

## La table des récompenses en renom

	Gloire	Honneur	Sagesse
<b>Combats et rencontres</b>			
Vaincre quelqu'un(y compris 1 esprit) lors d'une compétition d'énigmes			3
Montrer de la maîtrise face à une mort certaine		1	3
Mettre fin à une menace sans blesser sérieusement un garou			5
Survivre à une blessure en Incapacité	2		
Survivre à une exposition aux déchets toxiques	2		
Attaquer une force supérieure sans aide			-3
Attaquer un suppôt du Ver au mépris de sa sécurité personnelle	3		
Vaincre un suppôt mineur du Ver (un kalus, un animal infesté de faïels, un vampire nouveau-né)	2		
Vaincre un suppôt moyen du Ver (une jeune Flétrissure, un fomor, un vampire moyen)	3		
Vaincre un suppôt puissant du Ver (une Psychomachie, un Danseur de la Spirale Noir, un vampire acolyte)	5		
Vaincre un suppôt très puissant du Ver (un Théomorphe, un ancien vampire)	7		
... détruire ou tuer le suppôt en question	+1		
... sans qu'un garou ne soit blessé	+1		
... sans être blessé ce faisant	+1		
... les suppôts portaient des armes en argent	+1		
<b>Détecter le Ver</b>			
Révéler, preuves l'appui, qu'un humain ou Parent est "avec le Ver"			2
Accuser à tort un Parent d'être avec le Ver		-2	-3
Révéler, preuves l'appui, qu'une zone ou un objet est "avec le Ver"			3
Révéler, preuves l'appui, qu'un Garou est "avec le Ver"			6
Accuser à tort un Garou d'être avec le Ver		-5	-4
<b>Mystique</b>			
Purifier un objet, une personne ou un endroit de la corruption du Ver			2
Invoquer un Avatar Incarna			2
Voyager dans un royaume umbral et survivre	3		
Accomplir avec succès une quête dans l'Umbral			3
Échouer lors d'une quête dans l'Umbral			-3
Faire et suivre avec succès un rêve prémonitoire			5
Avertir prophétiquement d'un fait qui se réalise			5
Faire un avertissement prophétique qui ne se réalise pas			-5
Ignorer des présages, des rêves et autres sans raison (par exemple, ce pourrait venir du Ver)			-3
Se lier des objets inappropriés par le biais du Rite de Dédicace (tronçonneuses, GameBoys ou montres). Cela ne s'applique pas aux Rongeurs d'Os et Marcheurs sur Verres			-2
Passer une année en isolement mystique (méditation, jeun...)			5
<b>Après avoir suivi des signes et conseils mystiques...</b>			
Découvrir un talent			1
Découvrir un fétiche			2
Découvrir un ancien savoir Garou			3

Découvrir une voie (voir Rite d'Ouverture du Pont)			4
Découvrir un ancien Caern perdu			7
<b>Rites et Dons</b>			
Accomplir un rite lors d'une assemblée	2		
Refuser d'accomplir un rite lors d'une assemblée	-3		
Rater un rite lors d'une assemblée			-1
Passer un rite de Passage	2		1
Bénéficier d'un rite de Blessure	2		
Accomplir un rite d'Édification de Caern	3	5	7
Participer à un rite Édification d'un Caern	5	3	
Participer à une Grande Chasse réussie	3		
Participer à une Grande Chasse ratée	-2		
Être le sujet d'un rite d'Ostracisme	-1	-7	-1
Être le sujet d'une Pierre de la Honte		-8	-2
Être le sujet de la Voix du Chacal	-2	-7	
Être le sujet d'un rite de Satire	Perte d'un Rang et de tous les points de renom temporaires		
Accomplir un rite de punition	2		
Accomplir injustement un rite de punition	-5		
Refuser de participer à un rite			-1
Rire, plaisanter ou manquer de respect durant un rite (selon gravité)			-1 à -5
Apprendre un nouveau rite			1
Découvrir ou créer un nouveau rite			5
Découvrir ou créer un nouveau don			7
<b>Fétiches</b>			
Créer un talent			1
Utiliser un fétiche pour le bien d'un sept ou d'une tribu	2		
Utiliser un fétiche pour des raisons égoïstes		-2	
Créer un fétiche			4
Posséder un Klaive (accordé une seule fois après 3 mois d'utilisation)	2	1	
Posséder un Grand Klaive (accordé une seule fois après 3 mois d'utilisation)	3	2	
Sacrifier un fétiche pour le bien d'un sept ou d'une tribu			4
Casser accidentellement un fétiche ou un talent			-1 à -5
Casser ou perdre accidentellement un Klaive		-3	

### Les activités au Caern

Aider à garder un Caern			1
Rester à son poste de garde, même s'il est tentant d'aller voir ailleurs		2	1
Ne pas rester à son poste alors qu'on doit garder le Caern		-3	
Ne pas aider à garder le Caern même sur demande		-3	
Préserver un Caern des humains grâce à la ruse ou aux négociations			4
Aider à préserver un Caern d'une intrusion du Ver	3	4	
Ne pas aider à préserver un Caern d'une intrusion du Ver	-3	-7	
Mourir pour défendre un Caern (posthume)	5	5	
Empêcher, seul, un Caern de tomber aux mains du Ver	5	8	

### Les relations entre les Garous et la société

Enseigner à un autre Garou (selon la difficulté des études)		1 à 5	3 à 5
---	--	-------	-------

Apprendre complètement les Archives d'Argent (œuvre d'une vie)	7	8	
Pour un Garou homidé, survivre jusqu'à 75 ans	8	10	
Pour un Garou loup, survivre jusqu'à 60 ans	8	10	
<b>Lignée</b>			
Pour un homidé, ignorer trop longtemps sa partie loup			-3
Pour un métis, tenter de cacher sa difformité			-3
Pour un loup, trop utiliser des outils humains et des objets du Tisseur			-1 par utilisation
<b>Meute</b>			
Vous êtes meneur de meute(accordé une seule fois lors de l'accès au poste)	3		
ivre seul, sans meute, sans raison rituelle			-3
<b>Sept et Tribu</b>			
Accomplir des devoirs réguliers et des tâches au nom du sept (gagné lors de l'assemblée mensuelle)	1		
Manquer à ses devoirs (retiré lors de l'assemblée mensuelle)	-2		
Occuper un poste au sein du sept (Gardien du Caern, Maître des rites, Maître des défis, ...)	1/an	3/an	1/an
Refuser un poste au sien de sept	-1	-2	-1
Bien servir son sept	1/an	2/an	1/an
Bien servir sa tribu	1/an	3/an	1/an
<b>Litanie</b>			
Soutenir la Litanie (selon les faits accomplis)		1 à 5	1 à 3
Violier la Litanie (selon la transgression)		-5 à -8	-2 à -4
<b>Défis</b>			
Participer à un défi justifié	1	2	
Participer à un défi injustifié		-3	
Défier quelqu'un dont le Rang est trop élevé ou trop bas		-3	

## Comportement

Donner un bon conseil			2
Donner un mauvais conseil			-2
Régler impartialement une dispute à l'amiable		3	
Régler injustement une dispute		-4	
Tenir ses promesses		2	
Manquer à la parole donnée		-3	
Dire la vérité		2	
Dire la vérité face à l'adversité		5	
Mentir		-3	
Mentir face à l'adversité		-1	
Lorsque la tromperie est démasquée			-2
Tenter ouvertement d'agir hors de son auspice(selon circonstances)		-1 à -5	
Raconter une bonne histoire lors d'une assemblée	1		2
Raconter une épopée vécue lors d'une assemblée, qui sera plus tard reprise par les autres	2	1	3
Raconter une épopée des Archives d'Argent	3	4	6
Déshonorer un ancien (selon la gravité des faits)		-1 à -5	
Parler sans en avoir la permission lors d'une assemblée		-1	
Dire du mal des Garous en général		-2	
Dire du mal de son auspice		-4	
Dire du mal de sa tribu		-6	
Dire du mal d'une autre tribu (selon les circonstances; cela n'inclut pas les Rongeurs d'Os)		-1	

"Crier au loup"(appeler l'Ahroun d'un sept alors qu'il n'y pas de danger véritable)			-5
<b>Protection et défense</b>			
Guérir un Garou (pas de la même meute)			1
Faire preuve de pitié envers un Garou insoumis			3
Protéger un Garou sans ressource		4	
Ne pas protéger un Garou sans ressource		-5	
Protéger un humain sans ressource		2	
Ne pas protéger un humain sans ressource		-1	
Protéger un loup sans ressource		5	
Ne pas protéger un loup sans ressource		-6	
Soutenir un innocent accusé d'un crime (qui est innocenté par la suite)		5	
Soutenir un innocent accusé d'un crime (qui est reconnu coupable par la suite)		-4	
Mourir pour défendre sa meute	4	6	
Mourir pour Gaïa	7	7	
<b>Frénésie</b>			
Entre dans une frénésie breserk			-1
Entre dans une frénésie de renard	-1		-1
Entre dans une frénésie de renard et abandonner sa meute		-1	-2
Entre dans une frénésie breserk et blesser un autre Garou			-3
Le personnage était esclave du Ver			-4
Le personnage accomplit des actes odieux ou agit sous l'emprise du Ver (cannibalisme, perversions, attaque de camarades de meute ...)			-6

## Relations avec les humains et les Parents

Garder de bonnes relations avec les Parents du voisinage			2
Avoir de mauvaises relations avec les Parents du voisinage			-3
Choisir un partenaire et se reproduire			3
Choisir un partenaire sans se reproduire			-1
Avoir un partenaire convenable		2/an	
Protéger le Voile		4	
Nuire au Voile		-5	
Réparer le Voile (couvrir une situation qui pourrait révéler aux humains l'existence des Garous)		3	1