

Crédits

Auteurs : Claire Conte, John Mørke, Rebecca Schoen, Leath Sheales, Holden Shearer, John Snead, Stew Wilson

Textes supplémentaires : Matthew Dawkins, Eddy Webb

Développeur : Stew Wilson

Développeurs consultants : Matthew Dawkins, Luke Parsons

Rédactrice en chef : Carol Darnell

Directeur créatif : Rich Thomas

Directeur artistique : Mike Chaney

Conception du volume : Aileen E. Miles

Illustration de couverture : Ron Spencer

Illustrations intérieures : Chris Bivins, John Bridges, James Denton, Steve Ellis, Jeff Holt, Brian LeBlanc, Eric Lofgren, Borja Puig Linares, Steve Prescott, Jeff Rebner, Ron Spencer, Andrew Trabbold, Tomek Tworek, Cathy Wilkins, Tyler Windham

Remerciements particuliers à :

Jess « la Rédactrice Ninja » **Hartley**, pour avoir survécu à la Relecture de la mort™ et au Kickstarter d'**Espèces Menacées** sans renoncer à s'occuper des Hurlleurs blancs.

Matthew « Au pays des notes artistiques » **Dawkins** et Luke « Juste une mini-sieste » **Parsons**, pour avoir jeté un œil dans l'usine à saucisses sans être pris de nausées épouvantées.

Sir Frederick Appleton, Dr Bentley Chism, Mike Dragon-Courroucé, Jimmy Farrington, David Kaufman, Frédéric Pochard, Ian « Magus Financier » **Roberson** et **Darrien Terrell**, pour la formidable campagne électorale qui permit de libérer des places au conseil d'administration.

Version française

Une publication **ARKHANE ASYLUM PUBLISHING**



Directeur de publication : Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition : Fabien Marteau

Superviseur de gamme : Arthur Francfort

Traduction : Karim Chergui

Relecture : Annie Le Meur

Maquette : Stéphanie Lairer



*Live Fast
Play Hard*

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

Version française © Arkhane Asylum Publishing 2018. Tous droits réservés.
Sous licence Onyx Path Publishing, Inc. © 2018 White Wolf Publishing AB.



© 2018 White Wolf Publishing AB. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est formellement interdite sans autorisation écrite préalable, à l'exception d'extraits utilisés à des fins informatives et la reproduction de la feuille de personnage qui est autorisée pour un usage privé uniquement. White Wolf, Vampire, Monde des Ténèbres, Vampire: La Mascarade, Vampire: L'Âge des Ténèbres, Loup-Garou: L'Apocalypse, Mage: L'Ascension et le système du Conteur sont des marques déposées de White Wolf Publishing AB. Tous droits réservés. Tous les personnages, noms, lieux et les textes de cet ouvrage sont des marques déposées de White Wolf Publishing AB.

LE LIVRE DU VER

Table des matières

Introduction : L'Appel du Ver

Les entrailles croupies du monde	7
Vénérer le cancer	7
Premier rôle : le Ver	8
Thème : une relation symbiotique	9
Ambiance : héroïsme et futilité	9

Chapitre I : L'empire du Ver

La Triade	12
La Bête-de-Guerre :	
le Ver de la Calamité	13
Le Dévoreur d'Âmes :	
le Ver Vorace	13
L'Avilisseur	13
Les Pulsions	13
Les Maeljin	14
Foebok, la Pulsion de la Peur	14
Vorus, la Pulsion de la Cupidité	14
Mahsstrac, la Pulsion du Pouvoir	14
Karnala, la Pulsion du Désir	15
Abhorra, la Pulsion de la Haine	15
Angu, la Pulsion de la Cruauté	15
Ba'ashkai, la Pulsion	
de la Violence	16
Khaaloobh, la Pulsion	
de la Consommation	16
Pseulak, la Pulsion	
des Mensonges	17
Sykora, la Pulsion de la Paranoïa	17

Gree, la Pulsion du Désespoir	17
Lethargg, la Pulsion de l'Apathie	17
Les élémentaires du Ver	18
Hoga, l'Essence du Smog	18
Furmas, l'Essence du Malfeu	19
H'rugg, l'Essence des Déchets	19
Wakshaa, l'Essence des Toxines	19
Le Ver dans l'Umbra	20
Flétrissures	20
Fosses	21
Calumns : les domaines du Ver	21
Calumns lointains :	
les ancrages vers Malféas	21
L'Abygge	22
Atrocité	22
Cicatrice	22
Les Marches du Ver	22
Cairns du Ver	22
Malféas	22
Tête à tête	23
Le Duché Central	23
Château Cthonus	24
Numéro Deux	24
Le Temple Obscura	25
La Fontaine du Kaos	25
Le Jardin du Cauchemar	26
Raison et Dérason	27
Les noires usines infernales	28
Les duchés des Maeljin	29
Le Duché d'Aliara	29
Le Duché de duBois	29

Le Duché d'Aïfé	30
Le Duché de Klypse	30
Le Duché de Thurifuge	30
Le Duché du Nervi	31
Les « duchés frontaliers »	31
La Malterre	31
Les duchés élémentaires	31
Le Duché du Smog	31
Le Duché du Malfeu	32
Le Duché des Déchets	32
Le Duché des Toxines	32

Chapitre II : Pions et hommes de paille

La source de tous les maux	35
La loi de la jungle urbaine	36
Occupy Malféas	37
Médias antisociaux	38
Un pas en avant,	
deux pas en arrière	39
Filiales : les têtes de l'hydre	40
Sunburst Computers	40
Incognito	40
Tellus	41
Avalon Incorporated	42
Black Dog Game Factory	44
O'Tolley's	45
King Distilleries	46
Endron Oil	47
La tête du serpent	48
Le ventre du serpent	48
La queue du serpent	50

Magadon Pharmaceuticals	51	L'Ordre Prétanique	83	Visions du Pacte rompu	109
Les Premières Équipes	52	Les Clés d'Argent	84	Arpenteurs Silencieux	110
Divisions et produits	52	WebWorks	86	Astrolâtres	110
Le conseil d'administration	54	Chapitre III : La danse sans fin	89	Crocs d'Argent	110
Administrateurs	55	Les premiers et derniers jours	89	Enfants de Gaïa et Uktena	110
Benjamin Rushing	55	Premier contact	91	Fianna	110
Peter Culliford	55	Nature de la Spirale Noire	92	Fils de Fenris	110
Adrian Newberry	56	Philosophie	92	Furies Noires	111
Chase Lamont	57	Les griffes du Ver	93	Griffes Rouges	111
Harold Zettler	58	Le loup aristocratique	93	Marcheurs sur Verre	111
Franklin Rubin	58	Le loup d'entreprise	94	Rongeurs d'Os	111
Responsables de divisions	59	Le grand méchant loup	95	Seigneurs de l'Ombre	111
Kiro Yamazaki	59	Les Princes de la Ruine	95	Wendigo	112
Kathryn Mollett	59	La Litanie de la Spirale Noire	95	Les déchus de Gaïa	112
Francesco	60	Accomplis la volonté du Ver,		Arpenteurs Silencieux	113
Andre Baptiste	60	car cet âge lui appartient	95	Astrolâtres	113
Ursula Crane	60	Respecte le territoire d'autrui	96	Crocs d'Argent	113
Les disgraciés	61	La Spirale accueille ceux		Enfants de Gaïa	114
Enzo Giovanni	61	qui ouvrent leurs yeux	96	Fianna	114
Danforth Stern	61	Respecte la force des puissants	96	Fils de Fenris	114
Donald Gauntley	62	Les morceaux de choix sont		Furies Noires	114
L'élection	62	l'apanage du plus éminent	96	Griffes Rouges	114
Les nouveaux directeurs	63	Est permis tout ce qui		Marcheurs sur Verre	115
Frédéri Pochard	63	n'est pas prohibé	96	Rongeurs d'Os	115
Ian Robertson	64	Assouvis tes désirs,		Seigneurs de l'Ombre	116
Mike Courroux-du-Dragon	65	car ce monde t'appartient	96	Uktena	116
Les perdants	65	Le Voile ne doit pas être levé	96	Wendigo	116
Sir Frederick Appleton	65	Ne souffre pas que l'on soigne		Avatars de l'Apocalypse	116
Dr. Bentley Chism	66	tes maux	97	Dayalond le Chasseur Blanc	116
Jimmy Farrington	66	En temps de paix, le chef peut		Rhaos Tue-les-Rêves	117
David Kaufman	67	être défié à tout moment	97	Coletta Macomb	118
Darrien Terrell/ Lord Aludian Thex	67	En temps de guerre, nul ne doit		Quart-de-Croc	118
Les Premières Équipes	68	remettre en cause le chef	97	Zhyzhak	119
Recrutement	68	Ne fais jamais rien qui mette		Interpréter les bâtards du Ver	120
La porte de devant	68	en danger un gouffre	97	Les bénédictions du Destructeur	120
Promotions en interne	68	L'ancre du mal	97	Races	121
La belle aubaine	69	Création des gouffres	98	Dons d'homidé	121
La porte de derrière	69	La tanière des loups du Ver	99	Dons de métis	121
Entraînement	70	La Bête Noire	99	Dons de lupus	121
Formation de base	71	Histoire de la Bête Noire	100	Dons de Ragabash	122
Formation intermédiaire	71	Les Grottes Voraces	101	Dons de Théurge	122
Formation avancée	71	La Tour Anonyme	101	Dons de Philodox	123
Déploiement	72	La nature de la bête	102	Dons de Galliard	123
Les Premières Équipes	72	Un air de parenté	102	Dons d'Ahroun	123
Équipes spécialisées	73	Le germe du Corrupteur	103	Dons de Danseurs	
Équipement	73	Au-delà du Ver	103	de la Spirale Noire	124
Tactiques	74	En quête des anciens	104	Dons volés	125
Départs en retraite	75	Étrangler le monde	104	Rites	126
Art du conte : l'espoir envers et contre tout	75	Écorcher le monde	104	La Danse de la Spirale Noire	126
Sectes du Ver	76	En harmonie avec le Ver	105	Rite du Dieu Écorché	127
Le culte du désespoir	79	La Spirale intérieure	106	Totems du Ver	128
Le MoRT	80	La Parentèle de la Spirale Noire	107	Totems de Ruse	128
Le conseil municipal de Halimar Heights	82	Des cousins éloignés	107	Engoulevent	128
		Aimer un monstre	109	Kirijama, «l'Adversaire Caché»	128
				Totems de Force	128
				Dragon Vert	128

Chauve-Souris	129
Hakaken, « le Cœur de la Peur »	129
Totems de la corruption	129
La Mycose Noire	129
Relshab, « le Dévoreur	
Sans Visage »	129
G'lough, « la Danse de la	
Corruption »	129

Chapitre IV : Touché par le Grand Serpent 131

Fomori : les conscrits du Corrupteur	131
Rôle de la souillure du Ver	131
Jouer des fomori	132
Races de fomori	132
Tentateurs	132
Ferectoï : les Larves du Ver	133
Colonies de Carnassiers	134
Térapodes	134
Sanguinaires :	
la nouvelle génération	135
Hommes Creux	137
Normalites	137
Diabls d'Ombre	138
Fils de Typhon	139
Crapauds	140
Familles de fomori	140
Fomarques	142
Icomammus	142
Temenathus le Grand	143
Licorne	143
Fomori surnaturels	143
Vampires	143
Vers de Sang	144
Draugr	145
Loups-garous	145
Décérébrés Hurlants	146
Mages	146
Changelins	147
Les autres	148
Flaïels	148
Abliphets	148
Pestilents Cramois	149
Halassh	149
Harpies	150
Nihilacs	151
Nocturnae	151
Ravisseurs	152
Marcheurs Putrides	152
Araignées de la Rouille	153
Cerfs Brisés	154

Maigrichons	155
Engance du Ver	156
Bourreaux des Cœurs	156
Vers-tonnerre	157
Cochons-crânes	157
Les déchus	159
Antara : les déchus	
de la Reine Araignée	159
La guerre secrète	160
Hispah : les Rois menteurs	160
Le cycle des mensonges	161
Buses : les Enfants Perdus	
de Corbeau	162
Effets délétères	162
Naître Squame	162
Démence et malformations	163
Mnétiqes : les Dévoreurs	
de Secrets	163
Grimaces-Amères :	
les Rieurs Jaunes	165
Totems dévoyés de Coyote	166
Destructeurs Fous :	
les Réprouvés de Rat	167
Une cour corrompue	167
Requins du Malfeu :	
les Profanateurs Marins	167
Habitat	169
Xibalan : les Cris	
dans les Ténèbres	169
Sanguinoptères	170
Les Parodies	171
Loups de Mars	171
Anurana	172
Samsa	173
Kerasi	175
Yeren	177
Dons de Yeren	179
Plus étrange encore	179
Inquisiteurs	180
Chulorviah	180
La marque des abysses	181
Investis	181
Petryani	182
Anciens chulorivah	182
Les souillés	183
Souillure physique	183
Souillure mentale	184
Le chemin de la corruption	184
Éviter la corruption	185
La rédemption	185

Appendice : Babelots putrides 187

Fétiches	187
Pinceau des Anciens	187
Œil Dérobé	187
Fouet-du-Diable	187
Lanterne à Flaïels	188
Chair du Ver	188
Vermiklaive	188
Équipement	188
Balles empoisonnées	188
Armure putride	188
Lance-malflammes	188
Ionone	190
Baiser du Ver	190
Fomorol	190
Produits	190
Black Dog Game Factory	190
Comptable de l'espace	190
Lycanthrope : l'Armageddon,	
édition du 17 ^e anniversaire	191
Endron	192
Endron sans plomb	192
Falcon Pathfinder	192
Distilleries King	192
Blue Stripe	192
Woody Creek	193
Magadon	193
CasseGrippe !	193
UltraLustre	193
NikNak Computing	193
Killer's Pledge	194
Thrill of Service	194
UMe	194
RED Network	195
Mégacage	195
Battle News	195
Arsenal des Premières Équipes	195
Full Force Solutions	195
FT-13, PX-66F et autres	196
Balles murmurantes	196
Munitions Bullseye	196
Avalon Incorporated	197
Filtres à réflexes du Dr Chaney	197
Endron Oil	197
Piror	197
Révélateur	197
Sunburst Computers	197
Hurleurs	197
SquadNets	198
Magadon Pharmaceuticals	198
FightBack	198



Introduction : L'Appel du Ver

Les entrailles croupies du monde

Les Garous affirment que leur Mère se meurt. Ils vouent aux gémonies chaque 4x4 dégoulinant de diesel, produit toxique polluant, marée noire et maladie résistante. Ils luttent contre les monstres et leurs congénères dévoyés, sans se soucier du fait que la destruction qu'ils causent n'a guère d'effets : abattre cent fomori ne purgera jamais l'atmosphère des fumées et des émanations qui l'encombrent, et verser le sang des Danseurs de la Spirale Noire ne nettoiera pas les eaux noyées sous le pétrole.

Peut-être souhaitent-ils la mort de Gaïa.

La Rage qui brûle dans le cœur des loups-garous est un minuscule fragment du Ver qui les pousse à la violence. C'est la solution facile à un problème compliqué, une façon de leur faire croire qu'ils œuvrent en faveur de leur Mère, alors qu'ils ne font que donner libre cours à leurs plus bas instincts et à leur soif de brutalité. Quand leur Rage les emporte, les Garous succombent aux sirènes du Ver et révèlent le lien qui les unit au grand Corrupteur.

Le Ver peut être aussi subtil qu'il est monstrueux. Endron, l'une des principales filiales de Pentex, inonde les océans de déchets toxiques et de pétrole brut. Elle fabrique également certaines des voitures électriques les moins nocives pour l'en-

vironnement, même si de ces véhicules émane une puanteur servant à distraire les Garous des cibles importantes. Parodies corrompues de l'humanité, les fomori écument les égouts et le cœur des villes, vomissant vers et acide par tous les orifices, mais les Tentateurs et les Ferectoï ont l'air tout à fait normaux jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Les O'Tooleys n'ont nul besoin de mettre des flâiels ou du poison dans leurs burgers – les calories creuses et les insupportables conditions de travail servent les intérêts du Ver à grande échelle, sans oublier les jouets des menus enfants avec leurs petites parties, facilement avalées par les bambins. Dans cette hydre, on compte deux têtes qui ravagent le monde par des moyens ordinaires pour une qui répand la corruption surnaturelle.

Vénérer le cancer

Ce supplément rassemble les informations relatives aux multiples ramifications du Ver. Des duchés cauchemardesques du domaine infernal de Malféas aux traditions révoltantes des Danseurs de la Spirale Noire, des machinations des incarnae Maeljin aux plans sur le long terme du comité d'entreprise de Pentex, il présente un panorama complet de tout ce qui ne tourne pas rond dans le monde.

L'empire du Ver s'intéresse à l'essence même du Corrupteur : de Sa propre nature à la Trinité et aux Pulsions

en passant par les Seigneurs des Éléments Véreux. Les contrées de Malféas sont ensuite présentées, notamment l'imposant palais de Numéro Deux, les duchés des Maeljin et le Labyrinthe de la Spirale Noire. Cette partie donnera un peu d'espoir aux Garous qui se retrouveront dans ce royaume infernal, puisqu'il présente des façons potentielles d'éliminer chaque incarna, du Nervi de l'Enfer à Numéro Deux, ainsi que des voies permettant de fuir vers des domaines un peu moins dangereux.

Le chapitre **Pions et hommes de paille** s'intéresse aux principales têtes de pont du Ver dans les affaires humaines : les nombreuses filiales de Pentex. Il présente les habituels grands bastions de malfaisance commerciale que sont Endron, Magadon et King Breweries, ainsi que de nouvelles acquisitions comme RED Network et Incognito. Il fait ensuite la lumière sur le conseil d'administration de Pentex pour décrire ses évolutions et détailler ses derniers plans. Enfin, il aborde le cas d'individus assez naïfs pour vénérer le Ver, directement ou par le biais de sectes.

La danse sans fin porte un regard plus complet sur les Danseurs de la Spirale Noire et révèle ce qui a vraiment poussé cette tribu de Garous à se détourner de Gaïa pour se rallier à la cause du Ver. Ce chapitre aborde avec davantage de détails les factions et les philosophies les plus courantes chez les loups du Ver, et se conclut sur un ensemble de nouveaux dons et rites accessibles à ceux qui risquent leurs âmes pour apprendre les ruses de leurs ennemis.

DES BORNES À NE PAS DÉPASSER

Le Livre du Ver évoque de nombreux sujets dérangeants – de l'horreur corporelle à la nécrophilie, de la maltraitance des mineurs aux violences sexuelles. Dans le contexte d'un jeu, l'intervention de tels thèmes peut poser de véritables problèmes aux personnes impliquées. Que vous soyez joueur ou conteur, discutez-en avec tous les autres participants et posez-leur cette simple question :

« L'un des sujets abordés dans cette partie te met-il mal à l'aise ? »

Si l'un d'entre eux vous répond par l'affirmative, écoutez-le. Ne demandez aucune explication – si vous exigez qu'ils justifient leur inconfort, certains céderont et viendront quand même jouer alors que votre récit les mettra au trente-sixième dessous. Faites simplement une croix sur le thème en question et ne l'incluez pas dans la partie.

De la même façon, tous les participants doivent savoir qu'ils ont le droit d'exprimer leur malaise à tout moment de la partie. Si c'est le cas, passez à autre chose et, une fois de plus, ne posez pas de question. Si un thème entraîne une telle réaction, il ne vaut pas la peine d'être conservé dans une chronique.

Touché par le Grand Serpent dévoile l'étendue de la dépravation du Ver. Cette partie détaille tout un aréopage de fomori (les fantassins) et de fomorach (de surpuissantes abominations créées lors d'expériences terrifiantes). Elle examine les créatures surnaturelles et ce qu'il advient d'elles lorsqu'un flâiel les possède, puis décrit de nouveaux flâiels et des monstruosité telles que le Ver-Tonnerre. En expliquant ce qui se produit quand les Ferae succombent au Ver, des grotesques Cochons-crânes aux étranges Requins du Malfeu, elle fait état des horribles tentatives de Pentex pour créer ses propres change-formes. Suivent des créatures empestant la souillure du Ver sans nécessairement participer à l'œuvre du Corrupteur, comme les Inquisiteurs et les Chulorviah. Enfin, ce chapitre s'attache à décrire la nature même de la souillure et la façon dont les personnages peuvent tomber sous sa coupe.

L'appendice **Bibelots putrides**, enfin, présente une sélection des outils à la disposition du Ver, incluant des fétiches corrompus, de l'équipement sorti des usines de Malféas ou du département R&D de Pentex et quelques produits susceptibles d'être vendus dans n'importe quelle ville moderne par les filiales de la multinationale infernale.

Premier rôle : le Ver

Le Ver est présent dans la plupart des chroniques de Loup-Garou. Il joue un rôle essentiel dans l'Apocalypse : c'est la bête qui désire étouffer Gaïa dans ses anneaux et condamner le monde à une éternelle décomposition. Cet ouvrage présente de nombreux outils servant cette fin, mais il met aussi en lumière certaines de ses contradictions. La société Pentex engendre des monstres et des êtres blasphématoires, mais elle répand aussi la souillure de façon plus subtile, en espionnant les loups-garous ou en détournant leur Rage sur des innocents, par exemple. Les Danseurs de la Spirale Noire incarnent le côté obscur des Garous comme jamais les fomori ou les flâiels ne sauraient y prétendre. Le Ver couve des individus dotés de libre-arbitre pour se repaître de leurs choix quand ceux-ci s'avalisent et entraînent autrui dans la décadence ; ce n'est qu'ensuite qu'il les met sous sa férule. Lorsque c'est le cas, ceux-ci cessent d'alimenter sa puissance spirituelle.

Cette contradiction résulte en grande partie de l'existence de ce que les Garous surnomment les « têtes de l'Hydre ». Ces aspects particuliers du Ver ignorent tous ce que fait son voisin, et entrent parfois en conflit sans le vouloir. Le Grand Serpent étant par ailleurs l'essence même de l'entropie et du pourrissement, il est logique que les plans qu'il conçoit dans son esprit inhumain finissent par dévier et se dénaturent.

S'il existe des Garous qui se vantent de savoir ce que veut ou pense le Ver, n'oubliez pas qu'il s'agit d'un être à l'échelle du cosmos. Partie intégrante de la Trinité, il existe sur un plan que peu d'êtres peuvent appréhender, car seuls le Kaos et la Tisseuse lui sont semblables. Il est possible que Gaïa les

ait tous trois engendrés, ou qu'Elle soit leur plus grande création ; à l'échelle de la Trinité, cela n'importe pas. Ainsi, l'intelligence du Ver n'a aucun équivalent humain, pas plus que sa personnalité ou ses envies. Aucun être vivant ne saurait l'appréhender. Quand les change-formes affirment que le Ver désire dévorer Gaïa, ils se basent sur les actes du Corrupteur et non sur une quelconque compréhension de ses pensées.

Par conséquent, ne tentez pas de définir les motivations du Ver au-delà de « la corruption de toute chose ». Interroger un être trinitaire au sujet de ses motivations serait insensé, car nul ne saurait jamais comprendre sa réponse. Le Ver est facteur de corruption, d'entropie et de déliquescence ; c'est tout ce qu'il y a à savoir. Ses agents et sbires ont leurs propres aspirations : les convertis recherchent le pouvoir personnel, les fomori veulent assouvir les pulsions de leur flâiel et Pentex cherche à dégager des bénéfices en détruisant la planète. Au bout du compte, tous ces plans nourrissent l'objectif ultime du Ver : la corruption universelle.

Thème : une relation symbiotique

Dans le Monde des Ténèbres, le Ver est le moteur spirituel de la corruption. Il se manifeste dans chaque petit acte de malversation : chez l'entreprise qui bloque les salaires alors qu'elle sait que ses employés crèveraient de faim s'ils démissionnaient, chez l'employé qui rentre ivre chez lui avant de se venger d'une journée pourrie sur sa femme et ses gosses, etc. Le Ver est l'incarnation de l'amertume et du dégoût de soi. Quoi qu'il en soit, ce n'est jamais *lui* qui provoque les violences domestiques ou qui encourage les pratiques commerciales inhumaines : les humains demeurent *in fine* seuls responsables de leurs actes. « C'est le Diable qui m'a poussé à le faire » est une excuse tout aussi bidon de nos jours que du temps des chasses aux sorcières.

En fait, le Ver est une espèce de poupée russe. Entité cosmique (bien qu'il puisse penser et ressentir), il se nourrit de ces actes malveillants. Il utilise parfois des flâiels ou des fomori pour donner un petit coup de pouce, mais il a besoin que ses pions commettent volontairement leurs crimes.

Comme tout un chacun, il obéit de plus aux lois de l'entropie. Ainsi, s'il emploie sa puissance pour contraindre un individu à laisser libre cours à sa dépravation, il en retirera une bien plus piètre récompense.

Le Ver doit donc se nourrir de ceux qui aggravent la situation mondiale. La lutte contre les abus et la corruption

l'affaiblit, car il réduit son influence, mais cela veut aussi dire qu'il faudrait parvenir à purger le monde de toute corruption pour le détruire entièrement. Il s'agit là d'un combat que la plupart des loups-garous n'arrivent pas à comprendre. Non, ils préfèrent se persuader que le Ver, en tant qu'être, entraîne la corruption, car il est plus aisé de trouver le repos la nuit tant qu'on refuse d'entendre la vérité : tôt ou tard, *tout ce qui vit* sustente le Ver.

Thème : héroïsme et futilité

Contrairement aux entités cosmiques de Lovecraft, le Ver n'est pas indifférent à l'égard de l'humanité, des Garous et des autres êtres. Il *abhorre* tout ce qui est. Un tiers de ce qui constitue le réel n'aura de cesse de lutter tant qu'il ne l'aura pas maudit et corrompu, entraînant tout ce qui vit à sa suite pour partager son enfer. Face à un tel adversaire, les Garous espèrent l'emporter, mais il s'agit là d'un vœu pieux. Ils ne savent que tuer. Cela est parfois utile, un peu comme lorsque l'on excise une tumeur avant qu'elle ne se peuple de métastases, mais cela fait d'ordinaire plus de mal que de bien. Assassiner un époux violent peut avoir des conséquences négatives. Non seulement cela ne fait rien pour aider celui-ci, mais cela témoigne aussi du fait que la violence engendre la violence. La peur, la terreur, la douleur... tout cela nourrit le Ver. Face à cette effroyable vérité cosmique, à quoi bon lutter ?

Parce que ça vaut clairement mieux que l'alternative.

Les Garous pourraient bien être condamnés ; l'Apocalypse surviendra peut-être dans six ans, six mois ou six jours, et il est tout à fait possible qu'ils soient voués à perdre la bataille. Mais, en attendant, ils peuvent gagner un peu de terrain. Ces victoires peuvent être comparées à des bougies qu'on allume dans l'obscurité : elles offrent une lueur d'espoir, oui, mais éclairent aussi davantage la véritable monstruosité à laquelle ils sont confrontés.

Une dernière chose : même si vous souhaitez plonger les personnages dans le désespoir le plus total en leur montrant qu'ils ne seront jamais capables de plus que d'arracher des victoires à la Pyrrhus, il reste souhaitable de faire contraster l'horreur avec des éléments plus légers. Si vous ne le faites pas, vous courez le risque d'épuiser vos joueurs aussi complètement que leurs personnages. Et croyez-nous, personne ne s'amusera comme ça.



Chapitre I L'empire du Ver

Il y a de cela des éons, l'équilibre régnait dans le cosmos : la Trinité que composaient le Kaos, la Tisseuse et le Ver était intégrée à un système unique et harmonieux. Le premier était la source de toute création, générant matière, énergie et mystères sans fin. En ces temps oubliés, les premiers change-formes l'appelaient « Oncle Changement ».

La Tisseuse imposa l'ordre à ces nombreuses créations. Essence même de la stase et de l'organisation, elle donnait forme et structure à son œuvre et la préservait de toute mutation, notamment de la mort et du déclin. Jadis, les change-formes appelaient la Tisseuse « Tante Araignée ».

Le dernier élément de la Trinité était le Ver, dont la tâche consistait à ramener à l'équilibre la création dynamique du Kaos et l'ordre statique de la Tisseuse. Dans la mesure où il empêchait les innombrables créations du Kaos de submerger le cosmos et la perfection inerte de la Tisseuse de se faire trop vaste ou rigide, le Ver relevait à la fois de la création et de la destruction. Quand le premier ou la seconde prenaient trop d'avance, le Ver les mordillait pour les rappeler à l'ordre. Il dévorait les créations surnuméraires, se débarrassait de celles qui étaient brisées ou endommagées et détruisait les structures de la Tisseuse quand elles devenaient trop encombrantes. Il garantissait la parité entre création et destruction, ordre et chaos. Les change-formes l'appelaient alors le « Gardien de l'Équilibre ».

Les membres de la Trinité n'existaient que pour accomplir la tâche qui leur avait été dévolue. Le cosmos formait un cycle

de vie unifié, s'exprimant éternellement dans le cadre d'une suite infinie de changements. Ce système se modifia à jamais quand la Tisseuse s'éveilla à la conscience. Subitement, elle cessa d'être un fragment indifférent au sein d'un ensemble tripartite pour se transformer en entité séparée, pourvue de ses propres désirs et objectifs. Elle ne s'éveilla pas à la conscience comme le font les humains ou les change-formes, car elle demeurait une vaste et inhumaine abstraction. Cependant, elle était désormais capable de réfléchir à ses propres actes et de concevoir des plans d'avenir.

Désormais douée de conscience, la Tisseuse parvint à la conclusion que ses structures n'avaient aucun sens. Elle rechercha la sagesse et une raison d'être dans l'immensité, développant considérablement son champ d'action. Ce faisant, elle emprisonna à jamais le Ver dans sa Toile en perpétuelle expansion. Captif et désormais incapable de maintenir l'équilibre entre le Kaos et une Tisseuse toujours plus ambitieuse, il sombra dans la démence. Prisonnier de la toile de la Tisseuse et saisi d'une soif frénétique de liberté, il se laissa aller à une débauche de destruction gratuite. Toutefois, le vaste empire de la Tisseuse parvint à le contenir, ce qui le força à apprendre comment agir dans les fils de sa Toile pour jouir du peu de liberté qu'il lui restait. Ne pouvant se repaître comme il en avait l'habitude, il apprit à courber et déformer les toiles de la Tisseuse et à s'en servir pour répandre la corruption. Ainsi, plutôt que d'annihiler les êtres d'un seul coup, il pourrait dénaturer ses victimes pour