 12 ans. Il a vécu difficilement cette séparation et n'a jamais accepté sa condition de garou, regrettant sa vie de petit garçon où tout était plus simple. Adriana le prit sous sa protection pour lui enseigner ce qu'être loup-garou signifiait. Tous les garous ne s'enfermaient pas dans une forêt pour y mourir d'ennui. Elle le poussa à dompter son corps et sa rage, mais Brian ne fut pas à la hauteur. Il préférait son rôle d'éternelle victime, subissant une malédiction, plutôt que prendre en main le cours des choses.

Et les choses n'ont pas vraiment changé depuis. Brian suit la meute en baissant la tête. Brian joue dans le groupe de Sean en baissant la tête. Il nage entre deux eaux et éprouve encore du chagrin en repensant à la douce Adriana. Mais au fond, cette histoire de vengeance ne le concerne pas. Il ne se battra que parce que ses amis le lui demandent. Comme il l'a toujours fait.

But : la rédemption de Brian ne sera effective que le jour où il acceptera sa nature de garou. Pour l'heure, il reste un esprit humain dans un corps monstrueux. Brian espère retrouver sa famille, 20 ans après, pour boucler la boucle. Quitter la meute et reprendre une vie "normale".

Scènes : la famille de Brian habite à Portmagee, non loin de Cahersiveen (par le sud). Vous pouvez facilement improviser une rencontre "accidentelle" où Brian tombe nez-à-nez avec sa sœur, Olivia et sa poussette sortant d'un square de Portmagee, ou sur ses parents venus remplir le frigo au K-Mart de Killarney. Et le PJ peut prendre l'initiative d'aller sonner à ferme familiale, la peur aux tripes. Les retrouvailles sont dignes d'un "perdu de vue" avec ses visages surpris, ses crises de larmes et ses questions en cascades : et c'est là que les choses deviennent drôles ! Car Brian va devoir justifier 20 ans de disparition. Et tout ce qu'il va dire va lui façonner son masque, car il est hors de question de parler de garous sans passer pour un fou. Une fois l'épreuve du "mais t'étais où pendant tou's'temps !", voici l'heure tant attendu du "mais tu pourquoi tu nous présentes pas tes amis ? Viens donc dimanche, on s'fera un grand repas de famille". Ah le repas de famille... Si Brian se fait passer pour un activiste de l'IRA sortant de tôle ça tombe bien : le mari de sa cousine a lui aussi connu les H-blocks nord irlandais ! Et l'on sait combien ces repas familiaux sont copieux en alcool...

Et que dire de gens comme Morgane ou Sean qui ne passeront pas inaperçu dans cette bonne famille catholique et traditionnaliste.

Dénouement : casez les retrouvailles en début de scénario pour lancer assez vite l'invitation au grand repas de famille. Le joueur de Brian aura-t-il le temps de se préparer avec tout ce qui va suivre ? Pas sûr, mais l'invitation sera comme une funeste épée de Damoclès que vous pourrez mettre en scène après l'attaque du caern. Les proches du repas deviennent tous des cibles pour les danseurs. Brian devrait comprendre durant le repas, que tout le sépare de ces gens qu'il aime et qu'il n'a jamais cessé d'idéaliser. Il doit se rendre à l'évidence : il a plus en commun avec Kate et les siens qu'avec eux. Brian remporte son objectif secondaire si le joueur va dans ce sens et que son personnage mesure enfin que son attachement à la meute va au-delà de la suivre en baissant la tête. Et la bonne grosse baston finale va lui permettre de donner le meilleur de son potentiel de garou !



LUTHER

Résumé de la feuille de perso

Luther et Courtney tombèrent amoureux au premier regard. Du vrai amour adolescent à la Stephanie Meyer. Nos deux fiannas vécurent une histoire passionnée, car compliquée. Les Roméo et Juliette d'Oakfield ne pouvaient se permettre d'être découverts par le conseil des vieux qui rabâchaient que les garous ne devaient pas se toucher le zizi entre eux. Sous peine d'engendrer des étrons comme Morgane et Findal. Comme ils appartenaient à deux meutes rivales, ils jouaient à se détester. Personne ne s'aperçu de la supercherie. Sauf Adriana. Courtney se confia à elle. Luther enragea, persuadé qu'elle les vendrait. Mais la furie respectait l'amour tabou entre garou. Elle semblait avoir un réel respect pour les métiers, traitant Morgane comme sa petite sœur. Luther fut abasourdi par la trahison de Courtney, qui avait été une des premières à sympathiser avec la furie. Il n'avait pas vu que sa petite amie jalousait la beauté et le charme d'Adriana. Plutôt la voir crever qu'imaginer Luther dans ses bras. Voilà ce qui la poussa à trahir.

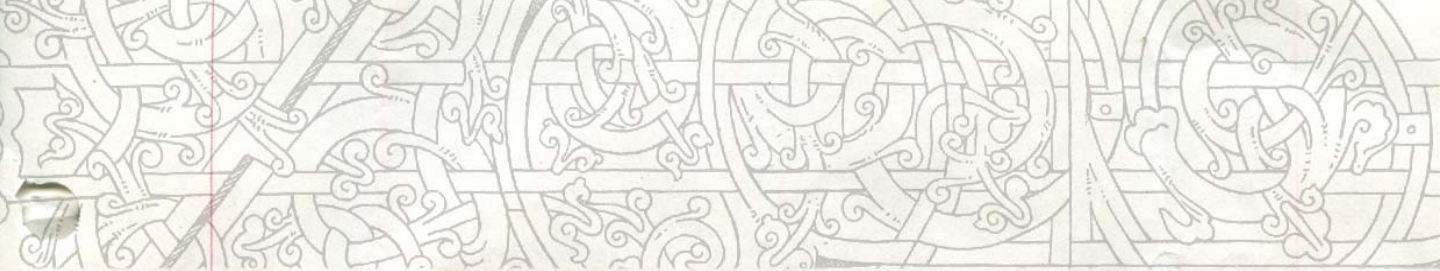
Luther n'a jamais compris le geste fou de son amante. Ce refus de se battre à ses côtés pour soutenir Connall qu'elle méprisait tant. Il a passé 20 ans à jurer de lui arracher le cœur, sachant qu'il en serait bien incapable, le jour venu. Car aucune de ses conquêtes féminines n'a éclipsé son premier amour. Non, ce n'est pas une vengeance qu'il vient chercher en Irlande...

But : Luther en pince encore pour cette maudite traitresse ! Mais la déception est au bout du chemin. Comment pourrait-il en aller autrement ?

Scènes : Luther est terrifié par les retrouvailles avec Courtney. A-t-elle changée ? A-t-elle quelqu'un dans sa vie ? En bon gros garou macho, il s'est préparé à être indifférent, pour ne pas dire déçu. Elle aura quelqu'un et ce sera d'autant plus simple de la détruire. Mais une petite voix espère qu'elle sera aussi belle et célibataire. Et c'est elle qui va gagner dès le premier regard. Indiquez à votre joueur que Luther, le beau séducteur ténébreux, si sûr de lui avec les femmes, doit se métamorphoser en petit garçon. Il redevient l'ado qui perd ses moyens et bafoille en présence de la "prof d'anglais" de St Patick. Il devient survolté et ne tient plus en place quand il sait qu'il va la revoir. Son retour au caern ou à St Patrick déclenche des flashbacks érotiques quand ses amis se retrouvent en proie à des souvenirs d'horreur. Bref, Luther plane, en décalage avec le groupe. Il vient de commencer sa saison des amours...

Il est difficile d'imaginer comment Luther va reconquérir sa belle car tout repose sur la créativité de son joueur. On peut supposer qu'il cherchera à la revoir en tête à tête (ce qui ne sera pas du goût de son alpha) mais il va falloir mettre le paquet car un repas aux chandelles ou bouquet de roses ne suffiront pas à faire chavirer la belle. Courtney attend des réponses. Elle est mère et bien plus mâtore qu'un gigolo « sans responsabilités ». Elle a plaqué le père, amant de passage, pour accoucher seule, en bonne louve. Elle est persuadé que Luther veut la manipuler pour la retourner contre les siens et, quelque part, se venger de sa trahison en inversant les rôles. Et il traine avec Kate et Morgane (qu'elle a toujours détestée). Les anciens amants devront se ré-approvoiser avant de parler d'une nouvelle vie... Et qui dit intimité dit piège à activer. Les danseurs ont ce qu'il faut pour pourrir l'ambiance !

Dénouement : Luther remporte son objectif secondaire s'il parvient à reconquérir l'amour de Courtney.



Résumé de la feuille de perso



MORGANE

Morgane est une métisse, abandonnée à sa naissance. Morgane n'est pas Fianna, mais une furie noire. Ce qui fait beaucoup d'handicaps dans un caern dirigé par des fils de Fenris. Elle était le paillason sur lequel ils se défoulaient. Elle se collait aux tâches ingrates, sans broncher, se prenant un mandale chaque fois qu'elle parlait. Les anciens étaient déjà trop bons de la laisser en vie. Bouc émissaire des malheurs de chacun, même les *cliaths* la traitait en objet. Pas tous, bien sûr. Mais Kate fut la seule à s'en indigner et prendre sa défense un jour qu'Angus voulait la rosser. Il se noua quelque chose d'extraordinaire ce jour là ! Kate fut promue alpha du "club des lâches", ceux qui ne pouvait pas blâmer cette grande gueule de Connall, « *la petite terreur des récrés de St Patrick* ». Luther, Brian et Sean se soudèrent à cette pauvre métisse qui n'avait d'yeux que pour Kate. Kate et ses répliques cinglantes, Kate et son insoumission aux anciens, Kate et sa combativité pour faire mordre la poussière à tous ces morveux...

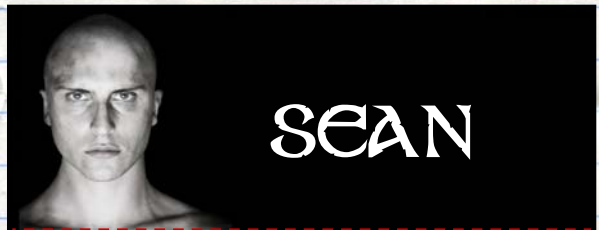
Kate, Kate, Kate... Difficile de comprendre ce que Morgane éprouvait pour son amie. Une amitié très forte et beaucoup d'admiration croyait-elle, jusqu'à l'arrivée d'Adriana. Morgane aurait du se détacher de Kate : Adriana était plus charismatique, bien plus sage, tolérante envers les méfis et de sa propre tribu. Morgane fut la première de tous les jeunes à l'adopter comme sa grande sœur. Mais pour Kate, c'était différent...

But : ses amis pensent que la mort d'Adriana fut la plus terrible pour Morgane. Mais c'est faux. La jeune métisse connaissait le prix d'un échec. D'ailleurs, sa grande sœur n'est pas morte. Elle sent parfois sa présence quand les ombres s'étirent sur la lumière, entre chiens et loups. Morgane a vécu ses propres expériences, en dehors de la meute. Elle a bien identifié ce qu'elle éprouve pour son alpha : elle est amoureuse. Depuis toujours. Cette vengeance n'est pas la sienne. Elle veut seulement en délivrer Kate et pouvoir, enfin, lui avouer ses sentiments. Elle se prépare à quitter la meute dans le cas contraire.

Scènes : comme pour Luther, difficile de prévoir comment le joueur va s'y prendre pour conquérir Kate. D'autant qu'il s'agit du perso d'un autre joueur. Et personne ne pourrait se contenter d'un "ok je te plais ben on a qu'à alors !". Un peu de challenge et roleplay que diable ! Morgane fait office de garde du corps pour son alpha. Les moments d'intimités devraient être nombreux. Notamment dans le gîte où filles et garçons ont leurs chambres séparées. Morgane est assez proche de Sean pour se confier à lui et mettre au point un plan dans le dos de Kate. Kate, obsédée par sa vengeance, peut soupçonner leur rapprochement comme un début de sédition. Surtout si elle voit Brian et Luther quitter régulièrement la meute pour mener leurs petites affaires. Kate considère Morgane comme une sœur de combat et risque de tomber de sa chaise si Morgane se montre entreprenante. Morgane a fait un trait depuis longtemps sur les événements de 1991. Parce qu'elle est la seule à parler encore à Adriana dans ses rêves. Et elle souhaite que ses amis se délivrent eux-aussi de leur propre malédiction. La métisse devrait temporiser les ardeurs de la meute en s'opposant régulièrement à la plus acharnée du groupe. De bonnes scènes d'engueulades en perspectives suivies de réconciliations. Kate aura sans doute du mal à accuser le choc en mesurant la vacuité de sa vengeance face à des pleutres inexpérimentés. Il y aura sans doute possibilité d'improviser une scène d'épanchement sur une épaule et qui sait... A moins que Morgane, grièvement blessée, ne réserve sa déclaration pendant la scène la plus violente de l'assaut final.

Dénouement : Morgane emporte son objectif secondaire si Kate lui rend son amour. Où si elle prend un râteau. Mais la situation doit être sans ambiguïté à la fin du scénario.

Résumé de la feuille de perso



SEAN

Sean aimerait bien voir Connall et les siens, manger la poussière. Mais vengeance et destruction ne dirigent pas sa vie. Sean n'en a que trop souffert dans son enfance. Il est avide de construire, il a la paternité dans le sang. Enfant abandonné, il a intégré le caern avec l'espoir de se faire adopter par un des anciens. Espoir très largement déçu. Sean ne comprenait pas pourquoi les anciens craignaient tant les jeunes qui ne demandaient qu'à les servir en échange d'un peu de reconnaissance et de sagesse. Jusqu'au jour où arriva Adriana. Les jeunes loups n'avaient d'yeux que pour elle. Sean compris, mais pour les mêmes raisons : avec son charisme, son sens de l'écoute et ses conseils aussi justes que posés, la furie noire faisait figure de modèle. La version féminine de ce que Sean aimerait être plus tard, auprès des jeunes garous.

Sean est aussi un loup-garou curieux de nature. Le terre a toujours exercé sur lui une attraction magnétique. Angus le surpris plusieurs fois à creuser la terre. Le maître des rites de l'époque reçu pour ordre de ne strictement révéler de ses secrets. Ce qui ne fit qu'attiser d'avantage la curiosité du jeune fianna qui ignore qu'il entretient une connexion puissante avec les fées de l'ombre.

But : Sean est le seul personnage à disposer d'un double objectif personnel. D'une part découvrir les secrets du terre (= se confronter aux gémissieurs). D'autre part, reprendre le flambeau d'Adriana pour guider la jeunesse du caern d'Oakfield.

Scènes : la rencontre éventuelle avec les jeunes, au caern, devrait titiller les 2 aspirations de Sean. Au joueur de s'imposer en grand frère pour gagner leur confiance... et accéder aux secrets du terre. Puisque ces jeunes en savent visiblement plus que lui. Sean aime les familles car il ignore ce que c'est (la meute est un cas à part). Il irait volontiers rencontrer les parents de Brian par exemple. De même, il devrait logiquement s'opposer à toutes représailles contre les familles de Douglass, Connall ou de Courtney. Sean peut aussi s'opposer à Kate si le groupe opte pour un bain de sang, sachant qu'ils combatront les louveteaux et *cliaths*. Et qui dit qu'il n'espère pas "remplacer Adriana" et jouer auprès d'eux ce que la furie représenta pour l'ado qu'il était.

Sean peut assumer un rôle plus actif dans l'acte 2, en prenant les jeunes sous sa protection. Courtney peut, par exemple, le faire entrer comme agent d'entretien ou intervenant en musique, afin qu'il reste auprès des lycéens quand les danseurs passeront à l'attaque. Il peut aussi organiser des virées avec eux pour les former au combat, ou simplement manger un morceau. Ce qui les expose d'autant aux grands méchants.

En ce qui concerne les gémissieurs, Sean l'ignore, mais il a hérité du sang des Sidhe de la cour de l'ombre (ses niveaux en lignée pure). Il ressent d'avantage les perturbations que la porte génère en umbra, ce qui explique son intérêt pour ce terre qu'il sent vibrer en permanence alors que tout reste paisible autour. Les gémissieurs décelent sa noblesse et éviteront de l'attaquer.

Dénouement : Sean marque ses objectifs secondaires si il assiste à l'ouverture du terre et combat les gémissieurs (objectif "passif") et s'il parvient à gagner l'amitié et/ou le respect d'au moins un jeune garou (objectif actif).

GESTION DES INTRIGUES

Les intrigues secondaires, comme vous pouvez le constater, ne sont que des scripts. Des ébauches à improviser. Elles dépendent de l'investissement de chaque joueur : certains ne les joueront pas et leur intrigue passera à la trappe sans que cela ne nuise à la structure du scénario. D'autres, au contraire, s'y investiront à fond et feront passer la vie de leur personnage au premier plan du scénario. Tout est affaire de goût pour le *roleplay* et de créativité... de prise en main d'un personnage pré-tiré, inconnu des joueurs.

En tant que MJ, il vous appartient d'arbitrer le temps que vous accorderez à chacun pour dénouer leurs intrigues personnelles. Vous pouvez les favoriser au point d'éclipser l'intrigue principale, et donner ainsi une plus grande force psychologique si vos joueurs sont de grands adeptes du *roleplay*.

Mais vous pouvez tout autant les ignorer si vous êtes pressé par le temps où si certains de vos joueurs débutent le jeu de rôle et sont encore mal à l'aise avec l'interprétation de leur garou.



KATE

Résumé de la feuille de perso

Kate n'a pas vraiment connue ses parents. A l'inverse de Brian, elle a gommé les souvenirs de sa vie chez les humains. Sa vie a commencé au Caern et Kate considère qu'elle a toujours été une garou. Elle maîtrisa ses transformations et ses instincts de prédateurs bien plus vite que les autres louveteaux pour s'imposer comme une femelle alpha, le plus naturellement du monde. Connall, l'autre dur, un poil plus âgé, n'acceptait pas qu'une fille puisse lui tenir tête avec autant de détermination. Angus s'en amusait beaucoup et eut l'idée de diviser les jeunes en deux meutes rivales, pour favoriser "une saine émulation". L'émulation vira à la guerre ouverte, car Kate n'accepta jamais que son sexe la cantonne à une éternelle seconde place. Elle redoubla de hargne et d'intelligence, surclassant largement le pauvre Connall. Angus comprit que la situation allait dégénérer mais, magie du destin, Adriana arriva à point nommé pour temporer l'ambition de la jeune louve. Kate se rangea immédiatement du côté de l'étrangère. Et c'est sans doute cette jalousie qui renforça les liens de Connall envers le camp des anciens, avec l'aboutissement tragique que l'on sait. Le monde de Kate est blanc ou noir : Connall et les siens ont assassiné celle qui incarnait la liberté et le changement. Ces traîtres doivent mourir ! Kate souffrit bien plus que les autres des rites d'humiliation et de punition sanctionnant sa meute, endossant la pleine responsabilité du drame. Sa vengeance est l'unique moyen de laver aujourd'hui son honneur !

Kate est le cœur de cette vieille histoire de vengeance. Son charisme impressionnant et le respect naturel qu'elle impose cimentent sa meute. Ses camarades croient toujours en elle et continuent de l'admirer. Mais leur ferveur a changé. Elle s'est érodée... L'alpha, a cultivé sa haine, en récitant des litanies de châtiments qu'elle infligerait aux traîtres pour leurs retrouvailles. Vingt ans que ses rêves d'Irlande ont le goût du sang et l'ivresse de la vengeance accomplie.

But : Kate n'est là que pour une chose. Se venger. Mais la louve ne peut se satisfaire d'un massacre en fonçant tête baissée. La vengeance est un bon vin qui se mûrit et se déguste. Elle veut un combat acharné, montrer à ce salopard de Connall combien elle a toujours été supérieure. Humilier tous ces traîtres au centuple de ce qu'ils ont osé faire aux siens. Les faire hurler, les faire souffrir jusqu'à ce que la tombe d'Adriana dégorge de leur sang honteux. Le reste, c'est du secondaire !

Scènes : Kate ne fait pas l'objet de scènes spécialement dédiées puisqu'elle est le moteur de notre scénario. Son joueur va avoir la lourde charge de faire avancer la machine quand certains de ses petits camarades voudraient la voir caler. Parmi les scènes qui devraient être "chaudes" citons les retrouvailles avec Connall ou de résister à la tentation de s'emparer du caern alors qu'il n'est gardé que par des jeunes. Une alliance avec la meute d'Oakfield, si nos héros l'ont épargnée, offrira également son lot de scènes tendues. Mais Connall fera moins le mariolle, sachant que les siens doivent leurs espoirs de victoire aux PJ. Ce qui devrait être difficile pour le personnage (et pas pour le joueur) c'est d'accepter que l'ennemi n'a pas le niveau et qu'il est passé à autre chose depuis longtemps. Bref, découvrir que cette vengeance est obsolète, mais surtout dangereuse.

Dénouement : impossible d'affronter les danseurs si Kate se venge des traîtres en les étripant comme elle le voudrait. Nos héros n'ont aucune chance, même avec les jeunes à leur côté (ce qui est loin d'être acquis). Son objectif se transforme dans l'ouverture du second acte. Kate emporte son objectif si elle accepte l'idée que sa vengeance ne réparera jamais le passé et accepte de se tourner vers l'avenir. Et qu'elle s'impose comme chef du caern d'Oakfield, si nos héros décident de se ré-établir sur leur terre natale.

ANNEXE I

THE GREAT EVIL ONES

La meute de danseur a nidifié à Killarney il y a 6 mois, dans une discrétion absolue (l'Irlande est encore une terre sanctuaire, hostile aux suppôts du Wym). **La meute compte 16 garous au début du scénario** : 2 alphas (mâle et femelle) rang 4, 4 lieutenants rang 3, 4 guerriers rang 2 et 6 danseurs rang 1. Totem de meute : chauve-souris. La meute appelle en renfort trois meutes au lendemain du raid manqué. Soit 20 danseurs supplémentaires, qui, entre la mobilisation et le voyage mettront une semaine avant d'être opérationnels à Killarney.

LES DANSEURS DE LA SPIRALE NOIRE

Valeur standard d'un danseur, à moduler selon le besoin et le rang.

FOR 3 DEX 4 STA 3 APP 2 OHA 2 MAN 3 INT 3 PER 3 WIT 3

Principales compétences : vigilance 3/ bagarre 3/ esquive 3/ intimidation 2/ Appel primal 3/ Subterfuge 4/ Conduite 2/ Armes à feu 3/ Mêlée 3/ Discrétion 4/ Rites 2

Gifts rang 1 : griffes rasoirs, persuasion, résistance à la douleur, sentir le ver, sentir le sauvage.

Gifts rang 2 : grognement du prédateur, oreilles de chauve-souris, âme de la bagarre, jam technologie.

Gifts rang 3 : Puissance de Thor, griffes d'argent, Peau de troll, Patagia ou coup de grâce.

Gifts rang 4 : blessures ouvertes, griffes volantes, faveur élémentaire.

Rage 5 Gnose 4 Volonté 4

Armement

Les rang 3+ se battent avec des crocs dague, peut-être un klaive pour l'alpha (vous êtes joueurs ?). Ils peuvent tous accéder à des UZI ou des fusils d'assaut; 3 d'entre eux disposent de fusil de sniper et la moitié peut posséder des grenades offensives ou lacrymogènes. Ils portent des gilets kevlar en homide ou glabro et se déplacent dans des fourgonnettes banalisées, équipées de radar et de matériel d'écoute.

Quelques exemples de danseurs "haut en couleur"

- **Huguette BOSS (femelle alpha, Philodoxe, rang 4)** : femme sévère à l'allure austère, PDG de KTS. Ne s'prt jamais sans deux gardes du corps. Prend un plaisir à la mutilation et conduira le raid contre le tertre. Barnabé, le mâle alpha, sera fou de douleur si les garous l'abattent.
- **Rusty (Ragabash, rang 2)** : prophète de la rouille. Grand blond au physique de boys band, toujours souriant et doté d'un gift lui permettant d'imiter une voix qu'il a déjà entendu.
- **Sally Shade (Arhoun, rang 1)** : gamine de 15 ans, habillée en rappeuse, qui marque son territoire en tagant des glyphes impies. Son corps est recouvert de tatouages avec qui elle croit communiquer.
- **Valentino (Ragabash, rang 3)** : un terrible assassin au look de mafioso désuet. Discret, disposant de gifts gommant toute trace de son passage. Il assassine ses proies en surgissant de l'umbrage depuis les miroirs avec *ouverture de sçeau. Tu te rases tranquillo devant ta glace et paf ! Carotide tranchée...*
- **The Master (Arhoun, rang 2)** : crinos sanglé de cuir avec la panoplie du parfait petit sadomasochiste. Se mutil le visage en le truffant de piercing. Spécialiste des aveux sous la torture et de la souffrance.

ANNEXE II

LE CAERN D'OAKFIELD

Oakfield est une vieille forêt féérique tapie au fond d'une vallée oubliée des *Macgillycuddy's Reeks*, non loin du célèbre *Ladies Views* des cartes postales du Kerry. Elle doit son nom à un bosquet de chêne noirs nouveaux, planté par les fées, insolite dans cette forêt humide. La zone est au cœur du parc national de Killarney. On y accède par des sentiers de randonnée au départ de la maison du parc, à Killarney. Le sentier, long de 8km, s'enfonce dans une désolation de tourbe humide, peuplée de rochers moussus, de touffes bruyères et d'arbrisseaux nouveaux (*photo de couverture*). Il faut atteindre les pieds des collines pour voir les premiers arbres dignes de ce nom. La forêt devient subitement très épaisse, couvrant un terrain de plus en plus accidenté et taillé par les ruisseaux au fur et à mesure que l'on grimpe les pentes. Les amplitudes thermiques entre les marais de plaine et les pentes boisées enveloppent la vallée d'une épaisse brume, poussée par le vent vers son fond. Ce bout de monde est inconnu des randonneurs car aucun chemin n'y conduit et ceux qui s'y sont risqués on finit par s'y perdre. C'est ici que l'on trouve les plus vieux arbres de la forêt d'Oakfield. Ici que commence le territoire du tertre.

La zone est baignée d'une étrange torpeur engendrée par la proximité d'une porte féérique qui distord le temps. Car le temps s'écoule plus lentement en Arcadie. La mélancolie de ce paysage colle à la peau et explique pourquoi les générations de gardien du tertre ne se sont jamais impliquées dans les luttes. La brume, fréquente, est un prisme qui joue avec la clarté en déformant la perception des distances dans un décor chaotique de mousses, roches et racines nouvelles (qui s'avèrent traîtresses pour les visiteurs non avertis).

Une minuscule clairière s'ouvre au cœur de la forêt. En son centre trône un petit tertre d'1,5 m, tapissé d'une herbe grasse ondulant sous la brise. Le tertre est une porte ouvrant sur la cour des ombres d'Arcadie. C'est ici que **le goulet est le plus fin (3 les soirs de Samhain, 5 le restant de l'année)**. Il s'agit d'un **caern d'énigme** (*voir player guide*). Ceux qui y dorment font des rêves étranges qui contiennent des fragments divinatoires. De nombreux événements étranges se produisent alentours, ce qui a valu à ce coin du parc sa réputation de hantise : on entend parfois des murmures dans la brume, on raconte qu'il y pleut des petits cailloux ou que la brume y serait vivante et enlacerait les visiteurs pour les perdre et les noyer dans les trous d'eau des tourbières.

Le tertre bloque l'accès aux gémisses, de méchantes fées qui vampirisent l'essence spirituelle des êtres qu'elles croisent. Les gémisses ressemblent à de longues ombres filiformes, aux longues griffes. Elles se glissent derrière leurs proies pour nouer leurs doigts sur leurs gorges et les drainer. Ce qui traduit par un contact glacial sur la gorge et la perte d'1 pt de gnose. La fée, repue, s'en retourne en Arcadie.

Gémisseur, gnose 5 Rage 3. Pouvoir : un gémisses qui gagne son duel de gnose vole 1pt de gnose à sa victime et la délaisse. Le problème c'est qu'un gémisses se promène rarement seul...

LES ANCIENS

Connall Mac Allister. Alpha et grand protecteur.
Homide/ Fianna/ Philodoxe de rang 3

Un grand gaillard un poil grassouillet. Un visage carré et des yeux perçants qui en font un leader naturel. Des sourcils épais et broussailleux, des mains poilues et calleuses et un début de calvitie. Grand loup sombre.

FOR3 DEX3 STA3 APP2 CHA5 MAN4 INT4 PER2 WIT3

vigilance 3/ bagarre 4/ esquive 3/ expression 4/ Appel primal 3/ subterfuge 3/ conduite 2/ mêlée 2/ réparation 3/ discrétion 2/ politique 2/ lois 2/ rites 4

Gifts rang 1 : persuasion, odeur d'homme, esprits communicant, résistance à la douleur. Gifts rang 2 : jam technologie/ distraction, baisser le regard. Gift rang 3 : faeries kin

Rage 5/ Gnose 4/ Volonté 5

Interprétation : soyez rude au premier abord. Mais le côté ourson mal léché cache une intelligence au service du compromis et de la modération. Vous n'êtes pas un geron d'action, mais de dialogue.

Courtney Kessington. Maître du challenge.
Homide/ Fianna/ Philodoxe de rang 2

Belle brune, athlétique, aux yeux de glace bleue. Des taches de son sur les joues. Les traits très fins. Louve au pelage tirant sur le roux.

FOR2 DEX4 STA3 APP4 CHA4 MAN4 INT4 PER3 WIT3

vigilance 3/ bagarre 3/ esquive 4/ expression (enseignement) 3/ Appel primal 3/ subterfuge 2/ Armes à feu 2/ informatique 2/ discrétion 1/ rites 2

Gifts rang 1 : persuasion, résistance aux toxines, sentir la vraie forme, résistance à la douleur, vérité de Gaïa. Gifts rang 2 : faconde

Rage 3/ Gnose 4/ Volonté 6

Interprétation : vous savez tirer parti de votre beauté magnétique pour vous imposer. Mais vous n'êtes pas une séductrice qui cherche et provoque. Vous affichez une détermination en béton armé quand on tente de vous manipuler.

ANNEXE II

Douglas O'Hen. Gardien de la terre. Homide/ Fils de Fenris/ Galliard de rang 2

Une grosse brute barbue et hirsute. Jadis musclée, aujourd'hui bedonnante, mais encore bien charpentée. Dans ses yeux sombres couvent la haine. Un gros loup gris.

FOR 4 DEX 3 STA 5 APP 2 CHA 3 MAN 2 INT 2 PER 2 WIT 3

vigilance 2/ bagarre 4/ esquive 2/ expression (chant) 2/ musique (accordéon) 2/ Appel primal 3/ subterfuge 1/ mêlée 2/ armes à feu 2/ contes et légendes 2/ rites 2

Gifts rang 1 : griffes rasoirs, odeur d'homme, résistance à la douleur, esprits communicant. Gifts rang 2 : appel du sauvage, grognement du prédateur, langage des rêves, baisser le regard.

Rage 6/ Gnose 3/ Volonté 5

Interprétation : colérique, toujours sûr de son bon droit et prêt à renverser la pièce si on lui soutient le contraire. Le bon garou obtus et pas très malin pour tout dire...

Donald Forwood. Maître du rite. Homide/ Fianna/ Ragabash de rang 2

Un grand rouquin aux boucles abondantes et au visage grêlé de taches de son. La bouche couronnée d'une fine moustache. Des traits en lame de couteau et de petits yeux qui lui donnent un air de fouine. Un grand loup roux, maigre.

FOR 3 DEX 4 STA 3 APP 2 CHA 3 MAN 3 INT 3 PER 4 WIT 2

vigilance 4/ bagarre 3/ esquive 3/ animaux 2/ survie 3/ appel primal 4/ mêlée 2/ armes à feu 4/ lois 2/ rites 3

Gifts rang 1 : persuasion, lumière féérique, odeur de l'eau, œil troublé, ouverture de sceau. Gifts rang 2 : bienheureuse ignorance, hurlement de la banshee.

Rage 3/ Gnose 5/ Volonté 6

Interprétation : vous aimez ce que vous faites et la liberté que cela vous procure. On vous taxe de suiveur, souvent sans opinion, mais en réalité vous acceptez les ordres tant que cette liberté n'est pas remise en cause.

Les cliaths

(valeurs moyennes)

FOR 2 DEX 3 STA 2 APP 2 CHA 1 MAN 2 INT 3 PER 2 WIT 2

Principales compétences : vigilance 2/ bagarre 2/ esquive 3/ survie 1/ appel primal 1/ discrétion 2/ subterfuge 2

Gnose 2/ Volonté 2

• **Jeremy O'Banon** (19 ans, homide/ Fianna/ Ahroun) : blondinet arrogant, les incisives cassées et l'œil goguenard; A tout fait, a tout vu... Alpha des cliaths, et des jeunes. **Gifts :** griffes rasoirs, inspiration, résistance aux toxines, persuasion. **Rage 5**

• **Jessica An Neil** (17 ans, homide/ Fianna/ Ahroun) : grande brune gothique, coupée au carré, l'œil morne sous une épaisse couche rimmel. **Gifts :** griffes rasoirs, résistance aux toxines, odeur d'homme. **Rage 5**

• **Trevor Mac Bride** (16 ans, homide/ Fils de Fenris/ Ragabash) : petit gros à la peau blanche de poulet, avec gros carreaux sur les yeux et cheveux blonds en brosse. **Gifts :** odeur d'homme, résistance à la douleur, œil troublé. **Rage 2**

Findal. Gardien de la porte. Métis/ Fianna/ Théurge de rang 2

Un petit homme étrange avec un strabisme qui lui donne un donne un regard fou. Une tignasse brune, plantée de mèches argentées désordonnées. Une grosse mâchoire carrée semée de dents disproportionnées. Un loup gris aux yeux humains, couvert de pelades.

FOR 3 DEX 3 STA 4 APP 1 CHA 1 MAN 2 INT 4 PER 5 WIT 4

vigilance 4/ bagarre 3/ esquive 4/ animaux 3/ survie 3/ appel primal 4/ mêlée 1/ rites 3

Gifts rang 1 : créer un élément, persuasion, lumière féérique, odeur de l'eau, œil troublé, ouverture de sceau. Gifts rang 2 : bienheureuse ignorance, hurlement de la banshee.

Rage 3/ Gnose 5/ Volonté 6

Faiblesse de métis : problèmes d'élocution

Interprétation : vous avez du mal à parler. Vous tronquez les mots en grognant. Vous êtes pleutré et toujours sur la défensive, comme si tout le monde avait le droit de vous frapper.

Les jeunes (heure des premières transformations, sans rite de passage).

• **Lindsey Mac Allister** (14 ans cousine éloignée de Connall. Homide/ Fianna/ Théurge) : brunette souriante, avec ses tresses. Mais un regard déterminé qui n'est pas sans rappeler celui de son cousin Connall. **Gifts :** parler avec les esprits, persuasion. **Rage 1 Gnose 4**

• **Kevin Petersen** (12 ans, Homide/ Fils de Fenris/ Galliard) : petit blond menu au regard pétillant et à la voix crispante, en pleine mue. Ne peut se transformer en raison de son appareil dentaire... **Gift :** esprits communicant. **Rage 1 Gnose 2**

• **Stuart Hisley** (14 ans, Homide/ Fianna/ Philodexe) : un physique de beau-gosse mais des yeux bleu-glacé pour un regard tranchant et pénétrant. **Gifts :** vérité de Gaïa, odeur d'homme. **Rage 2 Gnose 1**

• **Sanders Fergusson** (11 ans, Homide/ Enfant de Gaïa/ Ahroun) : un visage poupin qui lui donne moins de 10 ans mais un sale caractère de castagneur des cours de récré et de capricieux, avec des crises de colère mémorables au caern. **Gift :** résistance à la douleur. **Rage 3 Gnose 1**

hate SINGERS

Garous pré-tirés, prêts à jouer





KATE FANAGHAN



36 ans, assistante sociale

Homide, philodoxe du clan des Crocs d'Argent

Votre histoire : Enlevée à votre famille mortelle à l'âge de 4 ans, vous ne conservez que de pâles reflets de votre première vie. Vous êtes un loup-garou, un seigneur des forêts : il en a toujours été ainsi et il ne peut en être autrement. Cette réalité vous a permis de vous épanouir au sein du **caern d'Oakfield**, au beau milieu du comté du **Kerry**, dans la pointe sud-ouest de l'Irlande. Les terres ancestrales du clan Fianna. L'âge aidant, la petite fille que vous étiez apprit rapidement à utiliser son corps de métamorphe comme une arme meurtrière. D'autres enfants furent accueillis au caern. Mais vous étiez la seule à accepter votre nature sans conditions. Votre courage et votre dynamisme ont vite fait de vous une femelle alpha, une dominante. Une cheftaine des plus prometteuses. **Angus**, le vieux chef de la meute dans les années 90, divisa les nombreux louveteaux en deux meutes pour vous en confier une. Mais **Connall**, l'autre jeune mâle dominant, n'accepta de se faire damer le pion par une femelle, plus jeune. Une rivalité s'engagea entre vos meutes et s'envenima en guerre ouverte : insultes, duels, défis, bagarres... c'était à celui qui brutaliserait le plus l'autre. Mais vous aviez senti qu'Angus préfère Connall et vous priverez de vos droits sur sa succession à la tête du caern.

C'est alors que surgit de nulle part une **furie noire** du nom d'**Adriana**. Sage, belle et charismatique, Adriana était aussi plus âgée, ce qui lui permit de prendre ouvertement la parole, au nom des jeunes, pour dénoncer l'immobilisme d'Angus. Vous et les vôtres se rangèrent sans condition dans son giron. Connall, le chouchou des anciens, fut plus difficile à convaincre. Mais la situation devenait insupportable, tant les anciens s'accrochaient à leur pouvoir sans rien dévoiler de la sagesse garou, comme ils auraient dû le faire. La rivalité contre Connall n'était qu'une ruse pour diviser la jeunesse et calmer vos ardeurs. Adriana, la grande sœur, rassembla donc en secret les deux meutes pour renverser les anciens pendant qu'ils seraient occupés **aux rites de Samhain**. Mais le soir venu, ce chien de Connall se retourna contre vous. Aussitôt suivi par les siens. La rébellion fut tuée dans l'œuf. Adriana fut exécutée par la meute de Connall, frénétique pendant que la votre, écrasées par les anciens, fut mise au pilori. Vous avez été soumises aux rites de punition et d'humiliation une semaine durant, livrée aux sarcasmes et aux tortures de Connall.

Les sœurs d'Adriana virent chercher sa dépouille et ce rusé d'Angus négocia la paix en échange de votre captivité. La meute d'Oakfield bannit les vôtres par un **puissant rite d'ostracisme**, vous obligeant à servir les **furies noires** durant **20 longues années**. Connall vous provoqua une ultime fois, sur le seuil du pont de lune. Et vous avez juré devant tous de revenir vous venger, une fois votre peine purgée. Pour régler définitivement cette histoire ! S'en suivit un douloureux exil en umbra, puis partout autour du globe pour chasser les suppôts de la corruption et porter le feu chez l'ennemi.

Votre meute est devenue un dangereux commando, spécialisé dans les chasses aux vampires et la résolution de guerres territoriales entre clans garous. Vous exercez la profession d'assistante sociale dans un foyer de femmes battues de la ville de San Diego (Californie) où votre meute s'est établie. Une activité en lien étroit avec les tribus locales des furies noires. Mais votre réputation a largement dépassé les frontières de l'Etat. Vous comptez à présent parmi les légendes de l'ouest américain. Des garous d'exception que les consultent les anciens et que les jeunes adulent. Nombreux sont les garous qui vous envient. Mais votre place n'est pas ici. **En tout cas pas temps que Connall n'aura pas mordu la poussière !**

Votre but : la rage vous anime depuis ce fameux soir où Adriana fut massacrée par la faute d'une poignée de traîtres sans honneur. C'était pour le **Samhain de 1991**. Vous n'avez cessé de cultiver une haine mortelle contre Connall et les siens : cette envieuse de Courtney, Donald le lâche, Douglas la brute et Findal, cette raclure de métis. Et chaque soir avant de vous endormir, vous récitez la litanie des insultes et des tortures qu'ils vous ont fait subir, pour ne pas oublier. Nous sommes en 2011. Les matriarches furies vous ont libéré de votre peine : il est temps de rentrer en Irlande pour faire couler le sang de la vengeance !!!

Interprétation : Vous êtes la cheftaine de la meute. La dominante. Vous n'êtes pas spécialement violente envers les vôtres. Vos réflexions sont plutôt justes et réfléchies. Rarement imposées. Vous savez écouter, et c'est là une qualité rare pour une alpha. Vos compagnons vous voient comme une mère, aimante et protectrice. Ils ont une foi aveugle en vous, ne les décevez pas car ils ce sont vos derniers amis. Votre ultime famille.

Louve : grande louve blanche aux yeux froids, brillants de haine. Le port altier et dominant. Le dos zébré de cicatrices.

Equipement : une grande gabardine pour cacher les deux crocs dagues qui appartenaient autrefois à Adriana et que ses sœurs vous ont confié. En hommage à vos prouesses... autant que pour l'accomplissement de votre vengeance, 1000 € de liquidité, un téléphone portable et une valise contenant quelques fringues.



KATE FANAGHAN



Chef de meute.

<i>Physiques</i>		<i>Sociaux</i>		<i>Mentaux</i>	
Force	●●●○○	Charisme	●●●●○	Perception	●●●○○
Dextérité	●●●●○	Manipulation	●●○○○	Intelligence	●●●○○
Vigueur	●●●○○	Apparence	●●●○○	Astuce	●●●○○

Capacités

<i>Talents</i>		<i>Compétences</i>		<i>Connaissances</i>	
Vigilance	●●●○○	Animaux	●○○○○	Informatique	●○○○○
Athlétisme	●●○○○	Artisanat	○○○○○	Énigmes	●○○○○
Bagarre	●●●○○	Conduite	●○○○○	Investigation	●○○○○
Esquive	●●●○○	Étiquette	●●○○○	Droit	○○○○○
Empathie	●●●○○	Armes à feu	○○○○○	Linguistique	●○○○○
Expression	●●○○○	Commandement	○○○○○	Médecine	●○○○○
Intimidation	●●●○○	Mêlée	●●●●○	Occultisme	○○○○○
Pulsion primale	●●●○○	Représentation	○○○○○	Politique	○○○○○
Connaissance de la rue	○○○○○	Furtivité	●○○○○	Rituels	●●○○○
Subterfuge	○○○○○	Survie	○○○○○	Science	○○○○○

Avantages

<i>Héritages</i>	<i>Dons</i>	<i>Dons</i>
Lignée pure ●●●○○	Nir 1 : Persuasion, sentir le ven, résistance à la douleur, venité de	le regard, apaisement du prédateur
Croc daque ●●●○○	gaie, sentir la vraie forme	Nir 3 = Colère de Gaie, Griffes d'argent.
Croc daque ●●●○○	Nir 2 : Amour de la ma, appel du dursin, jam technologie, l'union	Rites = Rite de dédicace, rite de lien, rite de contribution
Totem ●○○○○		
○○○○○		

Renommée

Gloire

●●●○○	○○○○○
□□□□□	□□□□□

Honneur

●●●○○	○○○○○
□□□□□	□□□□□

Sagesse

●●●○○	○○○○○
□□□□□	□□□□□

Rang

3

Rage

●●●○○	○○○○○
□□□□□	□□□□□

Amuse

●●●○○	○○○○○
□□□□□	□□□□□

Volonté

●●●○○	○○○○○
□□□□□	□□□□□

Santé

Contusion		□
Blessure Légère	-1	□
Blessure Moyenne	-1	□
Blessure Grave	-2	□
Handicap	-2	□
Infirmité	-5	□
Invalidité		□

Expérience



LUTHER KEENON

35 ans, musicien

Homide, galliard du clan Fianna



Votre histoire : Vous avez été enlevé à votre famille d'accueil humaine par un vieux ragabash de passage dans le Connemara. Vous n'avez pas vraiment réalisé ce qui se passait car vous n'aviez que 10 ans et vous détestiez cette nouvelle famille d'accueil de toute façon. Le garou vous conduisit au sud de l'Irlande, dans le Kerry, pour vous présenter au caern d'Oakfield. Les anciens vous révélèrent alors pourquoi les humains ne vous aimaient pas. Tout devenait clair. Les autres jeunes garous devinrent vite votre nouvelle famille, avec ses connivences et ses disputes. Il faut dire que vous étiez de loin le plus déluré et le plus turbulent des louveteaux, toujours à l'affût d'une connerie à faire aux curés du pensionnat de St Patrick : une institution de façade qui hébergeait de jeunes garous comme vous parmi les autres lycéens, en semaine. En attendant d'aller vos week-ends au caern. C'est en quittant le collège que vous êtes tombé amoureux de Courtney. Angus, le maître du caern, avait divisé les jeunes en deux meutes rivales. Vous étiez dans la bande de Kate, et, forcément, Courtney Kessington se trouvait dans le camp des rivaux. La meute de ce petit salopard de Connall. Qu'importe ! Vous aviez réussi à attirer son attention puis la séduire. A moins que ce ne soit elle... La jeune fianna transforma votre quotidien en une idylle passionnée. Passionnée, car fougueuse mais aussi très compliquée. A cette époque (la fin des années 80), la rigueur morale d'Angus pesait lourdement sur le caern. Les anciens ne cessaient de vous sermonner sur les amours incestueux entre garou : il n'y avait qu'à voir le mépris avec lequel ils traitaient Morgane et Findal, les métis de la meute. Il était hors de question de vous faire prendre, d'autant que vous étiez dans des meutes ennemies, ce qui rajoutait du sel à vos rendez-vous clandestins au cœur de la forêt.

Courtney et vous jouiez à un jeu dangereux en public, jouant la comédie comme deux ennemis se détestant corps et âmes. Elle vous traitait de sale petit macho et vous de peste, donneuse de leçon. Elle jouait tellement bien son rôle qu'il vous arriva plus d'une fois de douter de la sincérité de son amour. Mais elle avait le don pour balayer vos doutes d'un effleurement de lèvres. Puis arriva de nulle part une furie du nom d'Adriana. Elle était plus âgée et son aura charismatique lui avait fait connaître bien des amants. Voila pourquoi elle fut la première, et la seule, à démasquer votre petite mascarade. Adriana s'imposa naturellement comme la grande sœur de ces jeunes garous livrés à eux-mêmes. Kate et votre meute furent les premiers à comprendre les enjeux d'une sédition pour arracher le caern aux vieux croutons qui vous méprisaient tant et préféraient vous traiter en esclave pour leurs corvées au lieu de vous enseigner les codes de la culture garou et vous préparer au combat. Adriana parvint à convaincre la meute de votre belle Courtney à s'unir à celle de Kate. Mais votre copine se méfiait d'Adriana, trop belle pour être honnête. Trop dangereuse à rôder autour d'un jeune séducteur comme vous. Le soir de la rébellion, Connall, eut les jetons et se retourna contre Adriana. Courtney se rangea de son côté sans l'ombre d'une hésitation. Votre révolte « des jeunes » fut tuée dans l'œuf (le MJ vous contera tout ça en détail). Ce n'est pas la défaite qui vous coûta, mais la trahison de la personne en qui vous aviez le plus confiance. En qui vous aviez placé le plus d'espoirs, vous, le petit orphelin trainé de familles d'accueil en familles d'accueil...

L'exil en umbra et les batailles auprès des furies noires furent douloureuses. Mais pas tant que ça quand on a une belle gueule comme la votre et qu'on vit entourée en louves... Seul le coup de poignard Courtney continua à vous faire vraiment souffrir. Côté "civil", vous avez développé vos talents de guitaristes. Les guitares sont des aimants à filles, non ? Sean et Brian se sont joints à vous pour former un petit groupe de rock californien. Quelques petits succès locaux mais vous vous êtes retirés des circuits suite aux nombreuses bagarres entre fans, après les concerts. Les chants garous ont de drôle d'effets sur les humains... Bref, vous vous êtes reconverti en gigolo, vivant aux crochets de vos riches conquêtes, entre deux opérations coup de poing contre le ver. La moindre ville de l'Ouest américain compte au moins une demoiselle éplorée par votre faute. Mais aucune n'est parvenue à vous guérir du trou béant creusé par Courtney. Forcément, à porter du Gucci et à protéger son joli minois vous avez pris goût à tout ce qui explose et fleurit bon la poudre. Vos talents de tireur, combinés à vos dons de ragabash font de vous un redoutable sniper, à l'aise en ville comme en pleine nature.

Votre but : vous vous êtes juré de lui arracher le cœur de vos crocs, chaque soir avant de vous endormir. Impossible d'oublier Courtney, malgré 20 ans d'exil. Vous êtes resté un vieux célibataire, bloqué depuis 20 longues années par une sombre histoire de vengeance. Contrairement à vous le monde change. Et Courtney avec. Une belle louve comme elle n'a pu rester seule... Où vit-elle ? Qui partage sa vie ? A-t-elle des enfants ? La vengeance est l'affaire de Kate mais c'est pour vous la clé de bien des réponses. Car même si votre raison hurle que tout est perdu d'avance, une petite voix refuse de se taire. Cette même petite voix qui jure depuis 1991 de reconquérir votre amour de jeunesse.

Interprétation : Vous êtes l'insouciant de la meute. Vous mélanger plaisirs et devoir sans vous préoccuper de vos actes. Le gigolo envoutant et irresponsable dans toute sa magnificence. Vous embobinez vos proies pour un instant de délice pour disparaître sans plus donner de nouvelles. Mais sous vos apparences flatteuses, vos compagnons de meutes savent que vous avez brisé autant de cœurs de crânes sans que cela n'apaise la profonde tristesse qui vous habite.

Loup : un magnifique loup gris au regard triste, étrangement humain...

Equipement : petite mallette à outils, compacte. 2 grenades offensives. 1kg de TNT avec détonateur. Colt 45 magnum avec 5 chargeurs, dont un chargeur complet de balles en argent. Téléphone portable. Une voiture de location pour la meute. 1000 € en liquidité. Votre vieille stratocaster ébène et son ampli recouvert de stickers de bars.



LUTHER KEENON

Le charmeur



<i>Physiques</i>		<i>Sociaux</i>		<i>Mentaux</i>	
Force	●●●○○	Charisme	●●●○○	Perception	●●●○○
Dextérité	●●●○○	Manipulation	●●●○○	Intelligence	●●●○○
Vigueur	●●○○○	Apparence	●●●○○	Astuce	●●●○○

Capacités

<i>Talents</i>		<i>Compétences</i>		<i>Connaissances</i>	
Vigilance	●●○○○	Animaux	○○○○○	Informatique	●●○○○
Athlétisme	●●○○○	Artisanat	●○○○○	Énigmes	○○○○○
Bagarre	●●●○○	Conduite	●●○○○	Investigation	●●○○○
Esquive	●●●○○	Étiquette	●○○○○	Droit	○○○○○
Empathie	○○○○○	Armes à feu	●●●○○	Linguistique	●●○○○
Expression	●●●○○	Commandement	○○○○○	Médecine	○○○○○
Intimidation	●○○○○	Mêlée	●○○○○	Occultisme	○○○○○
Pulsion primale	○○○○○	Représentation	●○○○○	Politique	●○○○○
Connaissance de la rue	●○○○○	Furtivité	●●●○○	Rituels	●●○○○
Subterfuge	●●●○○	Survie	○○○○○	Science	●○○○○

Avantages

<i>Histoires</i>		<i>Donc</i>		<i>Donc</i>	
totem	●●○○○	Niv1: Résist. toxines, persuasion,		Niv3: apemlins, façonnage	
lignée pure	●●○○○	œil latéral, ouverture de yeux,		Rite = dédicace, satire	
Rites	●○○○○	odeur de l'eau			
Vies antérieures	●○○○○	Niv2 = Bonnevueuse ignorance,			
	○○○○○	faux technologie, prendre l'oublié			

Réputation

<i>Gloire</i>		<i>Rage</i>		<i>Santé</i>	
●●●●●	○○○○○	●●●●●	○○○○○	Contusion	<input type="checkbox"/>
□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	Blessure Légère	-1 <input type="checkbox"/>
<i>Honneur</i>		<i>Amuse</i>		Blessure Moyenne	-1 <input type="checkbox"/>
●●●●●	○○○○○	●●●●●	○○○○○	Blessure Grave	-2 <input type="checkbox"/>
□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□	Handicap	-2 <input type="checkbox"/>
<i>Sagesse</i>		<i>Volonté</i>		Infirmité	-5 <input type="checkbox"/>
●●○○○	○○○○○	●●●●●	○○○○○	Invalidité	<input type="checkbox"/>
□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□		
<i>Rang</i>				<i>Expérience</i>	
3		●●●●●	○○○○○		
		□□□□□	□□□□□		



SEAN WAILLEY

33 ans, musicien

Homide, galliard du clan Fianna



Votre histoire : Votre vie a mal commencé quelque part dans un sinistre orphelinat d'Ulster. Mère décédée. Père en prison pour son passé d'activiste dans l'IRA. Vous avez écumé votre jeunesse, ballotté entre des familles d'accueil pour finir par trouver tout ça insupportable. Première fugue à 10 ans et vous tombiez sur un étrange ragabash qui vous expliqua qui vous étiez vraiment et pourquoi vos rapports avec les humains ne pouvaient que mal tourner. Vous l'avez écouté et suivi jusqu'au **caern d'Oakfield**, dans le **Kerry**, tout au sud du pays. Ce fut un choc : la découverte d'un nouveau monde, peuplé d'une dizaine de gosses paumés comme vous. Mais la déception fut à la hauteur de vos espoirs : les anciens garous n'avaient rien de paternels et conservaient jalousement leurs secrets pour asservir les plus jeunes. Des jeunes turbulents qui s'occupaient à se provoquer et se battre. **Angus**, le maître de la meute, les divisa en deux groupes : les castagneurs du côté de **Connall**, et les plus intellos du côté de Kate. Et des intellos, vous en étiez. Kate était ambitieuse et belliqueuse (et l'est restée !), mais elle avait un respect de l'autre et un code d'honneur que n'avait pas son rival, cette petite enfleur de Connall. Comme quoi, qui se ressemble...

Les années n'arrangeaient pas les tensions. Les vôtres venaient de triompher du rite de passage pour devenir des garous adultes lorsqu'une furie noire du nom d'**Adriana** arriva au caern. Les anciens se montrèrent réticents car Adriana était charismatique et assez expérimentée pour tenir tête au vieil Angus. Mais surtout, la belle était à l'écoute des plus jeunes et peu avare de révélations ou de conseils sur la société des garous. Tout ce que vous avez appris, vous le tenez d'elle. La furie s'imposa rapidement comme la grande sœur de chacun et plus aucun des vieux n'osa maltraiter un louveteau sans se ramasser un violent retour de bâton. Mais les anciens n'avaient pas dit leur dernier mot et mirent tout en œuvre pour la chasser. Adriana proposa aux deux meutes de **cliaths** (=jeunes garous) de se révolter pour renverser les anciens. Une évidence pour Kate et les vôtres. Mais un choix plus délicat pour la meute de Connall, le poulain désigné d'Angus. Et la catastrophe attendue arriva durant la nuit de **Samhain de 1991**, date de la rébellion : Connall changea brutalement de camp, suivit par les siens. Le MJ vous racontera tout ceci en détail, mais votre meute fut battue sans pouvoir répliquer. Angus fit mettre à mort Adriana, condamnant les vôtres à 20 ans d'exil, loin des vertes prairies d'Irlande.

Votre meute entra au service des furies noires, en compensation du sang versé par Adriana. Un séjour en umbra profonde, dans un camp d'entraînement tribal, vous forgea un solide bagage de guerrier et un tempérament à toute épreuve pour affronter les horreurs du Ver tout autour du globe. Votre meute devint un commando spécialisé dans la traque des vampires, capable de porter le feu autant en ville quand les contrées les plus sauvages. Vous vous êtes installés dans la région de San Diego, en Californie, prêtant votre soutien aux meutes des pueblos. Mais vos exploits rayonnèrent largement au-delà, le long de la côte. Dans "le civil" vous avez participé comme batteur au petit groupe rock de Luther. Mais le succès n'était pas au rendez-vous. Vous avez travaillé au côté de Kate dans un foyer pour femmes battues. Mais les institutions vous insupportent depuis votre enfance. Non, ce que vous faites le mieux c'est encore de rôder avec les jeunes **Chicanos** des gangs de San Diego dans l'espoir de découvrir de jeunes garous perdus. Et béni sera le jour où vous rencontrerez des louveteaux car vous aurez beaucoup à leur apprendre avec votre extraordinaire expérience.

Vos buts : vous n'abandonnez jamais Kate. Mais sa vengeance n'est plus la votre. A quoi bon ressasser le passé. Vous êtes jeune et vous avez encore le pouvoir de changer les choses. De former de jeunes garous et devenir pour eux le mentor que vous n'avez jamais eu. La chose était impossible avec les furies noires mais vous avez purgé votre peine. Vous voilà à l'aube d'une vie pleine de promesses. Puis il y a une autre raison pour revenir en Irlande : ce terre. Vous êtes persuadé de partager quelque chose avec ce maudit petit monticule. Angus, le vieux chef, avait ordonné que personne ne vous enseigne ses secrets en parlant de votre sang. Y aurait-il un lien entre votre lignée et le cœur du caern d'Oakfield ?

Interprétation : vous incarnez la sagesse dans cette meute d'inconscients et de têtes brûlées. Et c'est sans doute pour cela que vous sentez proche de Morgane dont vous admirez le sang-froid. Vous, vous êtes plus sanguin car faut pas vous chauffer ! Mais contrairement à Kate ou Luther, vous ne vous énervez jamais pour rien. Vous portez une attention toute particulière aux plus jeunes. Et spécialement à ceux qui semblent à la dérive, privés de parents ou de repères, comme vous l'étiez plus jeune.

Loup : un grand loup gris aux pattes blanches. De nombreuses cicatrices et des tatouages celtes sur le corps.

Equipement : un shotgun à canon scié, un téléphone portable, une valise de vêtements, une carte routière de l'Irlande, 1000 € de liquidités. Une bonne bouteille de whiskey (et surtout pas de Whisky !)



SEAN WAILLEY

Le grand frère



<i>Physiques</i>		<i>Sociaux</i>		<i>Mentaux</i>	
Force	●●○○○	Charisme	●●●○○	Perception	●●●○○
Dextérité	●●●○○	Manipulation	●●●○○	Intelligence	●●●○○
Vigueur	●●●○○	Apparence	●●●○○	Astuce	●●○○○

Capacités

<i>Talents</i>		<i>Compétences</i>		<i>Connaissances</i>	
Vigilance	●●○○○	Animaux	●○○○○	Informatique	●○○○○
Athlétisme	●●○○○	Artisanat	○○○○○	Énigmes	○○○○○
Bagarre	●●●○○	Conduite	●○○○○	Investigation	●○○○○
Esquive	●●●○○	Étiquette	○○○○○	Droit	○○○○○
Empathie	●○○○○	Armes à feu	●●○○○	Linguistique	●●○○○
Expression	●●●○○	Commandement	●●○○○	Médecine	○○○○○
Intimidation	●○○○○	Mêlée	○○○○○	Occultisme	○○○○○
Pulsion primale	●●○○○	Représentation	●●●○○	Politique	○○○○○
Connaissance de la rue	●●●○○	Furtivité	●○○○○	Rituels	●●●○○
Subterfuge	●○○○○	Survie	○○○○○	Science	○○○○○

Avantages

<i>Histoires</i>		<i>Dons</i>		<i>Dons</i>
Voix pure	●●●○○	Niv 1 - Persuasion, parler aux bêtes, esprits communicants, lieux féériques		Niv 3 - Oeil du cobra, trouble
totem	●●○○○			
Rites	●●○○○			
	○○○○○			
	○○○○○	Niv 2 - Appel du Ver, Regard de tueur, son technologie, faconde		Rites = dédicace, lien, chasse, Voix du chacal, contribution

<i>Renommée</i>		<i>Rage</i>		<i>Santé</i>	
Gloire	●●●○○○ □□□□□□□□		●●●○○○ □□□□□□□□	Contusion	□
Honneur	●●○○○○○ □□□□□□□□	<i>Amuse</i>	●●●○○○ □□□□□□□□	Blessure Légère	-1 □
Sagesse	●●●○○○ □□□□□□□□	<i>Volonté</i>	●●●○○○ □□□□□□□□	Blessure Moyenne	-1 □
<i>Rang</i>	3			Blessure Grave	-2 □
				Handicap	-2 □
				Infirmité	-5 □
				Invalidité	□
				<i>Expériences</i>	



ÓRIAN O'LAYAN

36 ans, informaticien

Métis, théurge du clan Fianna



Votre histoire : Contrairement à vos compagnons, vous avez été enlevé à votre famille humaine à l'âge tardif de 13 ans. Vos parents, agriculteurs, venaient de vous envoyer au pensionnat **St Patrick de Killarney** pour y étudier les maths et l'informatique. Votre passion. Mais vous ignoriez votre héritage de loup-garou et c'est au contact d'autres pensionnaires "étranges" qu'un ragabash vous a présenté à **Angus** et sa meute. Les protecteurs du **caern d'Oakfield**. Quelque chose de sauvage s'est éveillé en vous, à leur contact. Vous n'aviez pas peur de ces monstres, mais votre humanité refusait de croire que vous étiez l'un d'entre eux. Non, c'était impossible ! Ils étaient tous orphelins, cabossés par la vie alors que vous étiez heureux dans votre famille. Ils avaient des problèmes pour apprendre au lycée quand vous étiez bon élève. Ils étaient turbulents, voire violents. Vous étiez sage comme une image. Ils comptaient les jours les séparant du week-end où ils iraient dormir comme des loups, à la belle étoile. Et vous vous rêviez qu'ils vous laissent rentrer à la ferme familiale pour goûter aux muffins de votre mère. Ils rêvaient de gloire et de combats acharnés contre le ver. Vous rêviez d'une vie tranquille et d'un petit pavillon à Londres ou à Dublin. Bref, vous n'étiez pas un monstre. Il devait y avoir une erreur dans votre destin.

Angus et les anciens vous raillaient en permanence. A quoi bon s'encombrer d'un pleutre de binoclar ! Ils vous traitaient à peine mieux que **Findal** et Morgane, les deux métis de votre meute. Les enfants maudits. Angus vous plaça sous l'autorité de Kate, une fille agressive et turbulente. Mais qui finalement n'avait rien contre vous. De toute façon c'était mieux que l'autre meute de jeunes, sous l'autorité de cette petite brute de **Connall**. Encore un qui voulait vous détruire sans comprendre que ça ne résoudre pas ses problèmes scolaires... C'est à cette époque qu'arriva Adriana, splendide furie noire. Du genre grande sœur expérimentée capable de tenir tête aux vieux. Les jeunes la badaient. Mais pas vous. Elle était sympathique, pleine d'entrain et toujours à l'écoute quand vous parliez de votre malaise d'être un loup-garou. Mais elle n'eut pas le temps de vous convaincre : elle poussait les jeunes à se rebeller, et vous avez suivi Kate sans vous poser de questions. Le MJ vous expliquera ce qui se passa ce soir de **Samhain 1991**, mais les choses tournèrent mal. Connall trahit Adriana et votre meute pour offrir son soutien aux anciens. Angus lui fit abattre la furie noire avant de vous faire tous torturer et humilier. Mais vous étiez une nouvelle fois spectateur, sans que les sentiments ne vous affectent.

S'en suivit un long exil en umbra. LA vraie déchirure. Ces monstres vous bannissaient d'Irlande pour 20 ans, vous coupant de toute relation avec votre famille humaine. Comment vos parents réagiraient-ils à votre disparition ? Cette question n'a cessé de vous hanter depuis. Mais les furies qui s'occupaient de votre captivité vous interdisaient tout contact. Votre meute s'établit aux environs de San Diego, en Californie et vous avez dû réapprendre à vivre, tant bien que mal. Vous avez complété vos études d'informatiques pour faire des petits boulots à mille lieux de la brillante carrière que vous espériez. Et pas question de s'enraciner : les furies avaient toujours des missions coup de poing à confier à votre meute, aux quatre coins des States. Quelques petites copines... mais qui voudrait vivre au côté d'un monstre ? Vous avez joué un peu de basse dans le groupe de rock de Luther. Mais là encore, les choses ont dérapé. A croire que les garous ne trouveront jamais leur place entre les hommes et les loups.

Arrf ! Vous vous détestez ! Mais la vie de votre servitude chez les furies noires vous permet de rentrer, enfin, en Irlande. Voilà que le rêve va enfin se réaliser, après 20 ans de doutes et de questions. Mais allez-vous retrouver vos parents, vos frères et cousins ? Qu'allez-vous leur raconter ? Serez-vous à la hauteur le jour où il faudra faire tinter la cloche sous le porche de la ferme ?

Votre but : vous n'abandonnez jamais Kate. Mais sa vengeance n'a jamais été la votre. Oui, vous détestiez Angus. Oui, vous n'avez pas supporté la mort ignoble qu'il infligea à Adriana. Mais le passé c'est le passé et le votre est hanté par votre famille mortelle. Vous revenez en Irlande pour renouer les liens avec les vôtres sans oser imaginer qu'elle a dû être leur souffrance en découvrant que leur enfant s'était volatilisé. Qui sait, peut-être parviendrez-vous à les retrouver et quitter la meute pour reprendre une existence « normale ».

Interprétation : vous êtes resté adolescent dans le sens où vous nagez constamment entre deux natures. D'un côté votre humanité, perdue à jamais. De l'autre votre nature de garou et ses écrasantes responsabilités que vous refusez d'assumer. Rien n'est jamais simple pour vous, bien que les autres vous aient investi du rôle central de shaman. Vous craignez les esprits, préférant votre ordinateur. Vous incantez des rites par formalisme et combattez par amitié, non par conviction. Alors que la survie de la nation garou est une évidence pour tous. Bref, vous êtes torturé par vos paradoxes.

Loup : un loup brun pataud et maladroit, une montre (dédiacée) accrochée à la patte, pour un effet des plus ridicules...

Equipement : un pistolet 9mm avec 3 chargeurs, une valise de vêtements et des cadeaux pour vos proches (à votre choix, mais qui entrent dans une valise). Sac à dos avec vos composants de rituels. Un ordinateur portable avec connexion internet et un téléphone portable. 2000 € de liquidités. *Note : c'est vous qui vous êtes chargés de faire voyager les armes du groupes grâce à vos rites.*



BRIAN O'LAYAN

Le shaman



Physiques

Force
 Dextérité
 Vigueur

Sociaux

Charisme
 Manipulation
 Apparence

Mentaux

Perception
 Intelligence
 Astuce

Capacités

Talents

Vigilance
 Athlétisme
 Bagarre
 Esquive
 Empathie
 Expression
 Intimidation
 Pulsion primale
 Connaissance de la rue
 Subterfuge

Compétences

Animaux
 Artisanat
 Conduite
 Étiquette
 Armes à feu
 Commandement
 Mêlée
 Représentation
 Furtivité
 Survie

Connaissances

Informatique
 Énigmes
 Investigation
 Droit
 Linguistique
 Médecine
 Occultisme
 Politique
 Rituels
 Science

Avantages

Histoires

Totem
 Rites
 Vie antérieures

Don 1

Niv 1 = Odeur d'homme, langage des esprits, sentir la Ven, restes faimes touchés de la mère
 Niv 2 = Commande aux esprits, Vue de l'au-delà, Hurlerment Bambou

Don 2

Niv 3 = excrucime, poids de l'invisible
 Rite = invocation, dedicare, Moot, contribution, voix du chacal, lien

Réputation

Gloire

Honneur

Sagesse

Rang

3

Rage

Amuse

Volonté

Santé

Contusion
 Blessure Légère -1
 Blessure Moyenne -1
 Blessure Grave -2
 Handicap -2
 Infirmité -5
 Invalidité

Expérience



MORGANE

35 ans, amazone

Métis, Ahroun des Furies Noires



Votre histoire : Métisse née de parents garous inconnus, votre vie n'a jamais été facile. Abandonnée, vous avez eu le malheur d'être recueillie par le sept du **caern d'Oakfield**, dans le comté du **Kerry**, au sud-ouest de l'Irlande. La meute comptait essentiellement de **vieux mâles, très à cheval sur les traditions**. Vous avez vite appris, à vos dépens, que vous devriez assumer le crime honteux de vos parents. Vous étiez de toutes les corvées, servant de paillasses quand l'un d'eux voulait défouler sa haine contre quelque chose. Vous avez appris à encaisser les pluies de coups sans broncher et les insultes ont fini par ricocher sur le cuir épais de votre honneur, sans pouvoir l'entailler. Quoi qu'en pensent les autres, ce ramassis de vieux machos furent d'excellents professeurs à qui vous devez votre calme et votre stoïcisme. Vous saviez vous métamorphoser et contrôler la violence de vos pulsions bien avant que les autres jeunes ne débarquent au caern. Vous êtes toujours demandé si vous étiez vraiment nées furie noire ou si vous aviez inconsciemment renié votre héritage fianna. Et puis la vie fut un peu plus facile lorsqu'un métis plus jeune, **Findal**, rejoignit le sept. Deux paillassons valent mieux qu'un non ? **Kate**, une des rares filles du sept, fut la seule à prendre votre défense. Vous auriez aimé lui dire que cela ne servait plus à rien et que personne ne pouvait vraiment vous toucher. Mais elle y mettait toute sa hargne et d'autres la suivaient. Angus divisa la jeunesse du sept en deux meutes. Il vous rattacha à celle de Kate, opposée à celle de **Connall**, son chouchou. Mais c'était si drôle de voir des jeunes s'opposer aux anciens. Pour tout dire, Kate vous fascinait.

C'est à cette époque qu'arriva **Adriana**, une furie noire, charismatique et expérimentée. La belle vous prit immédiatement sous son aile pour faire de vous sa petite sœur. Sa protégée. Vous avez compris que ce que vous ressentiez pour Kate dépassait la simple amitié. Adriana s'opposa aux anciens et, comme le MJ vous l'expliquera en détail. Elle rassembla les deux meutes de **cliaths** (= jeunes garous) sous sa bannière pour se rebeller contre Angus le soir de **Samhain 1991**. Votre meute en tête. Mais Connall se retourna contre vous au dernier moment, entraînant les siens pour protéger les anciens. Ce fut un carnage : Adriana fut mise à mort. Mais vous n'étiez pas triste. Votre sœur connaissait le prix de l'échec. Et Kate demeura à vos côtés lorsque votre meute endura les pires humiliations avant d'être exilée en umbra et bannie d'Irlande pour servir votre tribu. En dédommagement du sang versé par votre grande sœur.

Votre meute devint un commando d'élite, spécialisé dans la chasse aux vampires et les opérations coup de poing aux cœurs des sanctuaires du ver. Elle s'établit dans la région de San Diego, en Californie, pour prêter main forte aux meutes du désert des pueblos, comme à celles enfoncées plus profondément dans les rocheuses. Vous vous êtes couverts d'honneur et de gloire pour devenir des garous incontournables sur la côte pacifique. De vraies légendes de l'Ouest, façon loup-garou. Les matriarches de votre clan vous offrirent le **grand klaive d'Artemia**, une des armes magiques ancestrales de votre tribu, en reconnaissance de vos prouesses d'amazone de l'umbra. Pour tout dire, cette existence de combat et de patrouille dans les rues de San Diego serait des plus agréables si Kate et les autres cessaient de poursuivre leur chimère de vengeance irlandaise. Le problème semble surtout venir de Kate, bouffée de l'intérieur par sa vieille haine au goût rance. Vous brûlez de la voir se consumer pour une vengeance obsolète. Perdre toutes ses années pour un passé qui ne peut pas lui offrir la satisfaction qu'elle rêve. Comment lui avouer que sa souffrance vous fait souffrir. Combien de fois avez-vous faillir lui déclarer votre flamme. Mais A quoi bon... Kate ne peut écouter personne tant qu'elle n'aura pas lapé sa rançon de sang. Et puis elle est votre alpha, et les autres suivent, trop heureux d'aller exploser une bonne fois pour toute cette grande gueule de Connall. Le vrai danger de cette sinistre histoire c'est qui arrivera fatalement au lendemain des combats. Et vous vous êtes jurée d'être au côté de Kate quand elle s'effondrera. Voilà pourquoi vous avez pris un billet pour revenir dans le Kerry.

Votre but : cette vengeance n'a aucun sens. Même au nom d'Adriana, qui fut pourtant votre sœur. Mais vous allez y participer. Pas pour le sang, mais pour le désespoir qui frappera Kate une fois qu'elle aura assouvi l'unique but de son existence. Vous serez là pour l'aider à passer le cap et l'obliger à se tourner vers un avenir plutôt que ressasser le passé. Vous ne pouvez plus contenir vos sentiments : il va falloir les lui révéler pour que son avenir soit intimement lié au votre. Du moins vous l'espérez car il vous faudra quitter la meute dans le cas contraire. Mais à la différence de Brian, vous savez qui vous êtes et ce que vous désirez.

Interprétation : vous êtes calme, posée et silencieuse. Vous ne parlez jamais pour ne rien dire et toute guerrière que vous êtes, tous connaissent votre sagesse. Vous êtes, de loin, la guerrière la plus redoutable de la meute. Tel le roc inébranlable, vous savez vous contrôler et faire profil bas pour mieux frapper au moment que VOUS aurez choisi. Car Angus fut le maître idéal pour apprendre à encaisser les coups et les insultes sans broncher. Il n'y a qu'une chose qui vous fait perdre vos moyens : la présence et le sourire de Kate. Les balles, les danseurs de la spirale noire, les embuscades et tout le reste, c'est du gâteau !

Loup : une louve brune, athlétique et racée, à la gueule, la queue et les pattes blanches. Une étoile blanche sur le front. Quelques cicatrices sur le dos et les pattes. Des petites lunettes rondes (dédicacées) sur le museau, si le soleil tape fort.

Difformité de métisse : vos yeux sont très sensibles à la lumière/ -1 aux jets de vision en plein soleil, sans protection avec des brûlures suivies de crises de larmes en cas de surexposition.

Equipement : veste et pantalon de cuir, ranger et T-shirt frappé du glyphe des furies noires. Petites lunettes rondes et noires (dédicacées) pour protéger votre difformité. Grand klaive offert par les matriarches furies noires, en récompense de vos innombrables exploits. Téléphone portable. Pierre à aiguisée (dédicacée), sac à dos avec trousse de premier secours. Valise de fringues sortie d'un surplus militaire et 300 € de liquidités.



MORGANE

La protectrice



<i>Physiques</i>		<i>Sociaux</i>		<i>Mentaux</i>	
Force	●●●○○	Charisme	●●○○○○	Perception	●●●○○
Dextérité	●●●●○	Manipulation	●●○○○○	Intelligence	●●○○○○
Vigueur	●●●●○	Apparence	●●●○○	Astuce	●●●○○

Capacités

<i>Talents</i>		<i>Compétences</i>		<i>Connaissances</i>	
Vigilance	●●●●○	Animaux	○○○○○	Informatique	○○○○○
Athlétisme	●●●○○	Artisanat	○○○○○	Énigmes	●○○○○
Bagarre	●●●○○	Conduite	●○○○○	Investigation	●○○○○
Esquive	●●●●○	Étiquette	○○○○○	Droit	○○○○○
Empathie	●●○○○	Armes à feu	●●○○○	Linguistique	●○○○○
Expression	○○○○○	Commandement	○○○○○	Médecine	●○○○○
Intimidation	●●○○○	Mêlée	●●●●○	Occultisme	○○○○○
Pulsion primale	●●●○○	Représentation	○○○○○	Politique	○○○○○
Connaissance de la rue	○○○○○	Furtivité	●○○○○	Rituels	●●●●○
Subterfuge	○○○○○	Survie	●○○○○	Science	○○○○○

Avantages

<i>Histórias</i>		<i>Dons</i>		<i>Dons</i>
Gd Klaine	●●●●○	Nir1: sentir le ven, griffes rasoirs, résistance à la douleur, abattage, sens accrues	de la traie	
Estem	●○○○○	Nir2: Malédiction d'Acclis, âme de la bagarre, peur primale, malédic ^o	Nir3 = agonie vicorab, coup de grâce, dialogue mental	
	○○○○○		Rites = Rite de chasse, Rite de purification, rite de dédicace, Rite de la grande chasse (Herr)	
	○○○○○			
	○○○○○			

<i>Renommés</i>		<i>Rage</i>		<i>Santé</i>	
Gloire	●●●●○		●●●●○	Contusion	<input type="checkbox"/>
	○○○○○		○○○○○	Blessure Légère	-1 <input type="checkbox"/>
Honneur	●●●○○		●●○○○	Blessure Moyenne	-1 <input type="checkbox"/>
	○○○○○		○○○○○	Blessure Grave	-2 <input type="checkbox"/>
Sagesse	●●●○○		●○○○○	Handicap	-2 <input type="checkbox"/>
	○○○○○		○○○○○	Infirmité	-5 <input type="checkbox"/>
<i>Rang</i>		<i>Volonté</i>		Invalidité	<input type="checkbox"/>
			●●●●○		
			○○○○○	<i>Expériences</i>	
			○○○○○		

Le charmeur

LUTHER KEENON



Le shaman

BRIAN O'LAYAN



Kate : La chef. Une fille dynamique, charismatique et compréhensive... sauf au sujet de la vengeance qui la consume.

Brian : un gars sympa mais pas très à l'aise dans ses pompes. Dans le genre complexe qui voudrait redevenir humain.

Sean : un gars paisible, toujours prêt à aider. Un ami fidèle sur qui on peut compter.

Morgane : pas mon genre le style « amazone ». Mais la meilleure guerrière d'entre nous et une vraie mère poule !

Vos ennemis : Connall Mac Allister (fianna), Findal (métis fianna), Douglas O'Hen (fils de Fenris), Courtney Kessington (fianna), Donald Forwood (fianna)

Hate Song – scénario Werewolf de convention.

Kate : La chef. Une fille dynamique, charismatique et compréhensive... sauf au sujet de la vengeance qui la consume.

Luther : un gars sympa. Un peu trop beau gosse et un peu trop irresponsable. Mais un bon copain.

Sean : un gars paisible, toujours prêt à aider. Un ami fidèle sur qui on peut compter.

Morgane : notre amazone, capable de défoncer n'importe quoi. Une vraie mère poule !

Vos ennemis : Connall Mac Allister (fianna), Findal (métis fianna), Douglas O'Hen (fils de Fenris), Courtney Kessington (fianna), Donald Forwood (fianna)

Hate Song – scénario Werewolf de convention.



Chef de meute.

KATE FANAGHAN



La protectrice

MORGANE

Brian : je dois rester à la hauteur et lui montrer qu'on peut vivre harmonieusement même en étant un garou. Il comprendra quand il se sera vengé !

Luther : notre beau gosse. Un gamin turbulent à surveiller comme de l'huile sur le feu. Quelque chose le tourmente dans notre vengeance mais il refuse de dire quoi.

Sean : une crème. Cool et à l'écoute mais un poil trop curieux. Un ami fidèle comme le roc.

Morgane : ma garde du corps attirées qui m'a sauvée la vie plus d'une fois. Mon arme secrète pour cette vengeance !

Vos ennemis : Connall Mac Allister (fianna), Findal (métis fianna), Douglas O'Hen (fils de Fenris), Courtney Kessington (fianna), Donald Forwood (fianna)

Kate : La chef. Une fille dynamique, charismatique et compréhensive... sauf au sujet de la vengeance qui la consume. Quand au reste... il faut du courage et c'est compliqué.

Brian : un gars sympa mais pas très à l'aise dans ses pompes. Dans le genre complexe qui voudrait redevenir humain.

Luther : un gars sympa. Un peu trop beau gosse et un peu trop irresponsable. Mais un bon copain.

Sean : une crème. Cool et à l'écoute mais un poil trop curieux. Je crois qu'on est pas si différent. Mais on ne cherche pas la compassion au même endroit.

Vos ennemis : Connall Mac Allister (fianna), Findal (métis fianna), Douglas O'Hen (fils de Fenris), Courtney Kessington (fianna), Donald Forwood (fianna)

Le grand frère

SEAN WALLLEY



Kate : La chef. Une fille dynamique, charismatique et compréhensive... sauf au sujet de la vengeance qui la consume.

Brian : un gars sympa mais pas très à l'aise dans ses pompes. Dans le genre complexe qui voudrait redevenir humain.

Luther : un gars sympa. Un peu trop beau gosse et un peu trop irresponsable. Mais un bon copain.

Morgane : la plus proche de ce que je suis. Son allure d'amazone cache une vraie mère poule. Mais quelque chose la tourmente.

Vos ennemis : Connall Mac Allister (fianna), Findal (métis fianna), Douglas O'Hen (fils de Fenris), Courtney Kessington (fianna), Donald Forwood (fianna)

Hate Song – scénario Werewolf de convention.



1 Le genre d'Outfield
2 autre gfc

Hate Song – scénario Werewolf de convention.

Ring of Kerry Ireland



Aide de jeu
pour
gribouiller
vos indices



Port de pêche de Cahersivreen



Killarney National Park

Vers Gap Dunloe

Autour de Cahersivreen

Les lacs 1744, Killarney

Tombeo fianna de Fenit

Lac de statique, Ring of Kerry

