

Les Règles du Jeu

Version : 1.0

Date de modification : Janvier 2001.

Auteur : Sperer Ludovic

Destinataires : conteurs et joueurs.

Avertissements :

L'apocalypse dépendant des Joyeux Chaotiques a pour but essentiel de permettre à ses membres de s'amuser, par l'intermédiaire du théâtre d'improvisation. Les participants jouent un personnage FICTIF évoluant dans l'univers IMAGINAIRE des jeux de rôles édités par la société White Wolf.

Tous les participants savent pertinemment que tout ceci n'est qu'un jeu et que les Loups-garous et autres créatures surnaturelles ne sont que pur produit de l'imagination. Le monde dans lequel évoluent les personnages, est contemporain au notre, et touche la plupart des aspects socioculturels correspondant à notre société occidentale.

-Copyrights-

Les termes suivants sont des marques déposées qui sont la propriété exclusive de White Wolf Game studio, 4598-B Stonegate ind. Blvd. Stone Mtn. GA 30083, USA. L'apocalypse les utilise avec l'aimable autorisation de White Wolf.



Introduction

En jouant à l'Apocalypse vous allez participer à ce que l'on appelle communément un jeu de rôle semi-réel. Pour une journée vous allez incarner un personnage totalement différent de ce que vous êtes. Cette expérience est très proche du théâtre d'improvisation puisque vous allez décider de la façon de faire de votre personnage. Vous n'aurez besoin que d'un peu d'imagination pour pénétrer dans ce monde virtuel. La règle à ne jamais oublier est la suivante : tout ceci n'est qu'un jeu et un jeu est fait pour s'amuser (Et pas pour se prendre la tête avec telle ou telle règle). **Les règles suivantes sont primordiales : tout contact physique violent est interdit et il est interdit d'avoir une conduite dangereuse pour soi ou pour les autres.** Ces règles sont nécessaires pour éviter tout débordement et pour que chacun puisse s'amuser.

Tout au long de la journée certaines personnes seront désignées sous le titre de conteur ; en plus de jouer un personnage ces personnes connaissent fort bien (normalement) les règles du jeu et vous pourrez leur demander un éclaircissement ou leur demander d'arbitrer un conflit. Néanmoins les

règles ne doivent rester que des supports et si un conteur n'est pas disponible nous vous encourageons à vous débrouiller tout seul comme des grands.

N'oubliez pas que le but du jeu n'est pas de faire un challenge toutes les 5 minutes mais de s'amuser et de faire vivre un personnage ; il est souvent bien plus facile de s'expliquer avec quelqu'un plutôt que de le frapper pour lui demander pardon par la suite.

Deux mots à propos du " jeu " et du " je " :

Quand vous participez au théâtre de l'imaginaire vous assumez un rôle de composition à l'instar d'un acteur dans une pièce de l'art correspondant. La différence majeure tient au fait que vos répliques restent à donner, que la pièce n'est pas jouée : la vie de votre personnage est entre vos mains : à vous de décider de ce qu'il dira, de quelle manière il agira. Avec toutefois cette nuance : vous devenez du même coup metteur en scène, et avez donc comme responsabilité de stimuler vos partenaires outre le fait d'être à la hauteur du rôle que vous prétendez tenir.

Mesurez les risques avant d'agir, pesez vos mots avant de parler. Tout ce que vous direz ou ferez aura des conséquences sur le monde dans lequel vous évoluerez, sur l'action en général, sur le destin de votre personnage. Par vos paroles et par vos gestes, vous contribuerez à la progression de la chronique, à la création voire à l'autogénèse de l'intrigue.

À la fois joueur et acteur, vous veillerez à ce que votre personnage détermine puis atteigne ses propres buts. Ceux-ci ne doivent pas entrer en contradiction avec le ou les thèmes, l'ambiance de la pièce. Peut-être en aiderez-vous d'autres à faire de même et sans doute serez-vous vous-même sollicité.

Rappelez-vous que votre personnalité dépasse la simple survie de votre personnage. Les autres vont constituer votre environnement. Même s'ils sont vos ennemis, ils n'en restent pas moins votre seule relation émotionnelle avec le monde qui vous entoure. Sachez demeurer maître de votre rôle et ne soyez jamais dominé par celui-ci : à cette fin, il vous faudra savoir faire preuve de sang-froid et systématiquement prendre du recul en toute situation conflictuelle.

Le maître mot est donc amusez-vous tout en amusant les autres. Si les règles ne sont pas capitales, nous vous demanderons d'essayer tout de même de savoir ce que votre personnage est capable de faire, cela n'en sera que mieux pour son avenir. Lorsqu'une chose s'est produite on ne peut pas revenir en arrière, il ne sera donc pas possible de dire : " Ah ! Mais j'avais oublié que je ne craignais pas le feu pendant 5 minutes et c'est un lance-flammes qui m'a tué. " Et bien tant pis pour vous un esprit quelconque aura annulé votre don à ce moment là. De plus pour que tout le monde puisse s'amuser nous demandons de faire un effort au niveau de la triche. Il n'y a rien de plus frustrant que de perdre un personnage face à quelqu'un qui triche pour gagner. De plus nous savons par expérience, que ceux qui peuvent suivre ma pensée le fasse, que la triche saccage tout lors d'un jeu. Alors s'il vous plaît, pas de triche on ne s'en portera que tous mieux.

De plus la notion de Hors Jeu n'existe pas (sauf si l'on est physiquement absent...). Si vous parlez à n'importe quel moment de quelque chose, même autour d'un verre, on considérera que les personnages au courant l'ont appris grâce à une source d'information quelconque.

Sur ce je vous souhaite une bonne lecture et un bon jeu.

LOUP GAROU L'Apocalypse

La prophétie du Phoenix

*Le Phoenix m'a pris.
M'a emporté dans ses griffes.
Au-dessus du monde.
Pour que je puisse voir au-delà de demain.
Et j'ai regardé.
J'ai contemplé le futur.*

J'ai vu la mort de beaucoup de nos relations. Chassées au-delà de la chasse, mortes au-delà de la mort, jusqu'au dernier. Il n'y avait plus d'enfants, ni de petits-enfants, ni de pères ni de mères. Ce fut le Premier Signe que le Phoenix me donna, ce que les enfants du Tisserand, les homidés, nous donneraient, à nous les Garous.

*J'ai regardé.
J'ai contemplé le futur.
J'ai vu naître les enfants du Tisserand. Une grande marée d'humains, qui montait. J'en ai vu de plus en plus, jusqu'à ce que Gaïa grogne d'avoir à les porter tous. Leurs maisons s'amoncelaient, leurs râteaux violaient, leurs mains griffaient la terre desséchée, essayant de Lui arracher leur nourriture. Ce fut le Deuxième Signe des derniers jours, que le Phoenix me montra, ce que les humains feraient.*

*Je regardai de nouveau.
Je vis le Troisième signe.
Tant, et tant d'enfants. Tant d'homidés. Et ils tombaient les uns contre les autres, un par un, et le Ver apporta la corruption et leur en fit prendre un peu à chacun. J'ai vu leur étrange feu, hors de contrôle, le grand Plumet s'élevant au-dessus des Etendues Sauvages, apportant la mort partout où il allait sur cette terre sombre et froide. J'ai entendu l'agonie de la mer comme Elle hurlait à la mort parce que quelque ivrogne fou avait déversé un lac de mort noire sur elle.*

*J'ai détourné la tête de dégoût, mais je ne pus m'empêcher de regarder de nouveau.
J'ai contemplé alors le Quatrième Signe.
Le Ver devint puissant, ses ailes apportant une brise de pourriture. Il répandit des maladies et elles étaient horribles, tuant le troupeau par les maladies de la tête et du sang. Les enfants naissaient difformes. Les animaux tombèrent malades et personne ne put les guérir. En ces jours de la fin, même les guerriers de Gaïa ne pouvaient fuir les griffes paralytiques de l'oiseau de mort qui apportait la maladie.*

*Une larme dans l'œil, j'ai regardé de nouveau et le Phoenix me montra le Cinquième Signe
J'ai vu d'autres plumets s'élever comme des lances de mort dans le ciel magnifique, le perçant, laissant le Père Soleil brûler la Terre. L'air devint brûlant, même dans l'obscurité de l'hiver, il faisait chaud. Les plantes flétrissaient au soleil. Un cri de douleur et de souffrance venait des forêts mourantes, comme un seul être, la parentèle pleurerait des larmes de deuil.*

*Puis, ce fut comme si un voile était déchiré, et le Sixième Signe apparut.
Dans les derniers jours, Gaïa tremblera de rage. Le feu bouillonnera depuis les profondeurs. Des cendres couvri-*

ront le ciel. Le Ver se cache dans leurs ombres... et se dresse pour frapper. Les anciens sont tous partis, les Gardiens des Voies et des Carrefours ont disparu. En ces derniers jours, le Sixième Signe se fera connaître aux meutes qui se forment. Chaque meute aura une quête, un voyage sacré à faire. Tel est le souhait du Tisserand, et celui de Gaïa, m'a dit le Phoenix.

Et j'ai vu le ciel devenir noir, et la lune rouge sang.

*Puis j'ai entrevu le Septième Signe, je ne pouvais le regarder en entier. Mais je pouvais sentir sa chaleur.
L'Apocalypse. Les derniers jours du monde. La Lune fut avalée par le soleil, et elle brûla ses entrailles. Des feux profanes tombèrent sur terre, nous brûlant tous, nous corrompant et nous faisant tousser du sang. Le Ver se manifesta dans les tours, les rivières, l'air et la terre, partout ses enfants rampaient, dévoraient, détruisaient, apportaient des malédictions de toutes sortes. Et le troupeau s'enfuit, effrayé. Et les Obscurs, les Enfants de Vers, marchèrent dans les rues en plein jour.*

*Je détournai la tête. Le Phoenix me dit " Voilà ce qui sera, mais pas ce qui doit être. "
Le Phoenix me laissa.*

Maintenant, je ne peux plus rêver. Je ne peux que me souvenir des Signes, chacun parfaitement en détail. Voici les deniers jours. Que Gaïa prenne pitié de nous!

*Ce sont nos derniers jours.
Les signes sont clairs :
Même nos petits savent que
C'est l'ère de l'Apocalypse.*

*Les homidés ont corrompu la Terre,
Détruits les Arbres,
Massacré les Bêtes,
Etouffé l'Air,
Empoisonné le Sol,
Entravé les Eaux,
Relâché le Feu Eternel.*

*Maintenant le grand ver se lève
Pour éclipser la Lune,
Dévorant tout ce qui est à sa portée,
Chassant les chasseurs.*

*Il n'y a pas de jardin vers lequel nous pouvons nous sauver.
Il n'y a nulle part où se cacher.
La fin est sur nous.
Quand ferez-vous Rage ?*

Lexique :

Accord : L'accord conclu, il y a environ quatre mille ans, par toutes les tribus, qui mit fin à l'Impergium. Sa tradition est toujours respectée.

Adren : Titre donné aux rangs 3.

Aller à côté : Signifie passer dans l'umbra.

Ananasi : Les changeurs de forme araignées.

Ancien : Titre donné aux rangs 5.

Apocalypse : L'âge de la destruction, le cycle final, la naissance de la mort, la corruption éternelle, la fin de Gaïa, la bataille finale contre le Ver.

Assemblée : Un conclave de sept ou de tribu qui se tient dans un Caern.

Athro : Titre donné aux rangs 4.

Auspice : La phase de lune sous laquelle un garou est né.

Bastets : Les changeurs de forme félins.

Cadavre : Surnom donné aux vampires.

Caern : Un endroit sacré, un lieu de rencontre entre garous où ils peuvent entrer en contact avec le monde des esprits.

Célestes : Les plus grands des esprits, ce qui se rapproche le plus des dieux.

Cliath : Titre donné aux rangs 1.

Conteur : C'est celui qui s'occupe de votre chronique, c'est votre joyeux organisateur.

Corax : Les changeurs de forme corbeaux.

Corruption : Terme utilisé pour décrire la destruction de la vie, et les effets souvent accablants du Ver.

Crinos : La forme mi-loup mi-homme d'un garou.

Délire : La folie qui suit la vision d'un garou dans sa forme de crinos ou d'hispo par un humain.

Enclos : La zone autour d'un caern où l'on observe les mortels.

Fétiche : Objet habité par un esprit, lui donnant des facultés magiques.

Flaïel : N'importe quoi de corrompu, tant dans le monde des esprits que dans le monde physique.

Fomor(i) : Humain possédé par un flaïel, bénéficiant de dons du Ver.

Fostern : Titre donné aux rangs 2.

Gaïa : La terre et les Royaumes qui s'y rattachent, dans leurs formes spirituelles et physiques ; la Déesse mère.

Garou : Terme utilisé par les garous eux-mêmes pour se désigner.

Glabro : La forme presque humaine du garou.

Gurahl : Les changeurs de forme ours.

Harano : C'est un sentiment d'apathie désespérée, de mélancolie et de terreur. Le garou ne fait plus rien pour, il n'en a plus la volonté...

Hélios : Le soleil.

Hispo : La forme presque loup de garou.

Homidé : La forme humaine d'un garou.

Un homidé : Un humain.

Impergium : Les trois mille ans après la naissance de l'agriculture, pendant lesquels un strict quota de population était imposé aux villages humains.

Incarna : Les enfants des Célestes, mais toujours de grands esprits, des demi-dieux.

Kailindo : C'est l'art très secret des Astrolâtres pour combattre, basé sur le changement de forme.

Klaive : Une dague fétiche, habituellement d'une grande force spirituelle, presque toujours faite d'argent.

Légende : Titre donné aux rangs 6.

Lignée : L'ascendant d'un garou, loup, humain ou garou.

Litanie : Le code des lois observé par les garous.

Louveteau : Titre donné aux rangs 0 et aux nouveau-nés.

Lupus : Un garou d'origine loup ou sous sa forme loup.

Métamorphe : Tout changeur de forme n'étant pas un loup.

Métis : La progéniture stérile et monstrueuse de deux garous.

Meute : Un petit groupe de garous liés par l'amitié ou une mission.

Mokolé : Les changeurs de forme reptiles.

Mule : Terme désignant un métis.

Mythe : Titre donné au seul et unique rang 7 ayant foulé Gaïa. King Albrecht

Nagas : Les changeurs de forme serpents.(une légende)

Nuwishas : Les changeurs de forme chacals.

Parent : Les proches des garous. Ces humains et ces loups qui ont des relations avec ce peuple, qui ne sont pas enclins au délire, mais n'ont pas le sang.

Phoebe : La lune.

Pont de lune : Un portail entre deux caerns.

Rats garous ou ratiers : Les changeurs de forme rats.

Rokéas : Les changeurs de forme requins.

Rônin : Un garou qui a voulu renier son appartenance à la société garou. Les garous peuvent essayer de le tuer...

Royaume : Les mondes de réalité "solide" qui existent en télurie.

Sangsue : Terme utilisé pour désigner un vampire.

Sauvage : Entité faisant partie de la triade, il crée n'importe quoi n'importe comment.

Sept : Le groupe de garous qui vit près d'un caern et qui le défend.

Talen : Fétiche à usage unique.

Téllurie : La réalité entière.

Tisseur ou Tisserand : Entité de la triade dont le rôle est de fixer ce que fait le sauvage.

Totem : L'esprit que choisit un individu ou une tribu pour représenter sa nature profonde.

Tribu : Une des factions de la société garous, il y en a treize plus une.

Umbra : Le plan astral qui existe autour de chaque royaume.

Umbra proche ou Pénumbra : Habituellement utilisé pour décrire la région de l'umbra qui est autour de la terre.

Umbra profonde : Les aspects de Gaïa qui ne sont pas de Gaïa, mais seulement rencontrés en dehors du royaume. Plus on s'éloigne, plus la réalité devient fragmentée.

Ver : La manifestation et le symbole du mal, de l'entropie et de la déchéance dans la croyance garou.



Les lois du Sauvage

1 Les personnages :

Processus de création de personnage :

Etape 1 : Concept du personnage, qui êtes vous ?

Choisir sa nature et son attitude.

Choisir une lignée, un auspice et une tribu.

Etape 2 : Sélection des attributs, quelles sont vos capacités de base ?

Choisir son trait primordial, son trait secondaire et son trait tertiaire. Répartir alors les 15 points.

Etape 3 : Sélection de ses avantages, que connaissez vous et qu'êtes vous capable de faire ?

Choisir ses 5 compétences, ses 3 dons (1 lignée, 1 auspice, 1 tribu), ses 5 historiques, et son renom.

Etape 4 : Touche finale.

Noter sa rage (suivant auspice), sa gnose (suivant lignée), sa volonté (suivant tribu), choix des mérites et des désavantages.

Etape 5 : Faire l'histoire du personnage avant son arrivée en jeu.

Etape 1 : Les archétypes de personnalité :

Chaque personnage a deux archétypes, sa nature et son attitude. Sa nature est ce qu'il est au plus profond de lui tandis que son attitude est ce qu'il montre aux autres. Bien sûr elles peuvent être identiques. Le fait de choisir des archétypes donne une profondeur au personnage et une ligne directrice au joueur. De plus une des seules façons de récupérer de la volonté pendant une partie est d'effectuer des actions qui vont dans le sens de la nature du personnage.

Archétypes :

Allègre : Vous connaissez une joie que les autres ne peuvent qu'imaginer. Peut-être une dévotion religieuse ou une joie de vivre que peu de gens peuvent atteindre. Vous appréciez peut-être l'excitation de la bataille, ou vous délecter des travaux des anciens maîtres d'un art. Quelle que soit votre passion, vous y puisez la force d'affronter l'adversité.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous célébrez votre passion ou que vous convertissez quelqu'un à votre façon de penser.

Alpha : Vous pensez être né pour commander et cet instinct se révèle juste. Votre but est de devenir chef d'une meute, d'un sept, d'une tribu, peu importe mais il vous faut commander.

- Vous regagnez 1 volonté dès que vous conduisez habilement les autres, soit par le défi soit en les convainquant de vous suivre.

Ange gardien : Vous essayez toujours d'aider votre prochain et vous faites de votre mieux pour apaiser les besoins et les souffrances des malchanceux. Vous êtes celui vers lequel on se tourne lorsque l'on a des problèmes.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous guérissez ou protégez quelqu'un d'autre.

Architecte : Votre résolution dépasse vos seuls besoins. Vous

êtes le genre d'individu à faire l'effort de bâtir une chose de valeur : fonder un sept, créer un caern ou laisser d'une manière ou d'une autre un bel héritage.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous créez ou établissez une chose importante ou durable.

Autiste : Vous devez cacher vos secrets aux autres. Plus important encore vous cachez votre véritable personnalité.

- Vous regagnez 1 volonté dès que quelqu'un confesse qu'il ne vous comprend pas ou dès que quelqu'un fait une fausse supposition sur vous, qui vous donne l'avantage.

Avant-garde : Vous devez toujours être en avance, être le premier à annoncer une nouvelle, à découvrir la dernière danse, la dernière mode, la dernière coqueluche des arts. Rien ne vous fait plus peine que d'apprendre quoi que ce soit de seconde main.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous êtes le premier à apprendre une nouvelle ou une découverte significative.

Battant : Vous êtes obsédé par le besoin de vaincre, quel qu'en soit le prix à payer. Vous tentez de retourner toutes les situations en une compétition, c'est la seule manière de vous relier à quelque chose. Vous devez être le meneur, ou le plus productif, ou le plus indispensable, ou le plus aimé, n'importe quoi pourvu que cela signifie que vous avez gagné d'une manière ou d'une autre.

- Vous regagnez 1 volonté dès que vous remportez une compétition quelconque.

Bon vivant : Vous êtes un fêtard, les mots austérité, déni de soi, et autodiscipline n'ont pas de place dans votre vie. Vous préférez de loin le concept de gratification immédiate.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous passez réellement un bon moment et que vous pouvez exprimer pleinement votre exaltation.

Bouffon : Vous êtes le fou, l'idiot, le railleur, le clown ou le comique. Vous vous moquez toujours des autres. Vous détestez le chagrin et la souffrance et essayez constamment de chasser la mauvaise humeur des esprits.

- Vous regagnez 1 volonté dès que vous rehaussez le moral de vos proches par le biais de l'humour.

Brute : Vous êtes un dur, un costaud, un voyou et vous prenez plaisir à tourmenter les faibles. Tout doit se passer selon votre bon vouloir et vous ne supportez pas que l'on vous contredise. Le pouvoir et la force sont les seules choses que vous respectez. Vous ne voyez pas de mal à imposer votre volonté aux autres.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous obligez, par l'usage de la force physique ou de l'intimidation, une personne à agir dans votre sens.

Bureaucrate : Les lois ne sont pas faites pour rien et vous vous efforcez de les suivre. La litanie existe pour protéger les garous, les lois de la nature influencent tous les lupus et les lois de l'humanité ne sont pas aussi faciles à oublier que certains le souhaiteraient. Vous devez suivre les lois à la lettre.

- Vous regagnez 1 volonté dès que vous résolvez une situation en appliquant strictement le règlement et que vous parvenez à faire suivre les procédures aux autres.

Confident : Vous comprenez les autres, et plus important

encore, vous les aimez. Vous êtes doué pour écouter et conseiller. Les gens viennent se confesser à vous et, en retour, vous leur donnez un conseil, bon la plupart du temps.

- Vous regagnez 1 volonté dès que quelqu'un se confie à vous pour des raisons personnelles et intimes.

Conformiste : Vous êtes un suiveur né. Prendre la tête, ce n'est pas votre style. Il vous est facile de vous adapter, vous harmoniser, vous ajuster, vous soumettre et vous résigner aux situations nouvelles dans lesquelles vous vous trouvez. Vous détestez l'inconstance et l'instabilité et vous savez qu'en soutenant un meneur fort, vous contribuerez à éloigner le chaos.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que votre meute accomplit quelque chose grâce à votre soutien et votre aide.

Critique : Rien ne doit être accepté sans examen attentif. Rien n'est parfait, et il faut montrer du doigt les défauts pour que les qualités apparaissent. Vous avez de grandes exigences et vous attendez qu'on y réponde. Vous recherchez et mettez en évidence les défauts des autres et de toute chose que vous rencontrez.

- Vous regagnez 1 volonté à chaque découverte d'une imperfection significative que d'autres négligent.

Défenseur : Tout le monde ne peut pas devenir un guerrier. Vous pouvez cependant, et quel que soit votre type de combat choisi, rassembler vos efforts pour défendre ceux qui n'ont pas les capacités de se battre.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois vous remplissez dignement votre fonction de protecteur face à une menace.

Déviant : Il y a toujours des gens qui ne s'insèrent pas. Vous êtes l'un d'eux. Croyances, motivations, sens de la propriété, tout en vous s'oppose au statu quo. Vous vous moquez éperdument de la morale ambiante mais possédez une éthique personnelle des plus étranges. Les déviants sont souvent irrévérencieux.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous faites un pied de nez à la société et à ses préceptes sans attirer de représailles.

Dirigiste : Vous détestez le chaos et le désordre et vous avez tendance à prendre le contrôle et à organiser les choses pour supprimer l'anarchie. Vous aimez diriger, vous vivez pour organiser et avez pour habitude de vous efforcer à rendre les choses plus faciles. Vous avez une confiance implicite en vos capacités de jugement et pensez en termes contrastés : " Cela ne marchera pas ", " Vous êtes avec moi ou contre moi ", " Il y a deux façons de faire : la mienne et la mauvaise ". Vous n'êtes pas comme les alphas, car les dirigistes peuvent être parfaitement heureux en travaillant sous leurs ordres tant que les choses se passent comme vous le souhaitez.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous pouvez diriger un groupe et mener à bien une tâche importante.

Dissident : Vous êtes tout ce qui importe. Chaque homme doit se débrouiller seul et seulement pour lui, et si vos actions débordent sur les autres, et bien, c'est dommage ! S'ils étaient plus forts, peut-être qu'ils pourraient apprécier la vie comme vous le faites. Non que vous soyez une terreur, pensez-vous ; juste égocentrique et agressivement égoïste. Vous avez besoin d'être un dominateur.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que votre égoïsme vous apporte une sorte de gain.

Epateur : Votre valeur vient des autres. Vous recherchez les approbations et les louanges et irez très loin pour les obtenir, jusqu'à risquer votre vie et les choses que vous aimez si c'est nécessaire. Vous cherchez simplement l'approbation pour elle-même, pour vous sentir bien avec vous-même.

- Vous regagnez 1 volonté dès que vos cabrioles vous valent des louanges, de l'approbation ou de l'appréciation.

Explorateur : Il y a tant de choses que vous n'avez pas faites ni vues au cours de votre vie. Vous avez le monde entier à découvrir. De nouvelles personnes à rencontrer, de nouveaux endroits à visiter, de nouvelles choses à voir... La découverte alimente votre feu intérieur et vous passez autant de temps que possible à découvrir de nouveaux endroits et à voyager.

- Vous regagnez 1 volonté dès que vous faites une découverte importante comme de trouver un fétiche perdu, une nouvelle zone de l'umbra ou quelque chose de nouveau sur vous ou les vôtres.

Fanatique : Vous vous dévouez corps et âme à votre cause. C'est la raison première de votre vie pour le meilleur et pour le pire. Tout votre être est tourné vers cet idéal. La fin justifie les moyens.

- Vous regagnez 1 volonté dès que vous faites quelque chose qui favorise votre cause.

Garou réticent : Être un garou est une bonne chose, pensez-vous, et vous comprenez le changement, mais pourquoi vous ? Vous aimiez être un humain (ou un loup) et maintenant, vous ne pourrez plus revenir en arrière. Vous voulez mener une vie mortelle. Si vous pouviez, vous préféreriez être l'humain ou le loup que vous n'avez jamais vraiment été.

- Vous regagnez 1 volonté permanent lorsque vous réalisez et acceptez votre véritable place dans le monde et faites la paix entre vos deux natures opposées. Cela devrait arriver après une longue quête dans les profondeurs de votre âme et une bonne interprétation. Après cela choisissez une nouvelle nature.

Grincheux : Vous êtes un individu irascible et revêche, vous prenez tout au sérieux et la vie ne vous paraît guère amusante. Cynisme est votre deuxième prénom, c'est l'outil que vous maniez pour juger tout un chacun. Vous avez une compréhension très poussée de la façon dont tout fonctionne, surtout s'il s'agit de la nature mouvementée des garous.

- Vous regagnez 1 volonté dès que quelqu'un fait quelque chose de stupide comme vous l'aviez prédit.

Jeunot : Vous avez une personnalité et un tempérament encore immature : un enfant qui ne grandira jamais. Bien que vous puissiez vous occuper de vous-même, vous préférez la sécurité de la surveillance des autres.

- Vous regagnez 1 volonté dès que quelqu'un vous aide, sans avoir quelque chose à y gagner.

Juge : Médiateur, animateur, arbitre, conciliateur et pacificateur, vous vous efforcez toujours d'améliorer une situation. Vous êtes fier de votre bon sens, de votre jugement et de votre aptitude à trouver la solution raisonnable aux problèmes qu'on vous soumet. Vous détestez les dissensions et les disputes et vous vous gardez du dogmatisme.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous démêlez la vérité d'un écheveau de mensonges ou lorsque vous persuadez deux individus en désaccord d'accepter votre arbitrage.

Loup solitaire : Vous êtes un garou toujours seul même au milieu d'une foule. Vous êtes l'errant, le chasseur et le solitaire. Vous préférez votre compagnie à celle des autres. Il y a différentes raisons à cela : vous ne comprenez pas les autres, vous les comprenez trop bien, ils ne vous aiment pas, ils vous apprécient trop ou vous êtes tout simplement perdu dans vos propres pensées. Vos raisons sont personnelles.

- Vous regagnez 1 volonté lorsque vous parvenez à accomplir une tâche importante par vous-même, sans l'aide des autres, mais qui sert au groupe d'une manière ou d'une autre.

Martyr : Si tous les individus ont l'instinct du martyr, rares sont ceux qui lui obéissent et plus rares encore ceux qui en font une règle de conduite. Mais vous êtes de ceux là. Une absence d'amour propre, une impuissance à maîtriser les événements ou un sentiment d'amour très enraciné explique votre abnégation. Au pire, un martyr attend de son malheur qu'il lui attire sympathie et attention, quitte à feindre ou à exagérer douleurs et privations. Au mieux, il accepte la blessure ou la mort plutôt que de renoncer à ses opinions, ses principes, sa cause ou ses amis.

- Vous regagnez 1 volonté dès que vous vous sacrifiez vraiment pour vos croyances ou votre prochain.

Masochiste : Vous aimez pousser les limites et voir le seuil de douleur que vous pouvez atteindre avant de vous effondrer.

- Vous regagnez 2 volonté dès que vous souffrez d'une manière que vous ne connaissiez pas auparavant. Vous regagnez également 1 volonté lorsque vous recevez une cicatrice de combat.

Opportuniste : Où est l'utilité de travailler dur alors que vous pouvez obtenir les choses gratuitement ? Vous trouvez toujours une voie facile pour vous en sortir, le chemin rapide vers le succès et la richesse. Les opportunistes jouent de nombreux rôles vous pouvez donc être un voleur, un escroc, un enfant des rues, un homme rusé ou simplement un resquilleur.

- Vous regagnez 1 volonté dès que vous parvenez à vous sortir d'une situation en arnaquant une personne.

Pénitent : Vous êtes dénué de valeur. Vous êtes un pécheur. Vous êtes bas, vil et manquez de vertu. Vous ne devriez pas exister et êtes un cas totalement désespéré. Que ce soit suite à une basse image de vous ou à cause d'un passé particulièrement traumatisant, vous passez votre vie à compenser ce que vous êtes, ce qu'il vous manque ou ce que vous avez fait.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous accomplissez un haut fait pour quelqu'un pour qui vous avez été un inconvénient, un tracas ou un danger.

Prédateur : L'appel de mère nature est très fort en vous. Tuer ou être tué, la survie des plus adaptés, ces instincts ancestraux sont imprimés dans les plus sombres recoins de votre cerveau. Le moyen le plus sûr pour vous trouver un refuge contre le mal est de vous placer fermement au sommet de la chaîne alimentaire, que cette chaîne soit métaphorique ou réellement carnassière dépend de vous.

- Vous regagnez 1 volonté lorsque vous traquez, attaquez et défaites seul une autre créature pour assurer votre survie.

Rebelle : Vous êtes un libre penseur insatisfait, iconoclaste et récalcitrant. Vous attachez tellement d'importance à votre indépendance d'esprit et à votre libre arbitre que vous refusez de rejoindre un mouvement ou une cause.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que votre révolte contre le statu quo et se révèle utile.

Séducteur : Vous êtes aussi flamboyant qu'amoral. Certains vous voient comme un gremlin, un don-juan, un ringard ou une idole, mais vous vous percevez comme la totalité de ces noms. Vous aimez les gens mais encore plus les impressionner.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que parvenez à éblouir ou impressionner une autre personne.

Survivant : Quelles que soient les circonstances, vous parvenez toujours à vous en tirer. Dans presque tous les cas, vous saurez supporter, subir, guérir et survivre. Vous n'abandonnez jamais, seul le fait de pouvoir encore voir un levé de soleil compte à vos yeux.

- Vous regagnez 1 volonté si vous survivez à une situation difficile grâce à votre astuce ou votre persévérance.

Traditionaliste : Vous êtes un individu conservateur, orthodoxe et extrêmement traditionnel. Ce qui était bon pour vous pendant votre jeunesse l'est encore maintenant. Vous ne changez presque jamais. En général, vous refusez le changement pour le changement.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous parvenez à protéger le statu quo et empêcher le changement.

Tyran : Personne ne peut rien faire de bien à part vous. A chaque fois que vous laissez quelque chose aux bons soins d'un autre, celui-ci fait n'importe quoi. Donc vous devez surveiller ceux dont vous vous occupez, et prendre les choses en main chaque fois que possible. Quoi que vous fassiez, assurez-vous que personne ne vient le gêner.

- Vous regagnez 1 volonté chaque fois que vous réussissez par votre entêtement, votre énergie et votre attention aux détails.

Visionnaire : Rares sont ceux qui sont assez forts ou imaginatifs pour regarder sous l'étreinte suffocante du mondain afin d'y trouver autre chose. La société traite ce genre de personnes avec un mélange de respect et de mépris, car le visionnaire guide et pervertit à la fois. Vous cherchez toujours quelque chose de plus. Vous voyez au-delà des frontières de l'imagination conventionnelle et créez de nouvelles possibilités.

- Vous regagnez 1 volonté dès que vous vous montrez capable de convaincre les autres de croire en vos rêves et de suivre le mode d'action dicté par votre vision du futur.

La lignée :

Les garous sont des changeurs de forme, ils côtoient le monde des humains et celui des loups. La lignée d'un personnage représente les circonstances de sa naissance et de son éducation, qu'il soit né humain, loup ou de sang impur. Les garous viennent de beaucoup d'endroits, peuples ou lignées. Les trois lignées des garous sont les lupus, les métis et les homidés.

Lupus : Surnom : les fauves.

Vous avez été élevé comme un loup, et c'est ce que vous avez toujours pensé être. Vous avez généralement des difficultés à passer pour un humain et vous avez du mal à parler leur langage.

Gnose initiale : 3

Dons de base : Saut du kangourou, sens intensifiés, traquer la proie.

Métis : Surnom : les mules.

Vous êtes l'enfant de parents garous, vous souffrez de malformations et vous êtes complètement stérile. Il vous est impossible d'avoir des enfants. Vous pouvez disposer de vos capacités comme vous le désirez, vous avez grandi comme un garou, vous possédez donc pas mal des capacités nécessaires à une telle existence, mais vous êtes une abomination et on ne se privera pas de vous le faire remarquer sans arrêt.

Gnose initiale : 2

Dons de base : Créer un élément, sentir le Ver, mue.

Défiguration :

Tous les métis commencent avec une tare de naissance, ils doivent en choisir une parmi les suivantes ou laisser faire le hasard en jetant 1D20 :

1- Albinos : Le garou a les yeux rouges, la peau et les cheveux blanc lait. De plus il est très sensible aux coups de soleil et doit s'en protéger.

2- Bossu : Le garou possède dans son dos une excroissance plus ou moins volumineuse le forçant à se tenir courbé.

3- Chétif : Le garou est extrêmement maigre et souffreteux, il perd 1 niveau de blessure.

4- Corne : le garou est né avec une ou plusieurs cornes sur la tête. S'il possède une corne de licorne au milieu du front, les enfants de Gaïa le protégeront encore plus facilement qu'un autre métis considérant que c'est un signe de leur totem de tribu.

5- Dents déchaussées : Les dents du garou ne tiennent pas en place, il ne peut pas mordre et donc a beaucoup de mal à se nourrir.

6- Faible système immunitaire : Le garou tombe très facilement malade, il est très sensible aux émanations du Ver et il lui manque 1 niveau de blessure.

7- Griffes fragiles : Les griffes du garou ont tendance à s'arracher dès qu'il s'en sert, les dommages qu'il occasionne avec ne sont pas des dommages aggravés et pour les faire repousser, il doit considérer qu'il soigne une blessure aggravée.

8- Langue de serpent : La langue du garou est fourchue, cela peut être puni de mort chez les Arpenteurs silencieux.

9- Peau chitineuse : La peau du garou ressemble à celle d'un insecte, il bénéficie d'un niveau de blessure supplémentaire au corps à corps (mais pas pour les armes à feu), mais il souffre également d'un malus de 4 traits en social.



10- Reflét bestial : L'image que les miroirs renvoient du garou est toujours celle de sa forme de naissance (crinos), les philodox considèrent ceci comme un gage d'honnêteté en général.

11- Sabots : Les pattes postérieures du garou se terminent par des sabots, comme ceux des herbivores...

12- Sensibilité à l'argent : Lorsque le garou est touché par une arme en argent il subit 2 niveaux de blessure au lieu d'un.

13- 3ème œil : Le garou possède au milieu du front un troisième œil, chez certains astrolâtres cet œil leur donnerait certains pouvoirs de vision... C'est pourquoi cette tribu apprécie cette difformité.

14- Sourd : Le garou est né sans oreilles.

15- Aveugle : Le garou est né sans yeux.

16- Tête humaine : Quelle que soit la forme prise par le garou sa tête est toujours celle d'un humain.

17- Monstrueux : Le garou fait tout simplement peur à cause de sa laideur, il subit un malus de 8 traits en social avec un minimum de 1.

18- Estropié : 1 des membres du garou est totalement inutilisable à cause d'une malformation.

19- Odeur atroce : Une odeur atroce émane en permanence du garou il souffre d'un malus de 4 traits en social.

20- Fou : Dès qu'une situation de stress se présente le garou doit utiliser 1 volonté ou 1 dérangement se met en place. Il doit choisir 3 dérangements et dans chaque situation il y a un différentiel qui s'active.

Homidé : Surnom : les grands singes.

Vous avez été élevé comme un humain, avec des parents humains. Vous n'avez réalisé que vous aviez un héritage garou qu'à votre puberté, lorsque vous avez commencé à avoir des cauchemars...

Gnose initiale : 1

Dons de base : Persuasion, odeur d'homme, arme bloquée.

L'auspice :

L'auspice est la description de la lune sous laquelle une personne est née ; c'est une sorte de symbole astrologique. La plupart des garous supposent que votre auspice est ce qui définit qui et ce que vous êtes en tant que personne. Les cinq auspices sont ragabash, théurge, philodox, galliard, ahroun.

Ragabash : Surnom : les nouvelles lunes ou les bouffons.

Marginaux finis, les enfants de la nouvelle lune ne réussissent jamais à s'intégrer. C'est parce qu'ils ne comprennent pas le but des règles, qu'ils ne les suivent pas.

Rage initiale : 1

Dons de base : Odeur de l'eau courante, ouverture du sceau, œil troublé, sens interdit.

Renom de départ : 3 puces n'importe où.

Théurge : Surnom : les croissants de lune, les prophètes ou les sages.

Explorant les sentiers des esprits, les enfants du croissant de lune sont les visionnaires des garous. Personne mieux qu'eux ne connaît les dangers de ce monde. Personne ne comprend mieux les autres puissances. Personne n'est autant en harmonie avec le monde des esprits qu'ils le sont, et personne ne l'a maîtrisé comme eux.

Rage initiale : 1

Dons de base : Touché de la mère, sentir le Ver, parler aux esprits, vue de l'agneau.

Renom de départ : 2 puces sagesse, 1 puce gloire ou 1 puce honneur.

Philodox : Surnom : les demi-lunes, les ritualistes ou les juges.

Les philodox sont les médiateurs des garous, ils sont les maîtres de l'équilibre comme nuls autres. Ils sont l'équilibre entre l'homme et le loup, entre la haine et l'amour. On fait appel à eux afin de régler les disputes.

Rage initiale : 2

Dons de base : Résistance à la douleur, sentir la vraie forme, vérité de Gaïa, aura de commandement.

Renom de départ : 2 puces honneur, 1 puce sagesse.

Galliard : Surnom : les bardes ou les danseurs de lune.

Les garous nés sous la lune gibbeuse sont des créateurs, des artistes et des chanteurs. Ceux qui sont nés sous la lune descendante sont tournés vers leur propre obscurité, et sont plus susceptibles de chanter des chants de guerre et de chaos, alors que ceux nés sous la lune montante sont tournés vers le bonheur et la joie.

Rage initiale : 2

Dons de base : Langage animal, appel du sauvage, esprits communicants, sens de la terre.

Renom de départ : 1 puce gloire, 2 puces honneur ou sagesse.

Ahroun : Surnom : les pleines lunes ou les guerriers.

On sait déjà presque tout sur les ahrouns. Ils sont la bête incarnée, l'homme sauvage dans la peau du loup. Les ahrouns sont généralement les plus puissants physiquement ; la guerre est leur vie et leur passion, ils arrivent à régler tous les problèmes par un bon combat.

Rage initiale : 3

Dons de base : Inspiration, griffes rasoires, abattage, sens de la bataille.

Renom de départ : 2 puces gloire, 1 puce honneur.

Les tribus :

Rien n'est plus important que sa tribu pour un garou. Malgré des milliers d'années d'existence, la société garou est toujours basée sur la tribu. A l'origine, une tribu était située dans une région spécifique du monde, mais avec l'augmentation de la population mondiale et son brassage depuis des années, la géographie est devenue moins importante.

Les Arpenteurs silencieux :

On sait moins de choses sur cette tribu garou que sur tout autre clan. Ils sont à la périphérie de la société garou, allant et venant comme bon leur semble. Ils sont les possesseurs de beaucoup de secrets des deux mondes mortel et spirituel. Parmi les mortels ils ont des liens avec les gitans, les gens du cirque, et d'autres marginaux.

Avantage : Le présage du destin ; une fois par séance ils peuvent recommencer une action, il n'y a aucun souvenir de ce qui n'est pas arrivé.

Désavantage : Hanté ; une fois par cycle de lune ils doivent réussir un challenge simple ou être contacté par un spectre, le seul moyen de le bannir est de faire ce qu'il demande ou de partir.

Volonté initiale : 2

Historiques : Ils ne peuvent pas choisir vie antérieure ou influence.

Dons de départ : Sentir le Ver, double vitesse, sens de la transformation.

Totem : Hibou.

Forme de loup : Ils sont grands et maigres, ils ressemblent plus à des chacals qu'à des loups, leur fourrure est brune.

Citation : " *Bien sûr que je peux amener ce fétiche à travers trois trous infernaux, en contournant deux assemblées des danseurs de la spirale noire et jusqu'au bureau directeur de Pentex...mais cela va vous coûter cher.* "



Imothep, Tombe sur l'ennemi, Ancien Arpenteur silencieux, Arounh, Métis

Les Astrolâtres :

Cette tribu a passé des millénaires à la recherche de la vérité et de la paix intérieure ; ils sont d'ailleurs plus que tous les autres garous, arrivés très près de leur but. Les astrolâtres sont des philosophes, des mystiques et des spiritualistes ; bien qu'ils préfèrent la paix, ils connaissent leur fonction et luttent résolument contre les créatures du Ver. Ils se rassemblent rarement allant seuls dans la nuit là où on a besoin d'eux. Ils ont une relation particulière avec la lune qu'ils appellent Phoebe.

Avantage : Paix intérieure ; ils commencent avec méditation 2 et énigmes 2, de plus ils peuvent 2 fois par séance réussir automatiquement un challenge de frénésie.

Désavantage : Obsédé par les jeux d'esprit ; à chaque fois qu'ils perdent un challenge d'énigmes ils perdent 3 traits mentaux supplémentaires.

Volonté initiale : 3

Historiques : Ils ne peuvent pas choisir fétiches ou influence.

Dons de départ : Sentir le Ver, vue de l'agneau, équilibre.

Totem : Chimère.

Forme de loup : Ils sont de couleur beige ou ivoire ou alors complètement noirs.

Citation : " Là se trouve un petit oiseau. Noir de la suie du comportement humain. Peux-tu retourner ses plumes ? Et en faire jaillir le Progrès ? "

Les Crocs d'argent :

Dans les annales des garous ce sont les crocs d'argent qui ont fourni le plus de héros. Ils ont longtemps été l'épine dorsale de la société garou, et ils en sont souvent les chefs. Ils sont aussi proches de l'aristocratie qu'un garou peut l'être.

Avantage : Première tribu ; ils peuvent rejouer 1 fois tous les challenges sociaux, de plus ils valent une voix de plus que leur rang réel lors des votes.

Désavantage : Excentricité ; à cause de leur consanguinité ils commencent avec une tare mentale à choisir dans les suivantes : amnésie, intellectualisation (analyse tout et bloque ses émotions), dépression chronique, personnalités multiples, obsession, paranoïa, perfection, folie du pouvoir, régression (en cas de stress), vengeur.

Volonté initiale : 2

Historiques : Ils ne peuvent choisir influence et sont obligés de posséder lignée pure à au moins 3.

Dons de départ : Sentir le Ver, radiance, aura de commandement.

Totem : Faucon.

Forme de loup : Ils sont tous argentés ou albinos.

Citation : " Gaïa sait que nous rendrions volontiers le manteau de nos responsabilités pour être aussi libres que les autres tribus. Mais nous ne pouvons pas. Telle est notre naissance et le fardeau de notre sang. "

Les Enfants de Gaïa :

Ce sont des médiateurs, les faiseurs de trêves, le chant solitaire de la paix dans une histoire bien trop sanglante. Ce fut sous leur égide que l'impergium fut enfin levé. Malgré ou à cause de leur aversion pour la guerre, ils peuvent se battre férocelement quand c'est nécessaire.

Avantage : Diplomatie ; ils bénéficient de 3 traits supplémentaires en social lorsqu'il s'agit de calmer quelqu'un ou de faire en sorte d'éviter une effusion de sang.

Désavantage : Voile percé ; ils ne provoquent pas le délire chez les humains, c'est dangereux car les humains se rappelleront exactement de tout ce qu'ils verront.

Volonté initiale : 2

Historiques : Ils ne peuvent choisir influence.

Dons de départ : Résistance à la douleur, touché de la mère, sens interdit.

Totem : Licorne.

Forme de loup : Ils sont normaux mais ont tous l'air gentil.

Citation : " Avant que vous ne vous battiez à mort, je vous rappelle que l'un d'entre vous va mourir. Je vous demande si cet acte est l'héritage que vous souhaitez laisser au monde qui vous a vu naître. Vous nous voyez courir vers Malphéas parce que le peuple des garous est déchiré par des luttes internes ? Ou appellerez-vous le courage de vos ancêtres et trouverez-vous la force intérieure pour placer les blessures de Gaïa avant votre fierté blessée ? "

Les Fiannas :

Originaires des terres irlandaises et anglaises, cette tribu de nobles garous est renommée pour ses bardes et ses maîtres de savoir, et ses guerriers qui sont aussi féroces que des fils de Fenris. De toutes les tribus, ils sont ceux qui ont le moins de stigmates et de préjugés inter-tribaux entre homidés et fauves, car les ancêtres celtes des Fiannas voyaient la métamorphose du corps comme naturelle.

Avantage : Possession ancestrale ; ils commencent avec un bonus de 3 en fétiche.

Désavantage : Perte de self contrôle ; ils ne peuvent pas tenter d'overbids, s'ils utilisent 1 volonté pour contrer une frénésie ou échapper à un ordre ils perdent leurs égalités pour toute la scène.

Volonté initiale : 2

Historiques : Ils ne peuvent choisir influence.

Dons de départ : Persuasion, résistance aux toxines, lumière féérique.

Totem : Cerf.

Forme de loup : Ce sont des loups noirs ou roux de forte constitution aux yeux verts.

Citation : " Cette lyre est de bon ton pour être cassée sur ta tête mon gars, je te suggère donc de foutre ton cul sur une chaise et de reprendre un whisky. "

Les Fils de Fenris :

Originaires de la péninsule scandinave, cette tribu de barbares guerriers s'est répandue avec les invasions vikings à travers l'Europe et est arrivée dans le nouveau monde à la recherche de nouvelles terres à conquérir. Même aujourd'hui les Fils conservent leurs croyances d'origine : la guerre totale est la seule façon de combattre le Ver.

Avantage : Cœur du guerrier ; ils bénéficient d'un niveau de blessure supplémentaire appelé égratignure.

Désavantage : Intolérance ; lorsqu'ils sont en présence de ce qui la provoque, ils doivent réussir un test simple ou tout faire pour provoquer la source. A choisir parmi la lâcheté, les compromis, les inférieurs, les pacifistes, les faibles, les produits du tisseur.

Volonté initiale : 1

Historiques : Ils ne peuvent choisir influence.

Dons de départ : Griffes rasoirs, résistance à la douleur, sens de la bataille.

Totem : Fenris.

Forme de loup : Ce sont de grands loups gris.

Citation : " Tu te bats comme une femme, maintenant, affronte la mort en homme. "

Les Furies noires :

Cette tribu est presque composée exclusivement de femelles garous, bien qu'il y ait quelques mâles métis, résultat d'un accouplement illégal avec un mâle d'une autre tribu. Elles viennent de Grèce. Les furies sont une tribu recluse, et préfèrent rester au plus profond de la nature sauvage.

Avantage : Artémis ; elles peuvent regagner 1 gnose en allant dans un endroit très sauvage et elles peuvent s'échanger des points de volonté entre elles.

Désavantage : Méfiance de l'homme ; elles perdent toutes leurs égalités pour les tests de frénésie fait à cause d'un mâle.

Volonté initiale : 1

Historiques : Elles ne peuvent choisir influence.

Dons de départ : Sentir le Ver, chant des saisons, sens intensifiés.

Totem : Pégase

Forme de loup : Ce sont des louves sombres avec des bandes blanches ou argentées.

Citation : " Les Amazones, les walkyries et les Ménades sont nos sœurs. Kali, Brigid et Isis sont nos mères. Hécate, Nike et Déméter sont nos grands-mères. Nos filles combattront durant l'Apocalypse et nous seront fortes à leurs côtés. "

Les Griffes rouges :

On sait que les garous ne tolèrent pas beaucoup la folie humaine ; beaucoup, parmi eux, souhaiteraient une destruction totale de l'espèce une fois pour toutes. Les griffes rouges sont à l'avant garde de ce mouvement. La tribu est composée exclusivement de lupus.

Avantage : Furie de Gaïa ; ils gagnent 1 rage en plus à la création et leur maximum de rage est toujours augmenté de 1.

Désavantage : Affinité au Sauvage ; ils ne peuvent pas récupérer de gnose en ville.

Volonté initiale : 2

Historiques : Ils ne peuvent choisir influence.

Dons de départ : Langage animal, bafouiller, odeur de l'eau courante.

Totem : Griffon.

Forme de loup : Ce sont de grands loups bruns aux mâchoires très développées.

Citation : " L'homme est un virus au service du Ver et du Tisseur ! Si nous n'agissons pas, qui le fera ! "



Les Marcheurs sur verre :

La règle des garous est d'éviter les villes, en faveur des grands espaces de la nature sauvage. Les marcheurs font exception à la règle. Ils sont originaires de Mésopotamie, mais se sont répandus dans le monde avec l'avancée des villes. Les Marcheurs sur verre défendent leur point de vue avec beaucoup de ferveur, et enseignent qu'ils ne font qu'appliquer l'étape suivante de la théorie de l'évolution.

Avantage : Enfants du Tisseur ; ils commencent avec 1 influence et peuvent en prendre à la création de plus par la suite ils peuvent pour 3 XP augmenter une influence de 1 niveau.

Désavantage : Affinité avec le Tisseur ; Ils ne peuvent pas récupérer de gnose en dehors des villes.

Volonté initiale : 2

Historiques : Ils ne peuvent choisir vie antérieure et lignée pure.

Dons de départ : Persuasion, contrôle des machines simples, sentir le Tisseur.

Totem : Cafard.

Forme de loup : Ils sont de toutes les couleurs on en voit même avec des fourrures fluorescentes...

Citation : " Je cherche simplement la ville parfaite, dans laquelle la vie est comme partout. Les faibles meurent, les forts vivent et quoi qu'il arrive, la Ville se développe, bouillonnant, écrasant, fumant. Je vois le reflet de la Mésopotamie sur New York et de Constantinople sur Atlanta. Je sais que, lors de l'Apocalypse, la Ville sera la seule chose qui continuera à vivre. La Ville se développe. "

Les Rongeurs d'os :

Appelés ainsi de façon dérisoire autrefois par les autres garous, les Rongeurs sont la plus basse couche sociale de la société garou. Ils habitent ordinairement dans les villes mais, contrairement aux Marcheurs sur verre, ils y habitent car ils n'ont pas d'autres endroits où aller. Ils vivent dans les bas-fonds de la société s'habillant comme eux et se nourrissant d'eux.

Avantages : Rumeurs ; ils peuvent bénéficier de n'importe quelle influence pour de courtes périodes de temps au niveau 1 ou à leur niveau +1 si ce sont les influences rue ou gangs.

Désavantage : Rejetés ; lors des votes leurs voix valent leur niveau -1, de plus ils souffrent d'un malus de 2 en social pour toute interaction avec des garous qui ne sont pas de sa meute.

Volonté initiale : 2

Historiques : Ils ne peuvent choisir influence (sauf rue ou gang), vie antérieure et lignée pure, de plus ils doivent prendre parents à 2.

Dons de départ : Odeur de miel, odeur atroce, cuisine.

Totem : Rat.

Forme de loup : Ils sont petits et galeux de couleur rouge brun ou gris, ils ressemblent presque plus à des chiens qu'à des loups.

Citation : " Notre plus grande lutte, notre bataille la plus sanglante, est de survivre sans aide dans le monde. Bien que Gaïa et Luna nous tournent le dos, nous survivons. Viendra un temps où nous serons les seuls survivants et alors nous aurons gagné. "

Les Seigneurs de l'ombre :

Cette tribu composée de grands loups noirs est renommée au sein du peuple pour ses qualités de chasseurs, sa bravoure pendant la bataille et sa ruse. Ils sont originaires d'Europe centrale mais sont à leur place partout dans le monde. Ils pensent qu'avec une telle suprématie naturelle, vient une responsabilité naturelle : régner sur les autres créatures de Gaïa, pour leur bien évidemment.

Avantage : Manipulateur ; une fois par séance ils peuvent doubler leurs traits sociaux pour en bénéficier pour les égalités et les overbids, mais cela ne fonctionne pas sur un garou ayant le même niveau ou un niveau supérieur en lignée pure.

Désavantage : Déshonorant ; ils perdent le double du renom perdu normalement.

Volonté initiale : 2

Historiques : Ils ne peuvent choisir influence.

Dons de départ : Défaut fatal, trouver le présage, aura de confiance.

Totem : Grand-père tonnerre.

Forme de loup : Ce sont de grands et larges loups sombres.

Citation : " La légalité ? Un point, c'est tout. Vous avez jusqu'au lever de la lune pour débarrasser vos affaires ou vous verrez combien la nuit prochaine sera hostile. "

Les Ukténas :

A l'origine une tribu de garous natifs d'Amérique, ils ont récemment recruté de nouveaux membres parmi les gens opprimés dans le monde entier. Ils sont connus comme étant les plus puissants tisserands d'esprits parmi les garous ; les mystiques des autres tribus sont très déconcertés par certains esprits qu'ils piègent et emploient dans leurs fétiches. Certains disent qu'ils sont déjà au service du Ver.

Avantage : Vision umbrale ; ils peuvent 3 fois par séance regarder dans l'umbra sans y aller.

Désavantage : Curiosité ; si jamais ils n'arrivent pas à savoir quelque chose, ou a découvrir un secret, temps qu'ils ne le sauront pas ils perdront leurs égalités.

Volonté initiale : 2

Historiques : Ils ne peuvent choisir influence.

Dons de départ : Sentir la magie, détecter cachette, linceul.

Totem : Ukténa.

Forme de loup : Ils sont petits et sombres.

Citation : " Ne sous-estime pas ce que tu ne comprends pas. Nos voies sont ancrées dans des millénaires de vie parmi les Purs, mais lorsque l'Apocalypse nous frappera, nous ne tomberons pas dans l'ignorance ou l'inflexibilité. Nous voyageons loin pour rassembler toute l'aide possible et nos rangs grossiront de tous les réfugiés qui désertent le camp adverse. "

Les Wendigos :

Ils regroupent les derniers vrais indiens d'Amérique et ne se composent que des membres de cette race. Ils sont isolationnistes jusqu'à la xénophobie, même envers les autres garous. Les Wendigos sont les maîtres de la survie en pays boisés et de la furtivité, ils sont étonnamment aptes à la collecte des informations et à la survie en ville.

Avantage et désavantage : Roue des saisons ; les Wendigos

suivent le rythme des saisons et celles ci les affectent de façons différentes : printemps : ils perdent 1 volonté (sauf s'ils n'ont qu'un) ; été : ils perdent toutes leurs égalités sur les jets de frénésie ; automne : ils perdent toutes les égalités sur les jets de transformation ; hiver : ils régénèrent automatiquement, pas de jets.

Volonté initiale : 2

Historiques : Ils ne peuvent choisir influence.

Dons de départ : Camouflage, appel de la brise, chant des saisons.

Totem : Wendigo.

Forme de loup : Ils sont gris, brun foncé mais tous avec le regard très froid.

Citation : " Vous n'appartenez pas au Pays Pur. J'espère que Gaïa vous pardonnera votre intrusion, mais je ne le peux pas. Maintenant, vous devez mourir. "

Etape 2 : Les attributs :

Les attributs d'un personnage sont le reflet de tout ce qu'il est capable de faire naturellement. Ils représentent les forces et les faiblesses de votre personnage. A la création du personnage vous devez répartir 15 traits entre les trois catégories suivantes :

Les traits physiques :

Ces traits représentent les habilités du corps, la force, la dextérité et l'endurance. Ces traits sont donc utilisés pour toutes les confrontations faisant appel aux facultés du corps.

Les traits mentaux :

Ces traits représentent les habilités de l'esprit, la mémoire, la perception, la faculté d'analyse et la capacité d'apprendre et de penser. Ces traits sont utilisés pour toutes les confrontations basées sur la résistance mentale et l'intelligence.

Les traits sociaux :

Ces traits sont primordiaux pour déterminer la première impression que vous donnez. Ils décrivent votre apparence, votre charme et votre familiarité avec l'esprit humain. Ces traits sont utilisés dans toute confrontation basée sur les rapports avec les autres, tant qu'on n'en vient pas aux mains !

Etape 3 : Les avantages :

Les habilités ou compétences :

Les habilités représentent toutes les compétences de votre personnage, chacune d'entre elle est rattachée à une catégorie de traits. Les habilités permettent de pouvoir refaire un challenge perdu un nombre de fois, par session de jeu, équivalent à leur niveau. De plus le niveau de compétence s'ajoute à la catégorie de traits choisie pour effectuer les challenges lors d'une utilisation active de la compétence. Pour la création de votre personnage vous devez choisir 5 niveaux de compétence avec un maximum de trois. Attention ce n'est parce que vous n'avez pas une compétence que vous ne pouvez pas initialiser un challenge, mais il vous est alors impossible de refaire un challenge perdu et vous n'avez que vos traits de

catégorie. Nous faisons appel à votre bon sens, pour tout ce qui est connaissance si vous n'avez pas la compétence il vous est impossible d'initialiser un challenge... Cette liste n'est pas exhaustive, si vous sentez nécessaire d'en inventer nous sommes à votre disposition pour les insérer et en faire des compétences à part entière. Attention, il y a un niveau maximum au degré possédé, voir les rangs.

Appel primal : Cette compétence décrit vos instincts primaires et votre connexion avec votre bête et votre passé ancestral. Cette compétence permet de changer de forme plus vite, et permet de modifier son corps de façon subtile : transformer uniquement sa main en main de crinos... Grâce à cette compétence on peut également refaire un challenge de perception (donc mental) sous sa forme de loup ou d'hispo uniquement. Les personnages homidés ne peuvent pas commencer avec cette compétence.

Arme à feu : Cette compétence permet d'utiliser et d'entretenir une arme à feu de n'importe quel type. Pour l'utiliser en combat on doit initialiser un challenge mental. Pour bénéficier des bonus d'une arme à feu il faut posséder cette compétence. Les personnages loup ne peuvent pas commencer avec cette compétence.

Bagarre : Vous savez non seulement vous protéger mais aussi comment placer un coup. On utilise cette compétence pour tous les combats au corps à corps sans armes. On doit initialiser un challenge physique pour utiliser cette compétence.

Bureaucratie : Cette compétence est votre connaissance théorique du fonctionnement des entreprises et de l'administration. Elle permet d'obtenir des licences, des documents ou de profiter d'avantages. Pour l'utiliser, il faut initialiser un challenge mental ou social suivant les situations. Les personnages loup ne peuvent pas commencer avec cette compétence.

Commandement : Vous savez obtenir que les gens obéissent à vos ordres et vous suivent, par l'exemple et en exerçant votre autorité. En initialisant un challenge social vous pouvez amener quelqu'un après discussion à effectuer un service mineur pour vous (se taire, rassembler les jeunes, aller chercher à manger etc). Ces services ne doivent pas aller à l'encontre de la nature profonde de la cible.

Conduite : Vous savez conduire une voiture et peut-être d'autres véhicules. Cette compétence peut-être utilisée pour faire des actions particulières avec toute sorte de véhicule terrestre, on doit alors initialiser un challenge physique. Mais on peut aussi se servir de cette compétence pour alimenter une conversation sur les voitures, on initialise un challenge mental alors. Les personnages loup ne peuvent commencer avec cette compétence.

Connaissance des animaux : Les animaux ne se conduisent pas comme les humains dans les mêmes circonstances. Être capable de comprendre les actions des animaux peut être commode. Les personnages doués de cette compétence peuvent non seulement prévoir les actions des animaux (mental), mais aussi utiliser cette compétence afin de les calmer, ou de les exciter. C'est aussi la compétence utilisée pour dresser les animaux. Pour toutes les dernières situations on initialise un challenge social.

Connaissance de la rue : Les rues sont une grande source de renseignements et d'argent, ainsi que de problèmes. Cette compétence vous permet de pouvoir survivre dans ce milieu très particulier et d'en tirer avantage. Pour tous les tests de la rue on initialise un challenge social.

Discrétion : C'est la capacité de se faufiler ou de se cacher sans être vu ou entendu. Elle est en général utilisée en opposition à la compétence investigation. Pour toute action de discrétion on initialise un challenge physique.

Enigmes : Cette compétence vous permet de résoudre les puzzles et les mystères. Elle permet également de comprendre tous les méandres et pièges de l'umbra. Beaucoup de défis sont lancés grâce à cette compétence, elle est très appréciée dans la société garou. Tout challenge d'enigmes est de nature mentale.

Enseignement : Cette compétence est indispensable pour enseigner à quelqu'un. On ne peut pas enseigner quelque chose si on n'a pas au moins le même niveau en enseignement. Pour enseigner un rite basique ou un don rang 1 il suffit de 1, pour un don rang 2 de 2, pour un rite intermédiaire 3 et un rite avancé 5. De plus grâce à cette compétence on peut diminuer le coût en XP du développement des compétences de ses élèves (aller voir un conteur).

Esquive : Prendre un coup est rarement agréable vous savez donc vous mettre à couvert. Cette compétence à deux fonctions majeures : éviter de prendre des coups en combat tout en ne voulant pas riposter, ou bien rompre et quitter un combat au corps à corps. Tout challenge pour cette compétence est physique.

Finance : Cette compétence vous permet de brasser de l'argent et de gérer une entreprise. Vous êtes capable de vérifier des comptes et de détourner de l'argent, ou de jouer en bourse... Cette compétence peut vous permettre d'avoir à votre disposition un pécule raisonnable. Tous les challenges sont de nature mentale. Les personnages loup ne peuvent pas commencer avec cette compétence.

Informatique : Vous comprenez comment utiliser et programmer un ordinateur. Cette compétence est aussi utilisée pour toute tentative de piratage informatique. On initialise un challenge mental pour utiliser informatique. Les personnages loup ne peuvent commencer avec cette compétence.

Intimidation : L'intimidation peut prendre plusieurs formes, de la simple suggestion aux sévices physiques. Chaque méthode à son heure et son lieu. Vous connaissez l'art d'être impérieux et vous savez l'utiliser pour obtenir ce que vous voulez. Grâce à un challenge social vous pouvez forcer quelqu'un à baisser les yeux, se pousser ou carrément fuir...

Investigation : Vous savez localiser les preuves et effectuer les analyses de base. Vous êtes entraîné à découvrir les détails que les autres ne remarquent pas. Cette compétence à une double fonction : elle sert pour symboliser votre vigilance et votre perception mais aussi à faire des recherches et mettre bout à bout des événements. Dans tous les cas on initialise un challenge mental.

Linguistique : Pour chaque niveau dans cette compétence

vous maîtrisez une langue en plus de votre langue natale. De plus elle permet de pouvoir analyser des textes et reconnaître des dialectes. Dans ce cas on initialise des challenges mentaux.

Lois : Cette compétence vous permet de comprendre le système légal et son fonctionnement complexe. Cela peut vous permettre d'échapper légalement à toute sorte de situation. De plus elle symbolise également votre connaissance de la litanie. Les challenges initialisés sont soit mentaux soit sociaux.

Médecine : La médecine est l'étude du corps humain et des moyens d'en guérir les maladies. Cette compétence sert également à appliquer les premiers soins. Avec un challenge mental et une longue nuit de repos, un heureux bénéficiaire peut récupérer 1 niveau de santé.

Méditation : Utiliser cette compétence consiste à se focaliser sur des émotions calmes, de se concentrer sur une seule chose pour arriver à contrôler son esprit et relâcher son corps. Cette compétence permet de récupérer sa gnose. En effet par 10 minutes en position du lotus ou toute autre position relaxante, dans un calme relatif, sans rien faire d'autre, le possesseur peut convertir 1 trait de méditation ou 1 trait mental en 1 point de gnose.

Mêlée : Vous êtes formé au combat avec des armes blanches, vous savez attaquer et vous défendre avec l'une d'elle dans les mains. Pour bénéficier des bonus des armes il faut avoir cette compétence. Tous les challenges concernant la mêlée sont de nature physique.

Occultisme : Cette compréhension du côté le plus sinistre du monde inclut la connaissance des malédictions, du vaudou, de la magie et du mysticisme ; elle comporte beaucoup de choses qui sont pures spéculations et fantastiques. Tous les challenges initialisés sous cette compétence sont mentaux.

Politique : Cette connaissance donne une familiarité avec les structures politiques du moment. Vous êtes capable de comprendre le fonctionnement de l'appareil politique. Cette compétence peut également permettre d'avoir quelques avantages de toutes sortes. Les challenges demandés sont sociaux ou mentaux. Les personnages loup ne peuvent pas commencer avec cette compétence.

Réparation : Vous savez réparer des appareils de toutes sortes, y compris une porte, une voiture ou un ordinateur. La maîtrise de cette compétence indique que vous êtes un touche à tout. Tous challenges demandés sont mentaux. Les personnages loup ne peuvent pas commencer avec cette compétence.

Représentation : Vous êtes capable de représentations artistiques, telles que chanter, jouer de la guitare, réaliser de beaux rituels, et faire du théâtre. Cette compétence mesure aussi votre connaissance des arts (mental), pour tous les autres challenges c'est du social.

Rituels : C'est la connaissance des traditions, de l'histoire, des mythes et de la liturgie garou. Cette compétence permet aussi de refaire n'importe quel challenge durant un rituel, ces challenges peuvent donc être de toute sorte.

Sciences : Vous avez au moins une compréhension de base

en physique, chimie, botanique, biologie, géologie et en astronomie. Votre savoir porte plus sur les applications directes de la science. Les termes : mécanique des quanta, CPU, neurotransmetteur ne vous désarçonnent pas. Tous les challenges sont mentaux. Les personnages loup ne peuvent pas commencer avec cette compétence.

Sécurité : Vous avez un degré d'expérience et de connaissance dans tout ce qui se rapproche des systèmes d'alarme et autres dispositifs de défense. Vous êtes capable de choisir le meilleur chemin pour s'introduire discrètement quelque part. Vous savez également désactiver les systèmes d'alarme. Tous les challenges sont mentaux.

Subterfuge : C'est l'art de l'intrigue et du mensonge. Cette compétence permet lors de discussion d'amener quelqu'un à révéler ce qu'il peut vouloir garder pour lui. Il suffit pendant la conversation d'initialiser un challenge social, vous pouvez alors apprendre un renseignement mineur du style : un nom, sa nationalité, ses amis, ses ennemis etc. On peut se servir de cette compétence pour la contrer également.

Survie : Les étendues sauvages sont des endroits dangereux, en tout cas pour ceux qui ne les connaissent pas. La compétence de survie inclut trouver un abri, une route directe, une relative sécurité à travers les étendues sauvages, et pister. Cette compétence peut servir pour tout ce qui se fait en extérieur. Les challenges sont de nature physique ou mentale.

Système D : Votre deuxième nom est Mc Giver, vous êtes capable de vous sortir de toutes situations avec un canif et votre ingéniosité. Cette compétence englobe tout ce qui se rapporte à du bricolage de fortune. Les challenges initialisés sont mentaux.



Kerozen, fostern parent Arpenteur silencieux

Historiques :

Ce trait décrit les avantages particuliers de votre personnage, surtout des avantages sociaux, ce que vous recevez à la naissance, fortuitement, ou de la part d'individus avec qui vous avez choisi de vous associer. Cependant, vous devez choisir comment et pourquoi vous avez chaque trait. D'où tirez-vous vos ressources ? Quels types de contacts avez-vous ? D'où vient ce fétiche ? Donnez un sens et une explication à vos traits d'historique, et intégrez les dans le concept de votre personnage. Vous devez choisir 5 niveaux d'historique sans oublier les restrictions de chaque tribu.

Fétiche :

Vous possédez un gage des esprits, l'aspect physique d'un esprit qui a été enlevé au monde spirituel et qui est maintenant présent dans le vôtre. Il est souvent le symbole de l'un des totems, ou il peut en être issu, comme la dent d'un grand loup ou la peau d'un ours. C'est un objet de grande valeur, plein de signification pour le garou. Il possède de nombreux pouvoirs, la plupart inconnus de son propriétaire. Pour chaque trait dans fétiche vous possédez un niveau de fétiche.

Influence :

Cette option d'historique symbolise votre contrôle sur la société humaine, et tout ce que vous pouvez en tirer. Elle se divise en plusieurs catégories, chaque point en influence vous donne en fait 1 point dans une de ces catégories.

Bureaucratie : Cette influence regroupe toute l'organisation du gouvernement au niveau local, régional et national. Les contacts sont situés au niveau de l'administration et des services publics.

- 1- Permet d'avoir accès aux factures d'eau, électricité et téléphone d'un individu.
- 2- Permet de falsifier un acte de naissance ou un permis de conduire, faire couper l'électricité, l'eau ou le téléphone d'un domicile, faire fermer une route secondaire ou un jardin ou recevoir une aide publique 1500F.
- 3- Permet de falsifier un certificat de décès, un passe port, faire couper l'électricité, l'eau ou le téléphone d'un bloc d'habitation ou de faire fermer un petit commerce pour une infraction quelconque.
- 4- Permet de mettre une ligne sur écoute, de falsifier le cadastre ou de mener une enquête en préfecture. Possibilité de mener une enquête en utilisant les ressources d'un département administratif.
- 5- Permet de démarrer, stopper ou modifier un projet au niveau municipal ; faire échouer une grosse affaire commerciale ; faire disparaître les dossiers d'une personne au niveau cantonal.
- 6- Permet d'intervenir à l'échelle régionale voir national. Organiser un gros détournement de fond, potentiellement éviter un gros scandale ou en être l'origine.

Crime : Cette influence symbolise les contacts avec les péges locales.

- 1- Permet de trouver des réseaux de contrebande mineure (drogues douces, faussaire...).
- 2- Permet de mettre la main sur des drogues dures, des voitures volées ou d'engager des brutes pour donner une



leçon, organiser des petits délits et prouver que le crime paye 5000F.

- 3- Permet de se procurer des pistolets, d'arranger des petits coups juteux et de faire partie de la mafia locale.
- 4- Donne un statut dans la cosa nostra locale et permet de faire éliminer quelqu'un.
- 5- Vous êtes au courant de la plupart des crimes se passant dans la région, avant la police bien sur! Vous êtes un homme respecté (craint).
- 6- Parain vous êtes une de ces personnes qui contrôle une partie de la mafia et qui donne des ordres.

Education : C'est la connaissance du système de l'éducation nationale.

- 1- Permet de connaître l'orientation d'un établissement, d'accéder aux ressources les plus simples d'une université ou d'obtenir un dossier scolaire (avant l'université).
- 2- Permet de connaître 2 ou 3 personnes possédant des connaissances intéressantes, d'accéder au matériel d'un établissement ou de falsifier un dossier scolaire (avant l'université).
- 3- Permet d'obtenir une faveur d'une faculté, de discréditer un étudiant, de faire sauter des cours ou de décider du résultat d'un examen.
- 4- Permet d'organiser des grèves étudiantes, de discréditer un des membres de l'éducation nationale ou de se procurer 2500F.
- 5- Permet de falsifier l'ensemble du cursus scolaire d'une personne, accès au matériel le plus évolué des facultés et autres écoles supérieures.

Finances : C'est la connaissance de la vie de l'argent au niveau d'entreprises et autres organisations.

- 1- Permet de gagner de l'argent, d'apprendre des choses en rapport avec des transactions majeures et des événements financiers. Peut apprendre des choses à propos des tendances générales d'économie et les réelles motivations des autres entreprises au niveau des actions financières. Permet d'en retirer 6000 F.
- 2- Peut connaître les petits comptes non sécurisés, peut augmenter son capital pour acheter une petite boutique.

- 3- Permet de pouvoir acheter un grand magasin, une société de service ou quelques petites branches d'une grosse boîte.
- 4- Permet de manipuler le système bancaire local, les délais de dépôts d'argent, quelques taux de crédits (hausse ou baisse). Permet également de ruiner une petite boîte.
- 5- Peut contrôler un aspect du système bancaire de la ville, de ruiner une grosse entreprise ou d'acheter une compagnie importante.
- 6- Permet de manipuler une tendance économique et de connaître toutes les différentes couches bancaires.

Gang/bas fond : Dans la rue il y a les forts et les faibles, les gangs dirigent...

- 1- Permet de se procurer de la contrebande mineure (couteaux, drogues douces etc).
- 2- Permet de se procurer un pistolet, voiture volée, drogues dures, de donner une correction à quelqu'un, prouver que le crime paye 2500F.
- 3- Permet de se procurer des armes à feu plus lourdes, savoir si quelqu'un fait parti de la Famille ou d'arranger de petits coups.
- 4- Permet d'avoir des connections avec les grosses organisations du crime.
- 5- Permet de faire assassiner quelqu'un, de détruire un bâtiment et de contrôler le réseau local des drogues.

Haute société : Au-dessus de la masse populeuse se trouve l'élite, vous naviguez au beau milieu de cette élite.

- 1- Permet de savoir ce qui est à la mode, connaître les avant-premières des concerts spectacles ou pièces de théâtre et d'obtenir des tickets ou des places difficiles.
- 2- Permet de trouver les stars, d'être connu au niveau local ou d'emprunter 5000F à un vieil ami.
- 3- Permet de tuer dans l'œuf une carrière prometteuse ou de se faire passer pour plus que l'on est vraiment.
- 4- Permet de gagner le statut de star mineure.
- 5- Permet de faire des apparitions à la télé et sur les médias ou d'annuler un festival, une galerie ou toute manifestation liée à ce domaine.

Industrie : Notre monde est malheureusement fait de machines grinçantes et de pompes toujours en mouvement, vous savez manipuler l'ensemble du système industriel.

- 1- Permet de connaître les prochains projets industriels.
- 2- Permet de mettre en chantier des projets mineurs, d'arranger un accident ou un petit sabotage ou de puiser dans les fonds de caisse 3000F.
- 3- Permet d'organiser des grèves mineures ou d'emprunter des machines et de l'équipement pour de courtes périodes.
- 4- Permet de faire fermer une petite usine, rénover et faire repartir une petite usine.
- 5- Manipuler de façon importante l'industrie régionale.
- 6- Permet d'immobiliser un type de production dans toute la région.

Média : Les médias sont les yeux et les oreilles du monde. Tout le monde écoute les médias même s'ils ne sont pas aussi impartiaux qu'avant.

- 1- Permet de faire publier un petit article et d'avoir les nouvelles fraîches avant les autres.
- 2- Permet de faire supprimer un article avant parution ou de commencer un reportage ou une série d'articles.

- 3- Permet d'obtenir des fonds pour un projet, 1500F et d'avoir accès au matériel de production d'un média ou à ses archives.
- 4- Permet de fabriquer de toute pièce des histoires au niveau local.

Occultisme : La plupart des personnes sont intéressées par le surnaturel, il existe donc des groupes d'illuminés qui sont intimement persuadés de l'exactitude de leurs croyances. Ce genre de personnes est une manne pour vous...

- 1- Permet de connaître les figures occultes assez connues, et de contacter ou utiliser les groupes les plus communs.
- 2- Permet de connaître et pouvoir contacter les groupes plus obscurs et d'avoir accès à des rituels très courants.
- 3- Permet de connaître la proximité d'un être surnaturel et pouvoir être le contacter, d'avoir accès à des ouvrages occultes, de traire un type impressionnable (1000F) et d'apprendre un rituel basique.
- 4- Permet de rechercher et d'apprendre des rituels intermédiaires.
- 5- Permet de se procurer des objets magiques mineurs et d'apprendre des rituels avancés.
- 6- Permet de rechercher des rituels disparus et d'avoir accès à des tomes très rares.

Police : C'est la connaissance des pratiques et des enquêtes policières. Grâce à cette influence on peut agir au niveau de la gendarmerie et de la police.

- 1- Permet d'apprendre les procédures policières, d'entendre les rumeurs au sein de la police et d'en tirer des informations. Permet d'éviter les contraventions.
- 2- Permet d'avoir une carte de police, d'éviter les violations mineures. Permet également d'avoir des informations fiables.
- 3- Permet d'avoir des copies de rapport d'enquête, de porter préjudice à quelqu'un et de trouver les secrets de bureau.
- 4- Permet d'avoir accès aux armes confisquées ou de contrebande, d'annuler les charges sérieuses contre soi ou de commencer une enquête ou de ponctionner 3000 F.
- 5- Permet de mettre en place des enquêtes majeures, de faire virer des officiers et d'avoir accès aux bureaux d'enquêtes.
- 6- Permet de mettre fin à une enquête majeure ou de paralyser momentanément les départements de police.

Politique : La politique dirige le pays à tous les niveaux, celui que l'on croit peut faire ce qu'il veut...

- 1- Permet de créer un lobby mineur, d'identifier ceux qui se cachent derrière un parti politique ou d'être mis au courant de certaines affaires.
- 2- Permet d'avoir une bonne connaissance du mécanisme électoral et des lois en général, de savoir puiser dans un fond de caisse noire (5000F) ou de rencontrer de petits politiciens.
- 3- Permet d'altérer de petits projets.
- 4- Permet de casser des carrières de petits politiciens ou de contourner la législation à un niveau très local.
- 5- Permet de placer son propre candidat dans des élections locales ou de contourner la législation de façon plus importante.
- 6- Permet d'utiliser les bureaux des partis politiques, de suspendre des lois de façon temporaire ou de bénéficier d'une immunité diplomatique.

Religion : Cette influence ne s'applique que pour les religions principales : Christianisme, Judaïsme, Bouddhisme et Islam.

- 1- Permet de se faire passer pour un homme d'église, d'identifier les membres les plus importants d'une foi ou de falsifier des documents de l'église (baptême, mariage, enterrement...)
- 2- Permet d'identifier les chefs de file d'une religion, de se renseigner sur les membres d'une congrégation ou de faire suspendre un membre de l'église de ses fonctions.
- 3- Permet de faire ouvrir ou fermer une église, de se servir de l'argent des quêtes (1500F), d'avoir accès à toutes les archives de l'église ou de trouver un chasseur de sorcière.
- 4- Permet de discréditer un membre haut placé ou de manipuler une branche régionale.
- 5- Permet d'accéder aux anciennes connaissances et archives ou d'organiser de grands mouvements de protestation.
- 6- Localiser ou accéder à des reliques sacrées.
- 7- Permet d'utiliser les ressources du diocèse.

Rue : La vie n'est pas rose pour tout le monde et ceux pour qui le ciel bleu a été remplacé par des immeubles se sont regroupés pour former leur société.

- 1- Permet de disposer d'une oreille dans la rue, d'identifier les gangs et de connaître leurs territoires et habitudes.
- 2- Permet de vivre dans la rue sans craindre pour ses possessions, d'avoir un contact parmi chaque espèce urbaine ou d'avoir accès à de la petite contrebande.
- 3- Permet d'avoir des tuyaux sur ce qui se passe dans les autres domaines d'influence, de demander de petits services à des gangs ou de mettre la main sur des armes de mêlée peu communes ou des pistolets.
- 4- Permet d'être respecté par les gangs des rues, de se procurer des armes à feu plus lourdes, de mobiliser des groupes pour des actions dans la rue ou d'emprunter à long terme 1500F
- 5- Permet de contrôler un gang et de provoquer des manifestations de mécontentement.



Santé : Le réseau d'hôpitaux, asiles, pharmacies et autres bâtiments de santé sont à votre disposition.

- 1- Permet d'avoir accès au dossier médical de quel qu'un, d'utiliser les fonctions publiques des hôpitaux à votre convenance, de falsifier un certificat de vaccination et autre ou de pouvoir hospitaliser quelqu'un sans questions.
- 2- Permet d'avoir accès aux archives médicales, de faire effectuer de petits travaux en laboratoire ou d'avoir une copie d'un rapport de médecin légiste.
- 3- Permet de mettre en place des quarantaines mineures, de modifier les résultats d'un test ou d'une inspection sanitaire ou de modifier légèrement des dossiers médicaux.
- 4- Permet de récupérer un corps, de falsifier un rapport de médecine, de faire des recherches mineures sur un sujet, d'instituer de grandes quarantaines, de passer outre les règles d'hygiène ou d'abuser du personnel médical (1500F).
- 5- Permet de faire des recherches très poussées ou de refaire la distribution des personnels de santé.

Système légal : C'est la connaissance des tribunaux et de leur fonctionnement, grâce à cette influence on peut agir sur les lois des humains et leur justice.

- 1- Permet d'avoir une représentation gratuite pour des cas mineurs.
- 2- Permet d'ignorer les charges mineures
- 3- Permet de manipuler les procédures légales, et d'avoir une représentation gratuite dans la plupart des cas.
- 4- Permet d'ignorer toutes les charges légales.
- 5- Permet de mettre fin à toute enquête policière ou d'ouvrir une enquête envers n'importe qui.

Transport : Le monde est en mouvement. Tout est basé sur le fait que les choses et les gens roulent, flottent ou volent aux quatre coins de la planète.

- 1- Vous savez qui va là bas, quand et pourquoi. Vous pouvez voyager localement, rapidement et gratuitement.
- 2- Permet de suivre une personne, d'arranger1 voyage sur.
- 3- Permet d'éviter les dangers surnaturels en voyage ou d'empêcher quelqu'un de voyager librement ou facilement.
- 4- Permet de fermer temporairement un moyen de transport ou de détourner 3000F de la route.
- 5- Permet de faire de la contrebande impunément et sans risque ou de rerouter les moyens de transports majeurs.
- 6- Permet d'étendre le contrôle aux régions environnantes.
- 7- Permet d'isoler totalement une région pour une courte période.

Lignée pure :

Cet historique détermine votre pedigree, votre lignage et vos ancêtres, vos caractéristiques et votre allure et d'autres traits de naissance. Les garous ayant un haut score de lignée pure sont vénérés par les autres garous comme des héros des temps anciens et doivent se comporter comme tels. C'est ce qu'un garou peut posséder de plus proche du statut, chaque niveau en lignée pure donne le droit de refaire un challenge perdu en social par séance de jeu. Lignée pure est un trait semi-mystique, des années d'instinct indiquent à un garou qui est d'une lignée pure et qui n'en est pas. Actuellement, il reste peu de garous ayant cet avantage dans le monde.

Mentor :

Cet historique signifie qu'un ancien vous protège et vous conseille. Chaque point de mentor que vous possédez indique la puissance de ce dernier dans sa tribu, et son rang.

- 1- Le mentor est rang 2
- 2- Le mentor est rang 3
- 3- Le mentor est rang 4
- 4- Le mentor est rang 5
- 5- Le mentor est rang 6

Parents :

Vous êtes en contact avec des humains ou des loups qui descendent des garous mais qui n'ont pas le gène. Ils ne peuvent pas se transformer, c'est là que s'arrête la différence avec vous. Ils sont immunisés contre le délire et connaissent votre existence et vos origines. Pour chaque point dans cet historique vous possédez un parent. Il est " utilisable " de deux façons : soit il est présent et dans ce cas il joue au même titre que vous, soit il est absent et il est alors symbolisé par une spécialité (compétence, influence, Numina ou autre) utilisable une fois par séance grâce à un challenge.

Rites :

Vous connaissez les mystères des rites et les célébrations de la race garou. Ce trait définit le nombre de rites connus par le personnage au début de la partie.

- 1- Vous connaissez 1 rite basique
- 2- Vous connaissez 2 rites basiques
- 3- Vous connaissez 3 rites basiques
- 4- Vous connaissez 4 rites basiques
- 5- Vous connaissez 5 rites basiques et 1 rite intermédiaire

Totem :

Lorsqu'une meute est formée et que chaque membre a accepté les autres ils peuvent prendre ensemble un totem. Un esprit qui sera là pour les aider et les guider (c'est le seul historique où l'on peut mettre des points d'expérience). Tous les points de totem de la meute sont additionnés et totalisés. Il faut acheter le totem, chacun à son propre coup allant de 3 à 10 puis pour chaque 2 XP, 1 point de totem peut être pris.

- 1 trait : Vous pouvez rajouter 3 points à répartir entre sa rage, volonté, gnose (avec un minimum de 1 partout).
- 1 trait : Vous pouvez lui rajouter 10 points de pouvoir.
- 1 trait : Votre totem peut parler à la meute sans avoir besoin du don parler aux esprits.
- 1 trait : Votre totem est capable de localiser en permanence chaque membre de la meute.
- 2 traits : Votre totem est presque toujours avec vous et est prêt à vous aider dans l'umbra.
- 2 traits : Votre totem est respecté par les autres esprits et de plus peut refaire un challenge social avec un autre esprit.
- 2 traits : Vous pouvez lui rajouter un charme.
- 3 traits : Un membre de la meute peut une fois par séance utiliser une des facultés du totem.
- 4 traits : La connexion mystique avec le totem est tellement puissante que la meute peut bénéficier du don esprit communiquant avec lui ou entre eux.
- 5 traits : Votre totem peut se matérialiser dans le monde physique pour de courtes périodes.

- 5 traits : Votre totem est craint par les créatures du Ver, pour 3 gnose (tous les membres peuvent donner) vous pouvez initialiser un challenge mental contre la volonté de toutes les cibles du ver présent, si vous gagnez le challenge, les créatures fuient, pour un garou c'est une frénésie de fuite.

Vie antérieure :

Les garous ont une bien meilleure compréhension de leur mémoire ancestrale que les humains, et beaucoup d'entre eux se souviennent de scènes vécues par leurs ancêtres. Grâce à cet historique vous pouvez une fois par niveau et par séance faire appel à l'un de vos ancêtres. Vous pouvez alors utiliser une compétence que vous n'avez pas comme si vous la possédiez au niveau de votre vie antérieure pour la durée d'une scène. A chaque utilisation dans la même séance votre niveau de vie antérieure baisse de 1.



Mort la neige, Ronin: Ex, Ancien, Fils de Fenris, Ragabash, Métis

Les dons :

Ils sont les secrets et les pouvoirs spéciaux des garous, la façon dont ils focalisent leur gnose pour affecter le monde. Les dons sont répartis selon la lignée, l'auspice et la tribu, chaque groupe de garou à ses propres secrets. Les dons sont répartis par niveaux, le niveau 1 correspondant aux plus faibles et le niveau 5 aux plus puissants. Bien que l'on puisse acheter des dons avec des XP, un garou doit avoir atteint un rang égal au niveau du don qu'il souhaite acquérir. A la création du personnage celui ci reçoit 1 don propre à sa lignée, à son auspice et à sa tribu. Les garous peuvent étudier des dons en dehors de leurs listes propres, mais cela coûte des XP supplémentaires et trouver un garou qui accepte d'enseigner ses secrets est un vrai défi.

Dons de lignée homidée :

Niveau 1 :

Persuasion : Ce don augmente le charisme et les habilités sociales. Cela permet de pouvoir refaire un challenge social perdu une fois par séance.

Odeur d'homme : Ce don permet au garou de faire ressortir son odeur d'humain, une fois par animal et par séance, il suffit au garou de réussir un challenge simple pour que l'animal fuie et n'approche plus le garou pour tout le reste de la séance.

Arme bloquée : Ce don permet d'enrayer une arme à feu, il suffit au garou d'utiliser 1 gnose.

Niveau 2 :

Regard terrifiant : Le garou doit regarder une cible " mortelle " droit dans les yeux et réussir un challenge social, la cible en cas de réussite fuit le possesseur jusqu'à ne plus le voir au minimum. Sur une créature magique celle ci ne fuit pas mais ne fait que se défendre pour 5 tours (ou fuit au choix).

Regard d'acier : Le garou doit regarder une cible animale ou sous forme animale droit dans les yeux et réussir un challenge social pour faire fuir sa cible.

Panne subite : Grâce à ce don le garou peut temporairement détraquer un objet du Tisseur, pour une scène. Suivant l'objet le nombre de point de gnose n'est pas le même : 1 levier, couteau, 2 automobile, arme à feu, 3 radio, téléphone, serrure, 4 télévision, ordinateur.

Niveau 3 :

Refaçonnage : Ce don permet au garou à partir d'un matériau mort de fabriquer un objet utilisable. Pour cela il doit nommer ce qu'il veut et réussir un challenge mental avec une difficulté variant avec la tâche. Ex : une fleur en parfum, une peau en armure, du bois en abri etc. L'objet reste pour la durée d'une scène ou alors pour toujours si le garou sacrifie de façon permanente 1 gnose. Les armes fabriquées de cette façon frappent aggravées si le garou dépense 1 gnose au moment de sa création.

Mal être : Le garou doit regarder sa cible dans les yeux, il peut alors déclencher en lui un sentiment terrible de dépression, en réussissant un challenge mental et en utilisant 1 gnose il empêche sa cible de récupérer de la rage pour le reste de la séance. De plus ce don déclenche les dérangements dépression et régression.

Langage : Grâce à ce don le garou est capable de lire et d'écrire (pas de comprendre) toutes les langues vivantes ou mortes. Pour cela il doit réussir un challenge mental contre 4 langue commune, 7 langue obscure ou rare, 10 oubliée ou totalement inconnue.

Niveau 4 :

Cocon : Le garou peut en utilisant 1 gnose faire apparaître autour de lui un cocon d'une matière quelconque. Ce cocon le protège contre le froid, la faim, le gaz etc. De plus ce cocon procure au garou une protection physique de 6 niveaux de blessure. Pendant toute la durée du don le garou à l'intérieur ne peut rien faire.

Contre esprit : En dépensant 1 gnose et en traçant dans l'air une rune le garou peut se protéger des esprits dans un rayon de 30m. Si l'esprit veut l'attaquer, il doit réussir un challenge mental, s'il échoue, il ne peut pas attaquer. S'il réussit, il doit miser 3 traits sur chaque attaque.

Tisser l'acier : Le garou est capable de transformer un simple vêtement en armure, pour chaque point de gnose utilisé, il gagne 1 niveau de blessure. Il peut se rajouter sa gnose permanente maximum.

Niveau 5 :

Assimilation : En dépensant 2 gnose le garou est capable de se fondre dans n'importe quelle société.

Réduction du délire : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge social avec sa cible le garou annule le délire chez elle. Le don dure 24 heures.

Dons de lignée métis :

Niveau 1 :

Sentir le Ver : Ce don permet au garou de ressentir la marque de leur ennemi, il suffit au garou de réussir un challenge statique mental. Avec l'habitude le garou arrive à déterminer grâce à l'odeur le style de corruption présente sur la cible.

Créer un élément : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge de gnose contre diff 7, le garou fait apparaître un cube de trente centimètres de côté (par rang) de l'un des 4 éléments de base : feu, eau, terre et air.

Feu : crée des flammes qui peuvent enflammer tout matériau inflammable et faire 1 dégât aggravé à une cible.

Air : crée des petites brises.

Eau : crée de quoi éteindre un petit feu, ou de quoi faire boire un garou pour une journée.

Terre : crée un bloc de terre, de la terre la plus commune dans l'endroit.

Mue : Ce don permet au garou de s'échapper d'une prise, il lui suffit de réussir un challenge physique.

Niveau 2 :

Soumission : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge de gnose opposé à la rage de son adversaire, le métis fait en sorte que sa cible ne l'attaque plus, tant que lui ne l'attaque pas. Durée une scène.

Terrier : Grâce à un challenge physique, permet au garou de creuser à une vitesse de 1m par tour. La difficulté varie avec la substance dans laquelle creuse le possesseur du don.

Malédiction de la haine : Ce don permet au garou suite à un challenge social et une dépense de 1 gnose d'enlever 1 rage et 1 volonté à sa cible.

Niveau 3 :

Yeux de chat : En utilisant 1 volonté le garou est capable de voir dans le noir complet comme en plein jour. Pendant toute l'utilisation du don ses yeux irradient une couleur verte.

Langage mental : En réussissant un challenge mental avec la personne qu'il veut contacter, le garou peut parler par télépathie avec elle. La portée de ce don est de 50km de rayon.

Morsure du serpent à sonnette : En utilisant 1 rage le garou peut empoisonner sa salive ; s'il arrive à mordre son adversaire, celui ci doit réussir des challenges simples pendant un nombre de tour égal à la gnose du garou, chaque challenge perdu signifie la perte d'un niveau de blessure. Bien sur toute personne ne craignant pas les poisons est immunisée à ce don.

Niveau 4 :

Atrophie membre : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge avec son mental contre le physique de sa cible le garou est capable de rendre inutilisable un des membres de sa cible. La cible subit une blessure aggravée et ne peut plus se servir de ce membre. Toute créature ayant la faculté de régénération régénère cette blessure comme une blessure aggravée, les autres la garde à vie.

Don du porc-épic : Le garou en dépensant 1 gnose transforme sa fourrure en pics acérés pour toute une scène. Toute personne l'attaquant doit réussir un challenge simple ou se blesser également. De plus lorsqu'il attaque le garou peut tenter un challenge physique supplémentaire, s'il a blessé son adversaire, s'il le gagne, il peut alors faire un challenge simple et infliger une seconde blessure à sa cible.

Niveau 5 :

Démence : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge social le garou crée et active un dérangement de son choix chez sa cible pour toute une scène.

Don du totem : Ce don permet au garou de récupérer une partie du pouvoir de son totem tribal en dépensant 1 gnose. Pour les effets exacts venir voir un conteur.

Dons de lignée lupus :

Niveau 1 :

Saut du kangourou : Ce don permet au garou de faire des sauts pouvant aller jusqu'à 20m plus 1/2 des physiques.

Sens intensifié : Ce don permet de sur-développer l'un de ses sens, il peut grâce à cela écouter des conversations lointaines, lire par-dessus l'épaule de quelqu'un etc. Si jamais alors qu'il a intensifié son ouïe, un bruit fort survient à côté de lui il souffre de surdité pour 5 minutes, même chose avec ses yeux si flash etc. Pour symboliser le sens qu'il a intensifié, il montre son oreille ou son œil, cela veut dire aussi qu'il n'est pas là.

Traquer la proie : Ce don permet en utilisant 1 volonté, de localiser une proie animale dans un rayon de 75km.

Niveau 2 :

Sens du surnaturel : Grâce à un challenge mental, le garou peut savoir si une personne a des capacités surnaturelles mais pas lesquelles.

Vue de nez : En réussissant un challenge mental diff 6, le garou remplace sa vue par son odorat.

Axis Mundis : En utilisant 1 gnose le garou repérera toujours le nord et pourra toujours chasser même sur le territoire d'un autre.

Niveau 3 :

Pattes de chat : Grâce à ce don le garou acquière la souplesse d'un félin, il bénéficie d'un bonus de 4 traits en physique

pour toutes les actions ayant rapport avec les sauts, la souplesse, l'agilité, l'esquive, l'escalade etc. De plus le garou retombe toujours sur ses pattes et peut chuter de 30m sans se faire mal.

Détection des esprits : Le garou peut grâce à ce don localiser les esprits qui l'entourent, il doit réussir un challenge contre la gnose des esprits, il sait alors où ils se trouvent, leur nature et leur sentiment premier.

Sommeil guérisseur : En utilisant 1 gnose le garou entre dans une sorte d'hibernation pendant 24 heures, à son réveil, il est soigné de toute blessure, même celles qui étaient aggravées. Ce don nettoie également le sang du garou de toute impureté (maladie, poison).

Niveau 4 :

Vie animale : Le garou peut appeler à lui un type d'animal dans un rayon de 15km, en dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge social, il peut demander à ces animaux d'accomplir une tâche simple. Il faut bien entendu appeler des animaux qui vivent dans la région.

Ronger : Grâce à ce don le garou renforce sa mâchoire, il peut alors mâcher du métal ou tout autre matériau normalement inattaquable (les matériaux ont alors des niveaux de blessure). Si ce don est utilisé pour le combat, le garou doit faire un challenge simple après avoir réussi son attaque et dans ce cas infliger un second niveau de dommage.

Venin : Le garou est capable d'empoisonner sa salive, s'il arrive à mordre son adversaire, celui ci doit réussir un challenge physique toutes les heures ou perdre un niveau de blessure. Cela continue jusqu'à ce qu'il réussisse ou qu'il meurt.

Niveau 5 :

Chant de la grande bête : En hurlant et en dépensant 1 gnose, le garou invoque une des créatures de légende. Voir avec un conteur.

Faveurs des pères animaux : En utilisant 2 gnose le garou possède alors un des totems animaux pour une scène.

Dons d'auspice Ragabash :

Niveau 1 :

Ouverture du sceau : Ce don permet d'ouvrir des serrures simples en réussissant un challenge statique mental, si la serrure est compliquée ou magique il faut gagner un challenge mental pour l'ouvrir.

Odeur de l'eau courante : Le garou peut tout simplement faire disparaître son odeur. Seul un garou utilisant sens intensifiés peut le traquer en gagnant un challenge mental.

Œil troublé : Le garou peut disparaître aux yeux des autres, mais pas devant eux il doit être seul et réussir un challenge statique mental. Il reste invisible pour une scène à partir du moment où il croise ses bras sur le torse, temps qu'il ne parle pas et n'agit pas violemment il reste invisible.

Sens interdit : Suite à un challenge mental, permet de savoir quelle est la rage, la gnose et la volonté d'une cible.

Niveau 2 :

Bienheureuse ignorance : En utilisant 1 gnose, le garou obtient les mêmes avantages que s'il utilisait le don œil troublé, mais cette fois même les esprits et les caméras sont affectées. Quelqu'un utilisant sens intensifiés a droit à un challenge mental pour le repérer.

Sentir la proie : En réussissant un challenge mental, le pos-

seigneur peut poursuivre une cible qu'il a déjà vue ou senti à vitesse de course sans perdre sa trace.

Odeur altérée : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge mental, il peut changer son odeur contre une qu'il a déjà étudié. Un garou possédant sens intensifiés et réussissant un challenge mental simple démasque le subterfuge.

Obscurcir la vérité : En utilisant 1 gnose, le garou multiplie par 2 son social pour raconter un mensonge. De plus si on utilise vérité de Gaïa sur lui il gagne automatiquement les égalités.

Niveau 3 :

Ouverture de pont de lune : Le garou a la capacité d'ouvrir des ponts de lune sans l'aide ni la permission de l'esprit totem d'un caern. En général cela est très mal pris par le sept qui honore le caern... Pour ce faire le garou doit posséder une pierre de lune ou borne lunaire et c'est lui qui doit fournir la gnose nécessaire pour l'ouverture du pont.

Mensonge : En réussissant un challenge social avec sa cible, le garou peut faire croire ce qu'il dit à sa cible, elle est convaincue de la véracité de ses dires. La durée du don est la prochaine idée soumise à la cible.

Silence : En utilisant 1 gnose le garou est capable de créer une bulle de 15m de rayon, d'où aucun bruit ne peut sortir. Si un don bruyant est utilisé à l'intérieur, les 2 garous doivent faire un challenge opposant leur gnose, et c'est le don du vainqueur qui prend effet.

Cercueil du désespoir : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge mental, le garou est capable de plonger sa cible dans l'harano pour le reste de la scène.

Niveau 4 :

Bénédictio de Luna : Ce don n'est utilisable que lorsque la lune est dans le ciel, le garou possédant ce don ne craint alors plus l'argent, de plus contre tout adversaire utilisant de l'argent il peut tenter un nouveau challenge physique contre sa cible, s'il le gagne (victoire pure) son adversaire se blesse avec son arme. Le don s'active grâce à 1 gnose et reste actif toute la nuit.

Corps de chiot : Le garou possédant ce don peut affaiblir ses adversaires, il doit utiliser 2 gnose et réussir un challenge mental, dans ce cas sa cible perd 1 trait physique pendant 2 mois. Ce don n'est utilisable qu'une fois par scène sur la même cible.

Sommeil harmonieux : En utilisant 1 gnose par personne consentante, dont lui, le garou peut endormir ces cibles, elles dormiront 2 heures à la place de 8 et à leur réveil ils auront récupéré toute leur gnose.

Chance du fou : En dépensant 1 gnose le garou peut refaire n'importe quel challenge en rapport avec sa gnose pour toute la scène qui suit. Un seul nouveau test peut être tenté pour chacun.

Niveau 5 :

Pie voleuse : En dépensant 1 gnose/tour le garou est capable, en réussissant un challenge mental de voler et de se servir d'un don, d'une discipline, d'une sphère etc, de son adversaire.

Violation : Le garou peut s'immiscer dans l'esprit de son adversaire, pour cela il doit toucher sa cible et réussir un challenge physique sans infliger de dommage même en combat, il

peut ensuite tenter un challenge mental avec sa cible, s'il le gagne (victoire uniquement) il peut ensuite enchaîner le même type de challenge jusqu'à ce qu'il échoue à l'un d'eux. Suivant le nombre de challenge gagné le garou peut empêcher sa cible d'utiliser sa volonté ou sa rage :

Nombre de challenge gagné :	Effet :
Pas de challenge :	Pas d'effet.
1 challenge :	Cette scène.
2 challenges :	Cette scène et la suivante.
3 challenges :	Toute la séance.
4 challenges :	Cette séance et la suivante.

Mauvaises pensées : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge mental, le garou peut envoyer dans l'esprit de son adversaire un tas de pensées incohérentes l'empêchant d'agir pour sa volonté/2 tours.

Charges de connaissances : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge social, le garou peut déclencher tous les vices de sa cible de façon exacerbée.

Dons d'auspice Théurge :

Niveau 1 :

Sentir le Ver : Comme le don métis.

Touché de la mère : Le garou peut par simple touché soigner les blessures des autres garous. Il doit se concentrer une minute et dépenser 1 gnose et il soigne alors une blessure simple ou aggravée. Il ne peut pas se soigner lui-même et il peut soigner une cicatrice de combat uniquement s'il touche la cible dans la scène qui suit la blessure.

Parler aux esprits : Le garou a appris à parler le langage très énigmatique des esprits, il est capable de les comprendre et de leur parler.

Vue de l'agneau : En utilisant 1 gnose le garou peut voir dans le noir absolu comme s'il était sous la pleine lune. Pendant toute la durée du don les yeux du garou brillent d'un bleu très clair.

Niveau 2 :

Visions de l'au-delà : Grâce à ce don le garou est parfois assailli par des visions du futur qu'il ne maîtrise pas. Elles sont en général très peu claires et à double sens.

Identifier esprits : En utilisant 1 volonté et en réussissant un challenge mental, le garou est capable de connaître la rage, la volonté, la gnose et les PP d'un esprit.

Commander esprits : En utilisant 1 volonté et en réussissant un challenge social, le garou peut donner un ordre simple à l'esprit, celui ci doit être capable de le comprendre.

Longe umbral : En utilisant 1 gnose le garou fait apparaître un fil qu'il est le seul à voir une fois dans l'umbral, cela lui permet de ne pas se perdre. Il doit utiliser 1 gnose par jour passé dans l'umbral.

Niveau 3 :

Exorcisme : Grâce à ce don le sage peut bannir des esprits. Il peut les chasser de l'endroit où ils se trouvent, d'une personne ou d'un objet. Il y a 2 cas possibles, l'esprit est lié ou ne l'est pas. Si l'esprit n'est pas lié, il suffit au théurge de gagner un challenge social contre l'esprit et d'utiliser 1 volonté. Si l'esprit est lié, le possesseur du don doit gagner autant de challenges mentaux qu'il y a de niveau de lien (de 1 à 5), s'il échoue à 1 seul l'esprit reste, et il doit de plus également utiliser 1 volonté.

Le garou ne peut pas essayer plus d'une fois ce don contre le même esprit au cours de la même séance.

Vision dans l'umbra : Le garou est capable de regarder dans l'umbra sans traverser le goulet, pour cela il doit réussir un challenge avec sa gnose contre le goulet. Pendant qu'il regarde de l'autre côté, il ne peut pas voir ce qui se passe dans le monde physique. Il peut rester ainsi tant que le goulet ne change pas de force ou jusqu'à la fin de la scène.

Ecarter le rideau de velours : En utilisant 1 gnose et en touchant sa ou ses cibles, le garou peut emmener avec lui des non-garous dans l'umbra. Si les personnes sont consentantes, il doit gagner un challenge avec sa gnose contre le goulet plus 1 par personne emmenée. Si les personnes ne sont pas consentantes, il doit d'abord réussir un challenge mental contre ses cibles. Une fois dans l'umbra ces personnes sont reliées au garou par un fil de soie assez solide, si jamais il est rompu ces personnes n'ont aucun moyen de pouvoir se déplacer ou agir, et elles ne pourront plus revenir dans le monde physique.

Défaire : Grâce à ce don le garou décuple ses facultés d'analyse, en utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge mental, il est capable d'analyser une situation et de donner une marche à suivre.

Niveau 4 :

Ultime argument logique : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge social le garou peut implanter une idée dans le subconscient de sa cible.

Saisir l'au-delà : Grâce à ce don le garou peut placer dans l'umbra des objets ou des personnes et les en retirer plus tard. Une personne ne peut ressortir d'elle-même, que si elle trouve un endroit où le goulet est de 3 ou moins. Pour mettre ou retirer des objets il faut utiliser de la gnose : 1 gnose pour des petits objets, 2 gnose pour des objets taille fusil, 3 gnose pour des objets taille humaine.

Chat de lune : En dépensant 2 gnose le garou est capable de se transformer en un chat blanc, il prend alors ses caractéristiques de loup, mais il est immunisé à l'argent. L'effet dure tant que le garou ne change pas de forme.

Drainage spirituel : Grâce à ce don le garou peut en utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge mental voler sa volonté à un esprit. S'il gagne le premier challenge le garou peut essayer de refaire des challenges simples, pour chacun 2 challenges gagnés (en comptant le premier) il vole 1 volonté à l'esprit pour le récupérer. Cette volonté doit être utilisée tout de suite ou être perdue à la fin de la scène.

Niveau 5 :

Lobotomie : En utilisant 2 gnose et en réussissant un challenge mental, le garou est capable d'amputer son adversaire d'un trait mental et d'un trait social pour 1 mois. Ce don n'est utilisable qu'une fois par séance.

Immunité diplomatique : En utilisant 1 volonté et en réussissant un challenge social le garou peut parler avec n'importe qui, même ses ennemis mortels.

Jeu d'ombre : En dépensant 1 gnose le garou fait vivre son ombre, elle ne peut qu'agir physiquement et a les mêmes caractéristiques que lui.

Réceptacle spirituel : Grâce à ce don le garou peut récupérer les charmes des esprits et s'en servir. Le garou doit dépenser 1 gnose et réussir un challenge mental contre le goulet, il peut alors posséder un charme basique. Il peut ensuite dépen-

ser un 2ème gnose et refaire le challenge mental pour avoir un charme intermédiaire, et même chose avec un 3ème gnose et un 3ème challenge pour un charme avancé. Si jamais le théurge rate son 1er challenge il se fait posséder par un fläel.

Dons d'auspice Philodox :

Niveau 1 :

Résistance à la douleur : En utilisant 1 gnose le garou ignore les effets des blessures pour la durée d'une scène.

Sentir la vraie forme : Juste en reniflant, il peut savoir quelle est la vraie nature d'une cible (vampire, goule, garou, mage etc). Il suffit pour ça au garou de réussir un challenge mental.

Vérité de Gaïa : Permet au philodox de savoir si quelqu'un lui ment en réussissant un challenge mental.

Aura de commandement : Permet de refaire un challenge social perdu pendant la séance, ne fonctionne que sur les garous.

Niveau 2 :

Appel du devoir : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge simple le garou peut appeler à son aide les esprits se trouvant dans les alentours environ 1km, en général, seuls les esprits de faible volonté se déplacent. Si le garou connaît le véritable nom d'un esprit, il n'y a plus de portée et celui ci vient directement. Utilisable une fois par séance et pour une scène maximum.

Détermination : Lorsque le garou se retrouve en difficulté il peut changer 1 gnose en 1 volonté, sans limite.

Roi des animaux : Ce don permet au garou en utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge social avec un animal de le contrôler pour une scène complète.

Vrai son de la langue fourchue : En utilisant 1 volonté et en réussissant un challenge mental, le garou force la cible à répondre à une question en disant la vérité. Si la cible veut résister, elle doit dépenser 2 volonté.

Niveau 3 :

Point faible : Le garou possédant ce don est capable d'analyser le style de combat de son adversaire et de profiter de ses lacunes. Ce don peut être utilisé après 1 tour de combat, le possesseur du don doit alors gagner un challenge mental contre son adversaire, il gagne alors le droit de pouvoir refaire 3 challenges physiques lors du combat qui va suivre. Ce don ne peut être utilisé qu'une fois sur le même adversaire pendant 1 séance.

Equilibre de l'homme et de la bête : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge mental contre 10 le garou peut regagner 1 rage et 1 volonté, s'il réussit un 2ème challenge mental contre 10, il peut pour la scène qui suit soit dépenser 1 rage et passer automatiquement en frénésie ou alors dépenser 1 volonté et au contraire ne jamais passer en frénésie.

Règle indiscutable : Si le garou à l'occasion de pouvoir faire un discours devant un groupe de " mortels " ou de jaglings, il peut alors dépenser 1 volonté et faire un challenge social contre 5+ le nombre de personne l'écoutant. S'il le gagne, ce groupe de personne le suivra aveuglément pour la durée d'une action particulière. Ils n'agiront pas contre leur nature profonde. Ex : manifester, saccager un supermarché, attaquer un endroit (si soldats) etc.

Esprit du sauvage : En utilisant 1 volonté et en réussissant

un challenge mental contre tous ceux qui sont autour de lui le garou peut forcer qui il le désire à changer son action pour le tour en cours.

Niveau 4 :

Point de vue : En réussissant un challenge mental contre 9 le garou est capable d'envoyer un de ses sens dans un endroit qu'il a déjà vu. S'il veut les envoyer dans l'umbra il doit réussir en plus un challenge mental contre le goulet.

Soumission : Grâce à ce don le garou peut suite à un challenge mental donner un ordre à sa cible.

Prendre la vraie forme : Grâce à ce don le garou peut forcer une cible à reprendre sa forme de naissance, la cible est bloquée dans cet état pour toute la scène. Si un vampire utilise métamorphose, il reprend forme humaine mais instantanément sans passer par ses autres formes ne les possédant pas.. Pour cela le garou doit réussir un challenge social.

Puissance des voies : Ce don n'est utilisable que dans l'umbra, en méditant pendant 2 minutes le garou est capable en réussissant un challenge mental de récupérer soit 1 gnose soit 1 volonté soit 1 rage. Ce don n'est utilisable qu'une fois par scène.

Niveau 5 :

Mur de granit : Grâce à ce don le garou peut faire surgir instantanément un mur du sol, ce mur se déplace avec lui pour le protéger. Il possède 10 niveaux de blessure qu'il faut anéantir avant de pouvoir toucher le philodox. Pour faire surgir le mur il suffit de dépenser 1 gnose. A la fin de la scène il retourne en terre s'il n'a pas été détruit.

Geas : Grâce à ce don le garou peut obliger tout un groupe à faire quelque chose pour lui : il doit dépenser 1 gnose et réussir un challenge social contre le chef du groupe (tout le groupe est affecté), s'il gagne, il peut alors lui demander quelque chose qui ne va pas contre sa nature profonde ou le tuera à coup sur. On peut demander à quelqu'un d'aller détruire des danseurs de la spirale noire mais pas d'aller à Malphéas.

Noyer : En dépensant 1 rage et 1 gnose et en réussissant un challenge mental, le garou fait apparaître un liquide dans les poulmons de sa cible. Celle ci doit réussir un challenge simple tous les tours ou subir un niveau de blessure.

Transformation essentielle : Grâce à ce don le garou peut transformer 1 de ses traits sociaux ou mentaux en 5 points de gnose (elle peut dépasser son max). Le point est perdu définitivement et si le garou le fait plus de mental+social divisé par 2, il se transforme en esprit.

Dons d'auspice Galliard :

Niveau 1 :

Langage animal : En réussissant un challenge social (diff suivant l'animal) le garou a la capacité de parler et de comprendre un animal quelconque pour une scène.

Esprit communicant : Le garou est capable en utilisant 1 gnose par cible, de mettre en relation mentale toutes les cibles, celles ci voient ce que veut leur faire voir le possesseur du don. Si la cible n'est pas d'accord il faut alors réussir un challenge mental.

Appel sauvage : Ce don permet de pouvoir hurler et de se faire entendre bien au-delà de la portée normale, il suffit de contacter un organisateur pour qu'il fasse passer le message.

Ce don est utilisé pour appeler les garous aux réunions, les prévenir d'un danger etc.

Sens de la terre : En utilisant 1 gnose le garou peut entrer dans une méditation lui permettant de s'accorder avec son environnement. Grâce à celle ci il peut analyser un lieu, savoir s'il est corrompu ou au contraire pur etc.

Niveau 2 :

Onirologie : En réussissant un challenge mental contre une cible endormie, le garou a la faculté de pouvoir pénétrer dans ses rêves et y interagir pour les changer. Si la cible se réveille avant que le possesseur du don ne soit reparti, celui ci perd 1 gnose et est expulsé.

Appel du Ver : Grâce à un puissant hurlement le danseur de lune est capable en réussissant un challenge social contre toute créature du Ver entendant le hurlement, de les attirer à lui. Ce don peut s'avérer dangereux et pour l'utiliser à proximité d'un caern il faut l'accord du maître des rites.

Distraction : En mêlant jappements et provocations le garou déconcentre son adversaire, en réussissant un challenge mental, il le force alors à miser 2 traits pour toutes ses actions et de plus lors des égalités il souffre d'un malus de 2 traits. Non cumulable.

Appel de l'herbe : En utilisant 1 gnose et en se concentrant quelques minutes, le garou est capable de localiser une herbe spécifique dans un rayon de 5 km autour de lui.

Niveau 3 :

Chant de rage : Ce don réveille chez la cible sa nature bestiale. En chantant et en réussissant un challenge social, il provoque la frénésie sur les garous et met les " mortels " dans un état berserk pour le reste de la scène. La cible regagne 1 rage dès que le don prend effet. Si le garou échoue à son challenge, il ne pourra plus tenter d'utiliser ce don sur cette cible.

Chant de la sirène : En chantant et en réussissant un challenge social, le garou peut hypnotiser sa cible, tant qu'il reste concentré et qu'il chante, sa cible ne peut plus rien faire, même pas se défendre. Un challenge social doit être fait à chaque tour après le premier.

Oeil du cobra : Le garou doit regarder sa cible dans les yeux, il peut alors initialiser un challenge mental, s'il le gagne la cible se calme immédiatement et reste amicale et n'a plus aucune envie de confrontation. Le charme est rompu dès que quelqu'un attaque la cible ou lorsque la scène se termine.

Voile de la mère : En utilisant 1 volonté le garou est capable de changer son apparence et de prendre celle de quelqu'un qu'il a déjà vu au moins une fois (même à la TV).

Niveau 4 :

Pontage : En utilisant 1 gnose le garou est capable d'ouvrir des ponts de lune personnels lui permettant de se téléporter d'un endroit à un autre. Dès qu'il utilise son point de gnose le garou peut parcourir une distance de 40 pas dans n'importe quelle direction et agir à son point d'arrivée. En fin de journée le garou doit faire un challenge simple, s'il le rate, il a attiré l'attention d'un esprit...

Ombre dans les flammes : En utilisant 1 gnose le garou peut faire faire à d'autres garous tout ce qu'il dit alors qu'il raconte une histoire. Si les participants ne veulent pas faire ce que dit le galliard, ils doivent réussir un challenge mental.

Savoir de la lande : En se concentrant et en utilisant 1

gnose le garou est capable d'avoir des informations sur l'histoire de l'endroit où il se trouve.

Mère gardienne : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge mental le garou est capable de marquer une cible, il peut alors en se concentrant à tout moment savoir dans quel état elle se trouve.

Niveau 5 :

Pensées créatrices : Grâce à ce don le garou peut donner vie à l'une de ses inventions. Le garou doit faire une série de challenges simples, pour chaque challenge réussit, il peut donner à son invention soit 3 traits physiques, mentaux ou sociaux, soit 1 volonté, gnose, rage soit 2 compétences ou 1 niveau de blessure supplémentaire. Dès qu'il échoue à un test simple la construction s'arrête. Dès la fin de sa mise en forme le garou doit dépenser 1 gnose tous les 2 tours pour la contrôler sinon elle disparaît.

Prise tête : Grâce à ce don le garou peut changer les émotions d'une cible pour toute une séance. Pour cela il doit vaincre sa cible dans un challenge social.

Soin de la terre : Comme le don furie noire niveau 3.

Porter en avant le futur : En dépensant 1 gnose de façon permanente, le garou peut changer le futur d'une cible dans les 24 heures qui suivront...

Dons d'auspice Ahroun :

Niveau 1 :

Griffes rasoir : Permet au garou s'il peut aiguiser ses griffes pendant 1 tour, de faire un challenge simple à chaque fois qu'il touche son adversaire, s'il le réussit, il inflige un second niveau de blessure. Ce don ne peut être utilisé que sous les formes lupus, hispo et crinos, si une autre forme est prise le bénéfice du don est perdu.

Inspiration : Ce don permet au garou qui utilise 1 gnose d'inspirer ses alliés au combat, ceux ci peuvent tous refaire un challenge perdu. L'effet dure une scène, et le possesseur n'en bénéficie pas.

Abattage : Ce don permet au garou d'initialiser un challenge physique avec son adversaire, s'il le gagne et qu'il utilise 1 gnose, son adversaire se retrouve au sol ne pouvant que se défendre pendant 4 tours. Si le don n'est pas utilisé en combat l'adversaire reste 15 secondes au sol.

Sens de la bataille : En utilisant 1 gnose le garou sait le nombre d'adversaires qu'il doit affronter et où ils se trouvent.

Niveau 2 :

Sentir argent métal : En réussissant un challenge mental (diff 3 une arme, 7 une pièce, 10 une balle), le garou est capable de ressentir l'argent métal autour de lui. Si le challenge est une égalité, il sait qu'il y en a mais s'il gagne, il le localise parfaitement.

Ame de la bagarre : Si le garou est attaqué par un ennemi qui possède plus d'une attaque par tour, au lieu de subir, il peut riposter sur chaque attaque supplémentaire en dépensant 1 gnose pour chacune.

Crainte véritable : Le garou peut par sa simple prestance impressionner ses adversaires, il lui faut réussir un challenge physique contre sa cible et celle ci ne pourra pas initialiser de challenge contre lui pour toute l'heure qui suit. Si la cible résiste, elle est immunisée à ce don pour le reste de la séance.

Traquer l'ennemi : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge mental basé sur la perception, le garou est capable de poursuivre sa cible (il faut qu'il l'ait vu) pendant 2 semaines, il connaît toujours la direction à suivre pour la rejoindre.

Niveau 3 :

Griffes d'argent : En utilisant 1 gnose le garou enchante ses griffes et les transforme en argent pour 1 tour. S'il touche son adversaire en plus du dommage normal, il effectue un challenge simple, s'il le gagne, il inflige un 2ème niveau de blessure aggravé à son adversaire. Le garou regagne 1 rage.

Guérir au combat : En utilisant 1 rage le garou régénère automatiquement tous les dommages qui ne sont pas aggravés au rythme de 1/tour. S'il a subit plus de blessure il a droit à un challenge simple pour régénérer un second niveau de blessure.

Briser os : En utilisant 1 rage et 1 volonté le garou brisera le prochain membre qu'il touchera, il peut viser la tête ou le torse, à ce moment l'adversaire doit réussir un challenge physique contre 10 où se défendre pour 3 tours sans initialiser de challenge physique.

Sauvagerie du chasseur griffu : Grâce à ce don le garou peut doubler l'effet de sa rage, 1 rage en vaut 2, maximum sa volonté/2 fois par mois.

Niveau 4 :

Mâchoires verrouillées : Si le garou arrive à mordre son adversaire, il peut utiliser 1 rage et bloquer sa mâchoire, tous les tours suivant, il peut faire un challenge simple et ainsi infliger 1 niveau de blessure. Pour se libérer son adversaire doit réussir un challenge physique (victoire pure).

Challenge du combat singulier : En dépensant 1 rage et en réussissant un challenge social, le garou peut forcer un adversaire à venir l'affronter seul.

Alimenter sa rage : En déclenchant ce don le garou s'énerve et arrive à faire ressurgir sa rage, il regagne alors automatiquement 1 rage par tour.

Corne de chasse : En dépensant 1 rage, en hurlant et en réussissant un challenge social il peut faire fuir toute personne l'entendant.

Niveau 5 :

Force de volonté : Grâce à ce don le garou est capable d'inspirer ses alliés, il doit dépenser 1 gnose et gagner un challenge social avec une difficulté égale au nombre d'alliés, alors chaque allié récupère 1 volonté. Ce don n'est utilisable qu'en combat et qu'une fois par séance. Les points de volonté doivent être utilisés pendant la scène où est lancé le don.

Marque d'hélios : Grâce à ce don, en dépensant 1 gnose, le garou s'immole d'un feu magique, il est alors totalement immunisé au feu de plus toute personne l'attaquant au corps à corps subit 1 niveau de blessure aggravée à chaque contact.

Flammes purificatrices : En dépensant 1 rage permanente, le garou enflamme tous ses adversaires, ceux ci subissent tous 3 niveaux de blessures aggravées. Les vampires tombent en torpeur (sauf ceux possédant force d'âme qui subissent 3).

Guerrier au cœur de glace : En utilisant 1 rage, le garou ignore toutes les blessures au tour suivant, il bénéficie d'un bonus de 8 traits physiques, il touche automatiquement sa cible et lui inflige 2 niveaux de blessure aggravée puis il s'écroule en incapacité.

Dons de la tribu Arpenteur silencieux :

Niveau 1 :

Sentir le Ver : Comme le don métis.

Double vitesse : En utilisant 1 gnose le garou double sa vitesse de déplacement.

Sens de la transformation : En utilisant 1 gnose le garou peut connaître l'état de santé de quelqu'un ou l'état d'un objet.

Niveau 2 :

Bienheureuse ignorance : Comme le don ragabash.

Marathon : Le garou possédant ce don est capable de parcourir de très longues distances très vite : en utilisant 1 gnose il peut courir 3 jours sans s'arrêter ni manger. Il doit ensuite dormir une semaine entière. Le garou peut partager son don avec ses camarades de meute pour le prix de 1 gnose par bénéficiaire.

Invoyer talisman : Grâce à ce don le garou peut appeler à lui tout objet qu'il s'est ou qu'on lui a dédié, pour le coût de 1 gnose chacun.

Raccourcir la route : Pour 1 gnose le garou enlève 1 jour sur 3 de voyage.

Niveau 3 :

Langage : Comme le don homidé.

Adaptation : En utilisant 1 gnose le garou est capable de résister aux très hautes pressions, aux poisons, aux températures extrêmes, etc. L'effet dure 24 heures, en utilisant 1 gnose supplémentaire il peut faire bénéficier quelqu'un d'autre de ce don.

Grand saut : En utilisant 1 volonté le garou est capable d'effectuer des sauts allant jusqu'à 150 pas.

Coup d'œil significatif : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge mental si la cible n'est pas consciente de ce que veut faire le garou, il est capable de parler mentalement avec quelqu'un qu'il peut voir. Il peut dire 5 mots, pour chaque challenge statique mental supplémentaire tenté et gagné, il peut rajouter 5 mots, mais s'il échoue une fois la phrase s'arrête là.

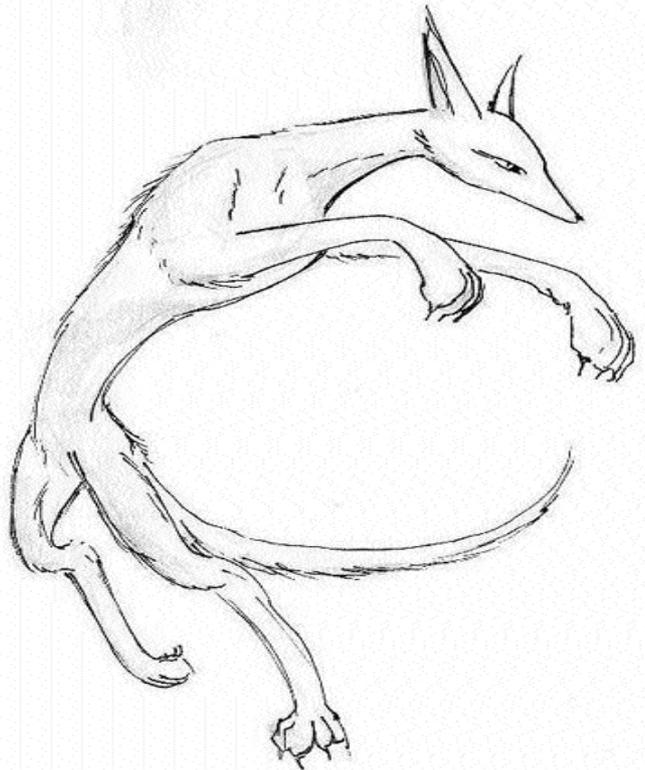
Niveau 4 :

Vitesse de la pensée : Grâce à ce don le garou est capable de se déplacer très vite. Soit, il dépense 1 gnose et se déplace à 10 fois sa vitesse pendant 8 heures, ce après quoi il doit manger et se reposer 8 heures. Soit, il dépense 1 gnose en situation de combat et il bénéficie d'une seconde attaque effectuée avec un challenge simple.

Résonance : Grâce à ce don le garou peut entrer en communication avec les esprits d'un endroit et leur poser des questions. Il doit utiliser 1 gnose et faire un challenge simple, s'il réussit, il peut en tenter un nouveau et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il échoue. Pour chaque challenge réussit il peut poser une question dans les suivantes :

- Quelle est la population générique de l'endroit (naturelle ou pas) ?
- Est-ce que telle personne est présente ?
- Y a-t-il tel objet dans la place ?
- Combien de personne ou animal sont passés par ici ?

Tant que la question porte sur l'endroit et ce qui s'y passe les esprits répondront. Ce don n'est utilisable que dans les éten-



dues sauvages.

Barrage du cœur inondé : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge mental avec un vampire il empêche celui-ci de pouvoir utiliser sa réserve de sang.

Voyage du dormeur : En dépensant 1 gnose en s'endormant, le garou peut rêver une scène qu'il a vécue dans la journée et la revoir de façon extérieure, il peut ainsi l'analyser dans ses moindres détails.

Niveau 5 :

Portail de lune : Si le garou se trouve sous la lune, sauf la ragabash, il peut en dépensant 1 gnose/150km et par personne, téléporter tout un groupe en réussissant un challenge mental contre 12.

Voyage umbral : En utilisant 1 gnose le garou passe automatiquement et instantanément dans l'umbra.

Invocation du pharaon : En utilisant 1 gnose en faisant un rituel de 10min et en réussissant un challenge physique contre 12, le garou prend une forme de combat très particulière : il reste sous sa forme homidé mais bénéficie des bonus de crinos, il inflige 2 niveaux de blessure à tous les serviteurs du Ver, il inflige 3 niveaux de blessure aux serviteurs de Seth et il gagne 3 traits de commandement et d'intimidation.

Dons de la tribu Astrolâtre :

Niveau 1 :

Sentir le Ver : Comme le don métis.

Equilibre : En utilisant 1 gnose, le garou peut marcher sur une corde ou une pente comme s'il était sur un sol plat. De plus il gagne 5 traits pour tout ce qui touche à l'escalade.

Vue de l'agneau : Comme le don théurge.

Niveau 2 :

Résistance de surface : Si le garou réussit un challenge statique contre 7, il est capable de marcher sur n'importe quel- le substance sans laisser de traces.

Force intérieure : Suite à une méditation de 15 minutes et un challenge mental contre 8 réussi, le garou peut transformer 1 rage en 1 volonté.

Résister à la tentation : Grâce à ce don le garou peut pour 1 gnose et un challenge mental réussit contre une cible s'im- muniser contre la " magie " de cette dernière. Il gagne auto- matiquement toutes les égalités sur tout ce qui est de nature magique et de plus il peut contrer un effet magique réussit en dépensant 1 gnose.

Manipura : Le garou peut grâce à ce don réussir, en se concentrant, des tours de forces impossibles pour lui, il bénéficie d'un bonus de 8 traits physiques pour tout ce qui est épreu- ve de force pure (bras de fer, soulever une charge etc).

Niveau 3 :

Coup miséricordieux : Si le garou réussit à toucher son adversaire, au lieu de lui infliger des dommages il peut dépen- ser 1 gnose et le paralyser. Celui ci ne pourra plus initialiser le moindre challenge pour le reste de la scène. Le don est brisé si quelqu'un l'attaque ou le stimule violemment.

Clarté : Grâce à ce don le garou peut voir dans toute sorte de situation, noir, noir magique, brouillard, fumée etc, de plus ce don permet de voir les illusions et l'invisible. Pour les 2 der- nières situations il faut faire un acte volontaire et dans ce cas faire un challenge mental avec chaque cible que l'on essaye de débusquer. Une fois une illusion levée elle l'est pour le reste de la scène.

Devinettes : Avec ce don le garou est capable d'implanter mentalement dans l'esprit de son adversaire des énigmes insol- ubles le déconcentrant. Pour cela il doit dépenser 1 gnose et faire un challenge simple : si l'adversaire gagne le combat continue normalement, s'il y a égalité l'ennemi perd toutes ses égalités quand il attaque pendant le combat, si l'adversaire échoue, il se blesse avec sa première attaque ou doit dépen- ser 1 volonté, et de plus il perdra toutes ses égalités pendant le combat.

Maître de la boucle mortelle : En utilisant 2 volonté et 1 gnose le garou est capable de rendre son corps invulnérable à tout, les coups, les gaz, les poisons etc. L'effet dure volonté/2 tours.

Niveau 4 :

Mantra imaginaire : Le garou est capable de bannir la bana- lité, toutes les fées sont alors révélées.

Contre attaque : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge physique qui remplace son attaque, le garou peut immobiliser son adversaire et le calmer complètement. Il n'agi- ra pas violemment de son propre chef avant la fin de la scène. Si la cible est en frénésie elle est automatiquement calmée.

Echapper au destin : En dépensant 1 gnose le garou peut refaire n'importe quel challenge.

Chat de lune : Comme le don théurge.

Niveau 5 :

Détournement d'attaque : En utilisant 1 gnose, si le garou se retrouve en combat avec plus d'un adversaire, il peut tenter avec chacun d'eux un challenge simple, s'il le gagne, il peut

alors dévier l'attaque sur un autre adversaire.

Esprit astral : En dépensant 2 gnose le garou peut détacher son esprit de son corps. Pendant toute la durée du don son corps reste dans le coma. Il peut ainsi voyager dans l'umbra sans risquer de se faire tuer, car si cela arrivait, il retournerait dans son corps. Pour réintégrer son corps il doit réussir un challenge mental contre le goulet, s'il échoue 3 fois il est coin- cé et ne peut plus réintégrer son corps.

Sagesse du prophète : En contemplant le ciel étoilé et en dépensant 1 gnose le garou peut poser une question, il aura alors une réponse plus ou moins précise.

Dons de la tribu Crocs d'argent :

Niveau 1 :

Sentir le Ver : Comme le don métis.

Radiance : Pour la durée d'une scène, en utilisant 1 gnose le garou fait émaner de lui une lumière lunaire sur un rayon de 30m. Tout adversaire au corps à corps perd 3 traits, mais ceux qui lui tirent dessus gagnent 2 traits.

Aura de commandement : Comme le don philodox.

Niveau 2 :

Protection de Luna : Grâce à ce don le garou peut renfor- cer sa résistance corporelle, pour chaque point de gnose qu'il utilise, il gagne 1 niveau de blessure, avec un maximum égal à sa gnose/2 permanente.

Révérance : Le garou paraît puissant, toute personne vou- lant l'attaquer doit d'abord réussir un challenge social. Si l'ad- versaire échoue, il ne peut pas l'attaquer de nouveau pendant une heure. Le garou bénéficie de plus d'un challenge social automatiquement gagné pendant la séance. Le don cesse dès que le garou initialise un challenge autre que social. Utilisable une fois par séance.

Parole d'honneur : Pour 1 gnose le garou parle avec le son de la vérité et tout le monde le ressent comme tel. Si jamais le possesseur ment pendant l'utilisation de ce don, celui ci cesse immédiatement et il en résulte une très grande honte.

Raison : En utilisant 1 gnose le garou s'immunise à son dérangement ou à l'harano pour une scène.

Niveau 3 :

Griffes d'argent : Comme le don ahroun.

Colère de Gaïa : Le garou est capable d'instiller la peur chez les serviteurs du Ver, pour cela il doit utiliser 1 gnose et faire un challenge social avec toute créature du Ver aux alen- tours (qu'il peut voir), tout serviteur qui rate son challenge fuit le possesseur du don pour tout le reste de la scène.

Port princier : Le garou possédant ce don est capable de paraître plus puissant, pour cela il doit dépenser 1 gnose et 1 volonté. Il doit ensuite réussir 1 challenge mental contre 15 et il gagne alors 1 rang, ensuite 2 challenges mentaux contre 15 et il gagne alors 2 rangs et ainsi de suite sans maximum.

Pacte d'honneur : Grâce à ce don le croc d'argent peut offi- cialiser un pacte : chaque participant doit utiliser 2 gnose et le possesseur du don 3, le jeteur doit réussir un challenge mental contre 10, les personnes présentes s'engagent alors sur une promesse, tant qu'elle n'est pas effectuée le don reste en place. Pendant la durée du don les flaiels ont plus de mal à cor- rompre les participants, ils gagnent leurs égalités quand ils demandent de l'aide à l'un des membres du pacte. Si jamais on

brise le pacte on subit 3 blessures aggravées et on est marqué à vie dans sa chair par la marque de la honte. (aïe, aïe, aïe le renom)

Niveau 4 :

Empire : Ce don n'affecte que des garous, s'il arrive à gagner un challenge social contre sa cible, il peut lui donner un ordre avec ces 3 limites : pas d'actes suicidaires, pas de bris de la litanie, pas d'offense à la société garou. Tant que l'ordre n'est pas effectué le don est actif. Mais toutes les heures la cible a droit à un challenge mental contre le social du joueur pour se libérer.

Ecran mental : Grâce à ce don le garou peut renforcer sa force mentale, pour influencer son esprit il faut réussir 2 challenges à la place d'un seul, de plus le possesseur du don gagne toutes les égalités pour résister à des contrôles. Ce don affecte tous les dons mentaux ou sociaux affectant l'esprit.

Ignorer blessure : En dépensant 1 gnose le garou annule une blessure qu'il a subit. Ce don n'est utilisable qu'une fois par scène.

Faveur de Gaïa : En utilisant 1 gnose le garou peut refaire n'importe quel challenge.

Niveau 5 :

Patte de velours : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge mental avec sa cible le garou peut lui retirer pour une scène une de ses facultés surnaturelles : un don, une discipline, une sphère, la régénération, ses griffes, le fait de frapper aggravé, sa réserve de sang etc.

Vengeur de Luna : En dépensant 1 gnose le garou transforme tout son corps en argent, il est alors immunisé à l'argent il gagne 1 niveau de blessure et peut dépenser 1 gnose pour infliger s'il réussit un challenge physique un second niveau de blessure sur une de ses attaques. Le don dure une scène.

Esprit allié : En sacrifiant 1 gnose de façon permanente, le garou peut passer un pacte avec un esprit qui s'engagera à l'aider du mieux qu'il le pourra.

Dons de la tribu Enfants de Gaïa :

Niveau 1 :

Résistance à la douleur : Comme le don philodox.

Touché de la mère : Comme le don théurge.

Sens interdit : Comme le don ragabash.

Niveau 2 :

Protection de Luna : Comme le don croc d'argent.

Calme : En utilisant 2 traits sociaux et en réussissant un challenge social, le garou enlève 1 rage à sa cible.

Touché de la grand-mère : En utilisant 1 gnose le garou soigne 1 niveau de blessure à sa cible ou à lui-même. Les blessures peuvent être aggravées.

Discours magique : En réussissant un challenge social contre une cible, le garou bénéficie d'un bonus de 6 traits sociaux pour toute discussion tendant à la calmer ou à lui éviter de se battre.

Niveau 3 :

Cercueil de désespoir : Comme le don ragabash.

Eblouissement : Grâce à ce don le garou peut faire appa-

raître la grandeur de Gaïa à n'importe qui, cela a pour effet d'immobiliser totalement la cible qui ressent réellement la grandeur de Gaïa. Il reste comme cela pour le reste de la scène ou jusqu'à ce que quelqu'un le dérange. Pour que le don face effet, le garou doit utiliser 1 volonté et réussir un challenge social.

Ami des esprits : Le garou doit utiliser 1 gnose, il peut alors tenter 1 challenge mental avec l'esprit, pour chaque challenge gagné (pas de limite) l'esprit perd 1 volonté et de plus le possesseur gagne le droit de refaire un challenge perdu contre l'esprit. A chaque fois que l'esprit perd un challenge il devient plus amical.

Chant de Morphée : En dépensant 1 volonté et en chantant le garou s'il réussit un challenge mental il peut endormir une cible, on ne peut pas attaquer le dormeur pour la durée du don, c'est à dire une scène. Une fois réveiller la cible ne peut pas attaquer le joueur sans dépenser 1 volonté.

Niveau 4 :

Sérénité : Le garou est capable d'instiller le calme à sa cible, s'il réussit un challenge mental il empêche sa cible de pouvoir utiliser sa rage. Si la cible était en frénésie elle se calme.

Vie animale : Comme le don lupus.

Sommeil harmonieux : Comme le don ragabash.

Grâce de la licorne : En utilisant 1 gnose le garou arrive à se contrôler, il ne peut pas passer en frénésie pendant toute une séance. Il ne peut pas utiliser plus de 1 rage par tour.



Niveau 5 :

Halo de soleil : Un halo de lumière entoure le garou s'il utilise 1 gnose, cela lui permet de faire des blessures aggravées sous toutes ses formes, il peut de plus tenter un challenge simple pour occasionner un second niveau de blessure sur chacune de ses attaques. De plus toute personne voulant l'attaquer doit miser 3 traits au lieu d'un. Si un vampire se trouve dans les 6m autour du garou il subit 2 niveaux de blessure aggravée à chaque tour.

Confiance de Gaïa : En dépensant 1 volonté le garou peut faire un challenge mental avec un serviteur du Ver, celui ci devient s'il le gagne un très bon ami à lui pour toute une scène.

Bois vivant : En dépensant 1 gnose le garou anime un arbre pour un combat.

Dons de la tribu Fianna :

Niveau 1 :

Persuasion : Comme le don homidé.

Résistance aux toxines : Ce don permet au fianna de neutraliser un poison ou une toxine quelconque. Pour cela il lui suffit de réussir un challenge statique physique contre une difficulté variant suivant la virulence du poison.

Lumières féeriques : Le garou utilisant ce don en dépensant 1 gnose fait apparaître des petites fées irradiant toutes une petite lueur, permettant de voir comme en plein jour. Les galliards s'en servent pour leurs histoires.

Niveau 2 :

Faconde : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge mental, le garou persuade sa cible d'une chose pour la durée d'une séance.

Glapisement de la Banshee : Le garou pousse un hurlement que l'on dirait venir de l'au-delà, toute personne l'entendant doit gagner un challenge (pas d'égalité) ou fuir et ne plus approcher le possesseur du don pour toute la séance. Si les cibles veulent résister, elles peuvent dépenser 1 volonté et elles sont alors immunisées à ce don pour toute la séance.

Brasser : En utilisant 1 gnose le garou est capable de transformer n'importe quel liquide en alcool, il doit réussir un challenge mental avec une difficulté variant avec la nature du liquide de base.

Sang de Cériwden : En utilisant 1 gnose et en touchant sa cible, le garou peut transférer pour 1 gnose par niveau de blessure, ses blessures sur lui, il peut ensuite les régénérer. Si elles étaient aggravées, elles redeviennent normales.

Niveau 3 :

Refaçonnage : Comme le don homidé.

Appel aux fées : Le garou peut en dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge simple social appeler à son aide le peuple fée. Les fées apparaîtront ou arriveront, elles ne sont pas obligées de l'aider dans ce cas elles doivent réussir un challenge social. Elles n'accepteront pas d'ordre mais seront bien disposées par rapport au garou.

Peintures de guerre : En dépensant 1 gnose et en se recouvrant le corps de peintures ou de tatouages, le garou est capable de les faire vivre lorsqu'il le désire. Les peintures vont alors gêner son adversaire, lui faisant perdre toutes ses égalités. Celui ci peut contrer cet effet en dépensant 1 volonté ou 1 trait

mental. Les peintures sont utilisables toute une séance.

Chant du chêne : En dépensant 1 gnose le garou est capable de parler avec une plante.

Niveau 4 :

Phantasmes : En utilisant 1 gnose/m² le garou peut créer une illusion réelle.

Regard de Balor : Grâce à ce don le garou peut faire ressentir une terrible douleur à une cible. Pour cela il doit dépenser 1 rage et 1 gnose et réussir un challenge mental avec sa cible. Il peut ensuite tenter des challenges simples, pour chaque challenge gagné il fait ressentir à sa cible les effets d'un niveau de blessure supplémentaire. La cible n'est pas réellement blessée, elle ne fait que subir les malus. La cible peut ignorer les effets en dépensant 1 gnose pour un challenge.

Sang des fées : En utilisant 2 gnose le garou transforme son sang en celui d'une fée pour une scène, il est alors immunisé à l'argent mais l'acier pur a l'effet de l'argent. De plus tous les dons qui ne coûtent que 1 de gnose sont désormais gratuits.

Pont des trolls : En dépensant 1 gnose le garou crée une barrière invisible, il faut des supports pour qu'elle puisse être créée. Toute personne voulant atteindre le garou doit d'abord vaincre cette barrière. Chaque assaillant doit passer seul, pour cela il doit réussir 5 challenges physiques contre 20.

Niveau 5 :

Furie pervertie : En utilisant 3 rage le garou passe en frénésie mais il bénéficie de plus des bonus suivants : +11 traits en physique, +3 niveaux de blessure, il regagne 1 rage supplémentaire par tour. A la fin du don il subit 3 niveaux de blessure aggravée, sa rage et sa volonté sont à 1 pour 4 heures.

Don du Spriggan : Le garou peut en dépensant 1 gnose soit rapetisser soit grandir. Il peut devenir petit comme une poupée, dans ce cas il garde ses caractéristiques normales. S'il décide de grandir, il double sa taille et gagne 3 traits physiques, 1 niveau de blessure et occasionne 2 niveaux de blessure au corps à corps. L'effet dure une scène.

Appel de la chasse : Ce don ne peut être utilisé qu'en dernier recours contre un ennemi plus que redoutable. Si jamais un jour il doit être lancé venir voir un conteur IMMEDIATEMENT.

Dons de la tribu Fils de Fenris :

Niveau 1 :

Griffes rasoir : Comme le don ahroun.

Résistance à la douleur : Comme le don philodox.

Sens de la bataille : Comme le don ahroun.

Niveau 2 :

Gronnement du prédateur : Si le garou réussit un challenge social après un grognement, sa cible doit miser 2 traits pour tout ce qu'elle tente contre lui pour la durée d'une scène.

Arrêter le fuyard : Ce don est utilisable dès qu'un combat est engagé, le garou peut empêcher son adversaire de quitter le combat en réussissant un challenge mental et ce à chaque fois qu'il essaye de fuir (max 1 fois par tour).

Peau de troll : En transformant sa peau en un cuir épais,

-3 traits sociaux, il augmente sa puissance physique. Pour chaque point de gnose sacrifié, il gagne 1 niveau de blessure, avec un maximum de sa gnose/2 permanente. Ces niveaux de blessure ne comptent pas si le garou est attaqué avec du feu ou de l'argent.

Sentir la culpabilité : En fixant une cible droit dans les yeux et en réussissant un challenge mental le garou est capable de savoir si la cible a commis un crime aux yeux de la tribu des fils de Fenris, mais pas lequel.

Niveau 3 :

Sang vénéneux : Le garou est capable de rendre son sang extrêmement toxique, il doit dépenser 1 rage et l'effet dure une scène. Toute personne touchée par ce sang subit alors 1 niveau de blessure aggravée. Même les vampires en souffrent.

Puissance de Thor : En dépensant 1 rage et 1 gnose le garou peut décupler son potentiel physique, il multiplie par 2 ses traits physiques, l'effet dure une scène et de plus il ne subit pas les malus des blessures. Suite à cet effort surhumain le garou est totalement vidé : pour le reste de la séance il est à 3 traits physiques et ne peut plus initialiser de challenge physique.

Rage de Fenris : Ce don n'est utilisable que lorsque le garou est en infériorité, il dépense alors 2 gnose et 1 rage, il passe alors automatiquement en frénésie, il n'attaque que ses ennemis, il bénéficie d'un bonus de 4 traits en physique et gagne 3 rage même au-dessus de son maximum. Dès que l'infériorité n'existe plus il redevient normal.

Appel à la guerre de Nérigal : Grâce à ce don le garou est capable d'appeler à son aide tous les prédateurs dans un rayon de 10km en dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge social contre 8, ceux ci l'aideront sans risquer de périr. Si ce don est utilisé dans l'umbra ce sont des esprits guerriers qui se déplaceront.

Niveau 4 :

Clameur de Gaïa : En dépensant 1 gnose et 1 rage le garou peut projeter tout le monde au sol dans un rayon de 8m autour de lui. Pour cela il doit réussir un challenge physique. Les cibles sont au sol pour 4 tours, elles ne peuvent que se défendre.

Attitude du héros : Le garou choisit un point, fait un challenge de volonté contre 10 et ne peut plus en bouger tant que tous les adversaires présents ne sont vaincus ou aient fui. Pendant ce temps le garou ne peut pas être surpris, toutes les attaques sont considérées de front, les attaques à distance ne l'affecte pas et rien ne peut le faire bouger.

Chant du berserker : Le garou peut déclencher en chantant une frénésie contrôlée, il bénéficie de tous les avantages de la frénésie mais il continue à être lucide. Pour activer le don il faut utiliser 2 rage, il peut mettre fin au don quand il le veut. Au maximum il dure 1 combat.

Hurlerment de vengeance : En utilisant 1 gnose et 1 volonté, le garou peut infliger des dommages à une cible marquée par le Ver par un simple hurlement. Le garou doit réussir un challenge mental, s'il le gagne, il a droit de faire une série de challenges simples, pour chaque challenge gagné en comptant le premier, il inflige 1 niveau de blessure à sa cible. Il s'arrête lorsqu'il rate un challenge. Si jamais la cible n'est pas marquée par le Ver, c'est lui qui prend ses propres dommages.



Niveau 5 :

Morsure de Fenris : Dès que le garou a réussi à mordre son adversaire, il peut dépenser 1 rage, il doit alors faire un challenge physique, s'il le gagne son adversaire subit un second niveau de blessure, il peut alors tenter encore un autre challenge physique, s'il le gagne, il arrache alors le membre saisi.

Endurance de Heimdall : Grâce à ce don le garou peut annuler une blessure en dépensant 1 rage et 1 gnose si elle est aggravée.

Mort honorable : Le garou doit se concentrer 1 tour pendant une grande bataille, il utilise alors toute sa gnose et choisit un adversaire dans le camp adverse. Tant que cet adversaire n'est pas mort le garou est TOTALEMENT INVULNERABLE. Lorsqu'il a terrassé son adversaire, Fenris lui-même se matérialise et vient dévorer son serviteur.

Dons de la tribu Furie noire :

Niveau 1 :

Sentir le Ver : Comme le don métis.

Sens intensifiés : Comme le don lupus.

Chant des saisons : Ce don permet au garou en utilisant 1 gnose de résister aux températures extrêmes pendant une journée complète.

Niveau 2 :

Sentir la proie : Comme le don ragabash.

Brouillard de la lande : En utilisant 1 gnose, le garou fait apparaître un brouillard très épais dans toute la région, le possesseur du don n'est pas gêné par celui ci. Les autres souffrent d'un malus de 5 traits pour leurs challenges basés sur la vue et 3 traits pour ceux basés sur l'odorat.

Mettre à genoux le mâle : Ce don ne fonctionne que sur un mâle, en le regardant droit dans les yeux et en réussissant un challenge social la furie peut le forcer à se mettre à genoux. Pour résister la cible peut dépenser 1 gnose.

Piste douloureuse : En utilisant 1 gnose, en se concentrant un petit peu et en réussissant un challenge social contre 6, la furie est capable de savoir qui souffre mentalement ou physiquement dans un rayon de 40m. De plus elle sait qui a le plus grand besoin d'aide.

Niveau 3 :

Chant de la sirène : Comme le don galliard.

Supplice : La furie est capable de transformer ses griffes en barbelés suintant du venin, les blessures occasionnées par ces barbelés infligent une douleur terrible. Si la furie, lorsqu'elle blesse son adversaire réussit un challenge mental, elle lui fait perdre 4 traits à tous ses challenges, dû à la douleur. Ces traits ne sont perdus que pour les comparaisons en cas d'égalité. Ce don est cumulable, mais une catégorie de trait ne peut pas descendre en dessous de 1.

Coup de grâce : En utilisant 1 gnose et en faisant un challenge mental avec son adversaire avant de l'attaquer, la furie occasionnera un second niveau de blessure, mais il sera considéré comme une autre blessure différente de la première.

Flammes d'Hestia : En dépensant 1 gnose le garou enflamme ses mains, ces flammes blanches ont pour facultés de purifier des poisons, radiations et autres salissures du Ver. De plus si elles sont utilisées au combat sur un serviteur du Ver, la furie à droit à un challenge mental, si elle le réussit son adversaire subit 2 niveaux de blessure au lieu d'un.

Niveau 4 :

Griffes volantes : La furie peut se servir de ses griffes comme d'une arme à feu et les projeter sur ses adversaires jusqu'à 30m. Elle doit faire un challenge physique pour toucher sa cible. Ses griffes mettent 2 tours pour se régénérer.

Douleur effroyable : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge mental le garou peut faire ressentir une terrible douleur à sa cible. Son adversaire subit alors un malus de 4 traits pour tout le reste de la scène. Ces traits ne sont perdus que pour les égalités.

Rage de Bacchus : En utilisant 2 gnose la furie est capable d'utiliser sa rage pour blesser ses adversaires : pour toute la durée du don elle gagnera toutes les égalités, de plus si elle blesse sa cible elle peut utiliser 1 rage pour lui infliger un niveau de blessure supplémentaire. Ce don dure une scène.

Soins de mère Gaïa : En dépensant 1 gnose de façon permanente, la furie est capable de " soigner " un endroit de la corruption du Ver. Cela prend bien entendu beaucoup de temps.

Niveau 5 :

Milles formes : Grâce à ce don la furie peut se transformer en n'importe quel animal que Gaïa a créé, elle en prend tous les avantages comme tous les inconvénients.

Regard de la gorgone : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge mental, la furie transforme sa cible en statue de pierre pour une scène. Dans cet état on ne peut rien faire physiquement à la cible. Une fois transformée la furie peut essayer de gagner 5 challenges simples, si elle y arrive la transformation est définitive.

Invoker le sauvage : En dépensant 2 rage, 2 gnose et 2 volonté le garou invoque un vortex...

Dons de la tribu Griffes rouges :

Niveau 1 :

Langage animal : Comme le don galliard.

Odeur de l'eau courante : Comme le don ragabash.

Bafouiller : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge mental contre sa cible le garou lui fait oublier son langage, sa cible n'est plus capable ni de lire ni d'écrire, pour toute une scène.

Niveau 2 :

Sentir la proie : Comme le don ragabash.

Traquer l'ennemi : Comme le don ahroun.

Abêtissement : Le garou est capable d'implanter une puissante nature animale en sa cible, en réussissant un challenge mental il transforme sa cible en animal, en tout cas dans sa tête, seuls ses instincts les plus basiques sont encore existants. L'effet dure une scène.

Sélectionner le troupeau : Suite à un challenge mental le garou est capable de savoir lequel est le chef d'un groupe, et le plus faible, s'il attaque le plus faible il bénéficie d'un bonus de 3 traits en physique.

Niveau 3 :

Désorientation : En dépensant 2 gnose et en passant 1 semaine sur un territoire le garou peut faire en sorte que n'importe quelle personne entrant sur ce territoire se perde. Seuls des garous peuvent avoir une chance de retrouver leur chemin en réussissant un challenge mental basé sur la perception (avec appel primal).

Faveur élémentaire : En dépensant 1 gnose dans les contrées sauvages, le garou peut demander un service à la nature environnante : bloquer un adversaire, effacer ses traces, le guider vers de la nourriture etc.

Bourrasque de poussière : En utilisant 1 gnose le garou est capable de créer un vent qui va faire virevolter toute la poussière environnante pour gêner son adversaire, celui ci subit alors un malus de 3 traits en physique jusqu'à la fin de la scène.

Regard du chasseur : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge social, le garou fait croire à son adversaire qu'il est sa proie, celui ci se prend réellement pour une proie et ressent toute la terreur de celle ci lorsqu'elle se fait chasser, la cible se met à fuir le possesseur du don pour tout le reste de la scène.

Niveau 4 :

Corne de chasse : Comme le don ahroun.

Résonance : Comme le don Arpenteur silencieux.

Sables mouvants : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge simple le garou est capable de transformer une parcelle de terrain en sables mouvants. Toute personne prise dans la zone doit faire un challenge simple, si elle le gagne, elle évite la zone, s'il y a égalité elle est piégée mais elle pourra refaire un challenge au tour suivant, si elle perd, elle est complètement coincée en plus du challenge simple il lui faut réussir un challenge physique contre 12. A tout moment quelqu'un pris au piège peut tenter un challenge physique en misant 5 traits pour se libérer totalement et sauté hors de la zone.

Détruire le Tisseur : En dépensant de la rage, plus l'objet est gros plus il faut de la rage, le garou est capable de détruire des objets fabriqués par l'humain, mais des objets très primitifs.

Pour cela il doit faire un challenge mental avec une difficulté de 3: flash, pistolet, serrure, 7: stéréo, équipement vidéo, 10: ordinateur, voiture. Si le challenge est gagné, l'objet est détruit, s'il y a égalité il peut être réparé, si c'est un échec il ne pourra pas être détruit avec ce don.

Niveau 5 :

Malédiction de Dionysis : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge mental avec sa cible, le garou peut la transformer en loup. Si c'est une créature surnaturelle elle reste ainsi une scène, si c'est un mortel le changement est définitif.

Vengeance de Gaïa : En dépensant 5 gnose et 2 rage et en réussissant un challenge opposant sa gnose au goulet, le garou peut faire vivre la nature qui l'entoure. L'effet dure un combat ou une scène.

Esprit de meute : Ce don permet en dépensant 1 gnose par participant de former une meute temporaire, cette nouvelle meute fera exactement tout comme son alpha, les participants doivent être volontaires.

Dons de la tribu Marcheurs sur verre :

Niveau 1 :

Persuasion : Comme le don homidé.

Sentir le Tisseur : Ce don permet au garou, grâce à son habitude des villes de pouvoir repérer les serveurs du Tisseur. Pour cela il lui suffit de réussir un challenge statique mental.

Contrôle des machines simples : En utilisant 1 gnose, le garou peut contrôler des machines très peu complexes. Pour cela il suffit de réussir un challenge simple. Type de machine : levier, serrure, pistolet, fusil, etc. Il faut 1 gnose par ordre ou par objet.

Niveau 2 :

Cybersens : En utilisant 1 gnose, le garou transforme un de ses sens en le changeant en celui d'une machine : infrarouge,



ondes radio, radar, infrasons, ondes électriques etc.

Saute de courant : Le garou est capable de générer des décharges électriques incontrôlées provoquant des black-out. Le garou doit utiliser 1 gnose et réussir un challenge mental avec une difficulté variable : 3 une chambre, 7 une grande maison, 10 un immeuble, 14 un quartier, 17 une ville.

Fourrure d'acier : Le garou peut transformer sa fourrure en métal en transformant 1 gnose en 1 niveau de blessure, avec un maximum de niveau rajouté égal à sa gnose permanente. Le garou souffre alors d'un malus de 3 traits en physiques. Ces niveaux ne comptent pas contre l'argent et l'électricité.

Pièces du paradis : En utilisant 1 gnose le garou est capable de transformer n'importe quelle monnaie en la monnaie qu'il veut, francs en dollars, roubles en yens, kopecks en lires etc.

Niveau 3 :

Faveur élémentaire : Comme le don griffe rouge mais en ville.

Contrôle des machines complexes : C'est le même pouvoir que contrôle des machines simples, sauf qu'une utilisant 1 gnose cette fois le garou peut manipuler des machines telle qu'une calculatrice, un téléphone, une télévision, une voiture, une machine outil etc.

Marcher sur la toile : En dépensant 1 gnose le garou passe aux yeux de tous les esprits pour un serveur du Tisseur. Si le don sentir le Tisseur est utilisé, l'utilisateur est détecté comme un serveur du tisseur.

Repousser métal : En utilisant 1 gnose, le garou crée un champ de force autour de lui de 15m de rayon repoussant tout métal, pour garder quelque chose de métallique les cibles doivent réussir un challenge physique avec l'utilisateur du don sinon l'objet s'élève et est repoussé.

Niveau 4 :

Résonance : Comme le don arpenteur silencieux mais uniquement en ville.

Doppelganger : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge social statique contre 10, le garou peut prendre l'apparence de qui il veut.

Tir en coin : En dépensant 1 gnose et en se servant d'une arme à feu le garou touche sa cible même si elle est totalement à couvert.

Caméra oculaire : En dépensant 1 gnose le garou peut filmer toute une scène. Le simple fait de regarder enregistre ce qui se passe. En utilisant 1 volonté le garou peut mettre ses informations sur bande.

Niveau 5 :

Noyer : Comme le don philodox.

Calmer le troupeau : Comme le don homidé réduction du délire.

Appel des araignées du réseau : Permet d'invoquer en utilisant 2 gnose une araignée du réseau, elle peut faire tout ce que pourrait faire le plus puissant des ordinateurs.

Dons de la tribu Rongeurs d'os :

Niveau 1 :

Cuisine : N'importe quel garou avec ce don et un petit bol, peut transformer n'importe quel produit en une bouillie infâme mais comestible. Pour cela il suffit de réussir un challenge mental avec une difficulté variant avec ce que l'on essaye de transformer.

Odeur de miel : En utilisant 1 gnose le garou altère l'odeur d'une cible (objet ou personne), son odeur devient celle du miel et toute la vermine environnante se dirige vers la cible. Celle-ci souffre alors d'un malus de 1 trait dans tout ce qu'elle fait. L'effet dure 1 scène.

Odeur atroce : Permet de changer l'odeur d'une personne, celle-ci devient infecte, la cible perd 3 en social. Toute personne utilisant sans intensifiés aux alentours souffre de 1 trait de malus dans tout ce qu'il fait.

Niveau 2 :

Bienheureuse ignorance : Comme le don ragabash.

Fétidité : Le garou s'entoure d'une odeur immonde, toute personne voulant interagir avec lui souffre d'un malus de 4 traits dans tout ce qu'il fait contre lui.

Coïncé comme un rat : Ce don permet au garou lorsqu'il ne peut plus fuir de passer automatiquement en frénésie en utilisant 1 rage et de bénéficier en plus des bonus de la frénésie d'un bonus de 3 traits en physique.

Trouver le prix : En utilisant 1 gnose et en touchant un objet le garou peut avoir des renseignements sur l'endroit d'où il vient.

Niveau 3 :

Refaçonnage : Comme le don homidé.

Don de la moufette : Le garou est capable comme le fait la moufette pour se défendre, de projeter sur son adversaire un liquide plus que nauséabond, pour cela il doit réussir un challenge physique, à partir de là la victime perd 3 traits physiques, et doit utiliser 1 volonté si elle veut faire quelque chose dans le tour qui suit.

Don de la termite : Grâce à ce don le garou est capable de détruire des objets en bois. Le garou doit dépenser 1 gnose et réussir un challenge mental contre : 3 une batte, une canne, 7 une porte, 10 un petit arbre mort, 12 un plancher.

Mendier : Le garou peut demander, en utilisant ce don n'importe quoi à quelqu'un, sa cible lui prêtera pour une scène ou lui donnera. Pour cela le garou doit dépenser 1 volonté et réussir un challenge social. La réaction de la cible une fois le don terminé peut être très violente...

Niveau 4 :

Résonance : Comme le don arpenteur silencieux, mais uniquement en ville.

Infestation : Grâce à ce don le garou peut réunir en un endroit toute la vermine environnante. Toute personne voulant entrer dans la zone doit réussir un challenge mental contre 7. Pour cela il faut utiliser 1 gnose pour une petite chambre, 2 gnose pour une maison, 3 gnose pour un quartier.

Messager de mercure : En dépensant 1 gnose et en se concentrant le garou peut revoir une scène de la journée dans tous ses détails.

Course sur le sol : En dépensant 1 gnose le garou peut

localiser un endroit pour dormir dans un rayon de 50km.

Niveau 5 :

Émeute : En dépensant 3 gnose et 2 rage et en réussissant un challenge social contre 15, le garou peut faire en sorte que tous les bas fonds d'une ville se mettent à nuire à une cible.

Survivance : En dépensant 1 gnose le garou n'a plus besoin de manger, dormir, respirer etc, il gagne 3 traits physiques, il est immunisé aux poisons, radiations et il bénéficie d'un challenge simple pour annuler toute corruption du Ver de plus il peut annuler la blessure qui le tue en dépensant 1 gnose ou 3 traits physiques. L'effet dure 1 scène.

Gloutonnerie : En réussissant un challenge physique le garou peut avaler n'importe quoi de la taille d'un gros chien.

Dons de la tribu Seigneurs de l'ombre :

Niveau 1 :

Défaut fatal : Grâce à un challenge mental contre sa cible, le garou peut connaître un désavantage ou un dérangement de celle-ci. Ce don n'est utilisable qu'une fois par séance sur la même cible.

Aura de confiance : Le garou réussissant un challenge statique social contre 7, paraît impressionnant et sûr de lui, il gagne 2 challenges sociaux dans la scène suivante et de plus tout don essayant de détecter des points faibles sur lui échoue automatiquement.

Trouver présages : En utilisant 1 gnose, en méditant pendant une dizaine de minutes et en réussissant un challenge mental contre 10 le garou est capable de recevoir une vision qu'il ne contrôle pas du tout et qui peut ne rien avoir à faire avec les affaires qui peuvent l'intéresser.

Niveau 2 :

Protection de Luna : Comme le don croc d'argent.

Coup de tonnerre : En frappant dans ses mains et en utilisant 1 gnose, le garou provoque une onde de choc sur un rayon de 5m autour de lui. Tout garou dans la zone d'effet doit faire un challenge simple : s'il y a égalité la cible est sonnée et ne peut pas initialiser de challenge physique, si la cible perd, elle ne peut plus initialiser de challenge jusqu'à la fin de la scène.

Défiguration : En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge mental, le garou fait apparaître une cicatrice infâme sur le visage de sa cible, celle-ci souffre alors d'un malus de 3 traits sur tous ses challenges sociaux pour une scène. Le challenge peut être retenté pour prolonger le don d'une scène.

Profondeur cachée : En utilisant 1 volonté et en réussissant un challenge statique avec difficulté variable suivant le type de texte, le garou peut analyser un texte et en retirer une information importante, un sens caché, la psychologie de celui qui a écrit etc.

Niveau 3 :

Défaire : Comme le don théurge.

Désespérance glacée : Le garou s'entoure d'une aura de puissance, le garou doit réussir un challenge social pour dominer sa cible, il peut lui intimer un ordre. De plus si quelqu'un veut l'attaquer, il doit utiliser 1 volonté.

Regard paralysant : Le garou est capable juste en regardant son adversaire dans les yeux de le paralyser sur place.

Pour cela le garou doit réussir un challenge mental, sa cible n'est alors capable que de se défendre pendant 5 tours.

Invoquer corbeau des tempêtes : En utilisant 1 gnose le garou appelle un corbeau des tempêtes (un esprit), le garou peut envoyer ce corbeau espionner depuis l'umbra, il n'y a aucune façon de le détecter sauf avec des dons permettant de voir dans l'umbra, et là encore il peut se cacher.

Niveau 4 :

Blessures ouvertes : Si le garou arrive à blesser son adversaire, il peut alors dépenser 1 gnose et réussir un challenge simple dans ce cas cet adversaire perd un second niveau de blessure. Sur un vampire il perd des points de sang.

Force dominatrice : Grâce à ce don le garou est capable de voler sa rage à son adversaire. Pour cela il doit réussir un challenge mental, s'il gagne son adversaire perd 1 rage que lui regagne. Si ce point de rage n'est pas utilisé à la fin de la scène, la cible le regagne. Ce don n'est utilisable qu'une fois par scène sur le même garou.

Puanteur du paysan : Ce don permet au garou de choisir une cible et de la faire paraître méprisante et inapte. Suite à un challenge social et la dépense de 1 volonté la cible perd 5 traits sociaux et de plus si le garou interagit avec elle, il gagne 3 traits sociaux. L'effet dure une scène.

Ardoise blanche : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge mental le garou est capable d'effacer un souvenir de la mémoire de sa cible. Ce don ne peut être utilisé qu'une fois par scène sur la même cible.

Niveau 5 :

Immunité diplomatique : Comme le don théurge.

Obéissance : Grâce à ce don le garou peut forcer sa cible à faire ce qu'il veut, pour cela il lui faut dépenser 1 gnose et réussir un challenge mental, il peut ensuite faire une série de challenges simples et suivant le nombre de succès il peut contrôler plus ou moins bien sa cible :

- | | |
|------------|--|
| 1 succès : | 1 ordre simple allant avec la nature de la cible. |
| 2 succès : | Une action qu'il n'a pas l'habitude de faire ou une action ne s'opposant pas à sa nature |
| 3 succès : | Une action pouvant aller contre la nature de la cible, mais pas dangereuse. |
| 4 succès : | Une action dangereuse mais pas suicidaire, possibilité de tuer quel qu'un. |
| 5 succès : | Tout ce que veut le possesseur du don. |

Meute de l'ombre : Le garou peut faire apparaître une ombre totalement identique à lui par point de gnose utilisé, ces ombres n'ont qu'un niveau de blessure et ne peuvent agir que physiquement. Elles restent tant qu'elles ne sont pas détruites.

Dons de la tribu Ukténa :

Niveau 1 :

Sentir la magie : Grâce à ce don le garou est capable en réussissant un challenge mental contre 7 de détecter les sources de magie : quelqu'un possédant un don, de la thaumaturgie, des sphères, des numinas, ou des fétiches et autres sources de magie.

Linceul : Le garou en dépensant 1 gnose fait apparaître une zone de noirceur de 6m de rayon dans son champ de vision. Les dons permettant de voir dans le noir fonctionnent, si un don de lumière est lancé sur le même emplacement les 2 garous font un challenge opposant leur gnose pour savoir lequel des 2 reste en place.

Détecter cachette : En réussissant un challenge mental contre 7 le garou est capable de savoir s'il y a quelque chose de caché sur quelqu'un ou dans une pièce, mais pas de savoir où ça se trouve.

Niveau 2 :

Don de l'oiseau : En dépensant 1 gnose/heure le garou peut voler, pour les manœuvres il doit réussir des challenges physiques, et pour refaire ses challenges il peut utiliser l'occultisme.

Don du poisson : En dépensant 1 gnose le garou peut survivre et se déplacer sous l'eau comme sur terre. Le don dure une scène.

Camouflage naturel : Si le garou reste sur place sans bouger en dépensant 1 gnose, il est quasiment invisible.

Regard glacé d'Ukténa : Tant que le garou fixe sa cible droit dans les yeux et s'il réussit un challenge mental, il paralyse complètement sa cible et tant que celle-ci ne subit pas d'attaque extérieure.

Niveau 3 :

Vision dans l'umbra : Comme le don théurge.

Invisibilité : Comme le don ragabash bienheureuse ignorance.

Rappel des ancêtres : Après une danse de 24 heures en l'honneur de ses ancêtres le garou peut entrer en communication avec l'un d'eux et lui poser une question. Une fois la danse effectuée, il doit faire une série de challenges simples, suivant le nombre qu'il en réussit il peut poser une question plus ou moins obscure : 1 challenge une information commune, 2 challenges une information peu commune, 3 challenges une information obscure, 4 challenges information cachée, 5 challenges une information complètement oubliée.

Cœur caché : En dépensant 1 gnose et en réussissant un challenge social le garou peut lors d'une conversation soutirer une information à sa cible. Il doit aller voir un conteur avant la discussion et lui expliquer ce qu'il désire, il va ensuite parler avec sa cible, et après revient voir le conteur pour qu'il lui donne son information. La cible ne doit pas avoir conscience qu'elle a parlé.

Niveau 4 :

Détruire le Tisseur : Comme le don griffe rouge.

Mains des seigneurs de la terre : En dépensant 1 gnose le garou est capable de soulever mentalement des objets pour un poids maximum de 250kg. Pour cela il doit réussir un challenge mental contre 6+ 1/ 50kg au-dessus des 50 premiers.

Montrer l'os : En utilisant un os d'une créature tuée par le garou lui-même, celui-ci peut occasionner des dommages à distance en pointant sa cible avec son os. En utilisant 1 gnose et en réussissant un challenge mental opposé au physique de sa cible, il fait 1 niveau de blessure à celle-ci. Il peut ensuite faire un second challenge et s'il le gagne fait un second niveau de blessure. Si le garou rate son premier challenge le don ne fonctionnera plus sur sa cible pour toute la séance.

Appel d'élémental : En dépensant 1 gnose et en ayant une partie de l'élément qu'il veut invoquer, le garou peut en réussissant un challenge opposant sa gnose au goulet invoquer un esprit des 4 élémentaires de base pour l'aider.

Niveau 5 :

Pensées créatrices : Comme le don galliard.

Poupée fétiche : Le garou peut créer une petite poupée à l'effigie de sa victime, il lui faut pour cela une partie de sa cible ou quelque chose qui lui ai appartenu longtemps, il lui faut également une semaine de travail et utiliser un gnose pour l'activer. Une fois terminée le garou fait une série de 5 challenges mentaux contre 15, pour chaque réussite sa cible subit 1 de dommage, le premier étant toujours aggravé. Une fois utilisée la poupée est détruite.

Œil de l'oiseau tonnerre : En utilisant 1 gnose le garou charge ses yeux d'électricité, il peut alors en réussissant un challenge mental décharger 5 éclairs sur ses cibles occasionnant chacun 1 niveau de blessure aggravée. Pendant toute la durée du don le garou ne voit que les cibles qu'il a désigné pour pouvoir être victimes de ses éclairs. Un éclair peut être lancé tous les 2 tours.

Dons de la tribu wendigo :

Niveau 1 :

Appel de la brise : Le garou peut invoquer une petite brise pour un petit moment, il peut s'en servir pour se rafraîchir, chasser des insectes, disperser des gaz, éteindre des bougies, des torches ou des lampes à huile etc.

Camouflage : Comme le don ragabash œil troublé mais uniquement dans la nature.

Chant des saisons : Comme le don furie noire.

Niveau 2 :

Brouillard de la lande : Comme le don furie noire.

Bourrasque : Le garou peut invoquer une bourrasque de vent glacé et la cibler sur une personne, il doit alors faire un challenge mental contre le physique de la cible, s'il perd la victime subit un malus de 1 trait dans toutes ses actions physiques, et s'il gagne un malus de 2 traits. Les effets du don durent une scène.

Parler aux esprits des vents : En utilisant 1 gnose le garou peut se servir des vents : il peut écouter une conversation jusqu'à 100m, ou voir ce qui se passe à cette même distance à travers les vents, il peut aussi poser une question aux esprits ayant rapport avec l'endroit d'où ils viennent.

Meute fantômatique : Grâce à ce don le garou est capable d'invoquer les esprits de tous les ancêtres de sa tribu. Il doit pour cela utiliser 1 gnose et 1 rage, il fait une série de challenges simples et pour chaque succès il appelle un ancêtre. Ces esprits ne peuvent faire qu'une seule et unique chose, c'est enseigner.

Niveau 3 :

Courir le ciel : En dépensant 1 volonté le garou est capable pendant 4 heures de courir dans le ciel à une vitesse de 75km/h en laissant derrière lui une traînée de feu. Si le garou s'arrête, il tombe.

Gelée précoce : Après une heure de prière aux esprits du froid, le garou peut en utilisant 1 gnose leur demander de s'abattre sur une région. Toute créature qui n'est pas préparée au froid dans une zone de la taille d'un département doit faire un challenge simple, s'il est gagné, ils ne souffrent que de 2 traits de malus sur tous leurs challenges, s'il y a égalité c'est un malus de 4 traits et si le challenge est perdu c'est également un malus de 4 traits mais en plus il y a perte d'un niveau de

blessure. Si le don est utilisé à une époque ou un endroit totalement inapproprié il a pour simple effet d'abaisser la température, dans le grand Nord il peut tuer. Pour ne plus souffrir des malus il faut se réchauffer pendant une heure.

Voyager sur le vent solaire : Comme le don arpenteur silencieux raccourcir la route.

Niveau 4 :

Résonance : Comme le don arpenteur silencieux.

Détruire le Tisseur : Comme le don griffe rouge.

Attitude du héros : Comme le don fils de Fenris.

Harano : En dépensant 1 volonté et en réussissant un challenge social le garou peut plonger sa cible dans l'harano pour toute une scène. La cible doit utiliser 1 volonté pour entreprendre la moindre action. Ce don ne marche pas sur les peuples natifs d'Amérique.

Niveau 5 :

Flammes purificatrices : Comme le don fils de fenris.

Cœur de glace : Le garou peut faire pénétrer la vengeance de Wendigo lui-même dans le cœur de son ennemi. Pour que le don puisse être lancé, il faut que le garou connaisse le véritable nom de sa cible, il doit dépenser 1 gnose et gagné un challenge mental. S'il gagne ce challenge il peut faire une série de challenges simples, pour chaque challenge gagné la cible prend un niveau de blessure aggravé, il continue tant qu'il gagne ou jusqu'à ce que sa cible meure.

Invoquer esprit de la tempête : Pour activer ce don le garou doit dépenser 1 gnose, de plus le don met entre 1 et 3 heures pour se mettre en place. Une gigantesque tornade se met en place, le garou peut en dépensant 1 gnose faire tomber des éclairs sur une cible, pour cela il doit réussir un challenge mental, si l'éclair touche sa cible celle ci encaisse 2 niveaux de blessure aggravée. Le temps reste ainsi 24 heures et peut être prolonger d'une journée pour 1 gnose.



Le Renom

Il comporte les trois traits concernant la réputation et le statut d'un personnage dans la société garou. Le renom décrit la façon dont quelqu'un est perçu par les autres. Les personnages ayant un renom inférieur à celui d'un autre garou doivent le traiter avec respect et une certaine révérence. Les garous ne tenant pas compte de ces conventions perdront de l'honneur et même de la sagesse régulièrement. Le renom en partie est symbolisé par des croix, au bout de 10 croix on obtient 1 point permanent dans la catégorie concernée. Mais ce point n'est pas automatiquement acquis, il faut demander à quelqu'un de haut rang de bien vouloir effectuer un rite d'accomplissement pendant lequel il faut justifier son renom. C'est le seul point où tous les garous ne sont pas égaux à la création, il est donné suivant l'histoire de chaque garou.

La gloire :

Se distinguer parmi son peuple en obtenant de grands triomphes et en menant à bien de grandes quêtes est un des aspects de la gloire. C'est la possession de la splendeur et de la célébrité qui pousse les autres garous à vénérer le personnage. La gloire mesure le respect accordé à un individu pour ses prouesses martiales et son aptitude à faire avancer les choses.

Crede de la gloire :

- Je serai valeureux
- Je serai digne de confiance
- Je serai généreux
- Je protégerai les faibles
- Je tuerai le Ver

L'honneur :

C'est un des rares moyens par lesquels les lois de la société garou sont mises en œuvre. C'est un mélange de fierté, de dignité, et d'intégrité personnelle. Gagner de l'honneur parmi les garous c'est voir reconnaître son intégrité, son honnêteté et sa fidélité. De plus, c'est un signe de respect. Une personne d'honneur adhère aux principes moraux les plus élevés, et ne vacille pas dans l'adversité ou le danger. Les actions les plus honorables sont celles faites malgré les pénalités. Cela dénote un grand sens du code de conduite et une stricte adhésion à ce code. La tromperie et la fraude ne sont pas des pratiques acceptables de la part de ceux qui recherchent l'honneur.

Code de l'honneur :

- Je serai respectueux
- Je serai loyal
- Je serai juste
- Je tiendrai ma parole
- J'accepterai tous les défis honnêtes

La sagesse :

Il y existe une certaine admiration, vénération et déférence pour ceux qui sont considéré comme sage parmi les garous. Sur beaucoup de points, une réputation de sagesse est incompatible avec une réputation de gloire, mais il y a des exceptions. Une personne ayant une grande sagesse doit posséder un jugement aigu et de la prudence, ainsi que savoir discerner savamment la vérité des mensonges. On ne gagne de la sagesse qu'en prouvant la valeur de ses jugements et de son savoir lors de crises.

Crede de la sagesse :

- Je serai calme
- Je serai prudent
- Je serai modéré
- Je serai miséricordieux
- Je serai juste

Renom nécessaire pour chaque rang et pour chaque lune :

Louveteau :

C'est pour toutes les lunes pareil, c'est lorsque que l'on n'a pas assez de renom pour être cliath ou que l'on n'a pas encore passé son rite de passage.

- Dons utilisables : Rang 1
- Maximum compétences : 3
- Maximum par trait : 10
- Maximum rage, volonté, gnose : 3
- Devoirs : Le louveteau se doit d'apprendre tout ce qu'il peut.

Cliath, rang 1 :

- Dons utilisables : Rang 1
- Maximum compétences : 7
- Maximum par trait : 11
- Maximum rage, volonté, gnose : 4
- Devoirs : Les cliath doivent rendre des services à la société garous et se doivent de trouver leur place dans celle-ci.
- Privilèges : Ils peuvent voter, défier de plus hauts rangs (max 3)

- Renom nécessaire :

- *Ragabash : 3 n'importe où
- *Théurge : 2 sagesse et 1 gloire ou honneur
- *Philodox : 2 honneur et 1 sagesse
- *Galliard : 1 gloire et 2 honneur ou sagesse
- *Ahroun : 2 gloire et 1 honneur

Fostern, rang 2 :

- Dons utilisables : Rang 1, 2
- Maximum compétences : 7
- Maximum par trait : 12
- Maximum rage, volonté, gnose : 5
- Devoirs : Les mêmes que lorsqu'il était cliath, mais de plus doit donner l'exemple aux louveteaux.
- Privilèges : Peut défier un plus haut rang (max 4), peut intervenir dans les affaires de la justice, peut demander l'ouverture d'un pont de lune.

- Renom nécessaire :

- *Ragabash : 7 n'importe où
- *Théurge : 3 sagesse et 1 gloire
- *Philodox : 5 honneur, 1 sagesse et 1 gloire
- *Galliard : 4 gloire et 3 sagesse
- *Ahroun : 5 gloire, 3 honneur et 1 sagesse

Adren, rang 3 :

- Dons utilisables : Rang 1, 2, 3
- Maximum compétences : 4
- Maximum par trait : 14
- Maximum rage, volonté, gnose : 7
- Devoirs : Ils doivent se mettre au service d'un elder, ils doivent entraîner les fostern.
- Privilèges : Ils peuvent créer des talents, défier les plus hauts rangs (max 5), ils peuvent une fois par séance utiliser la bombe ou le puits.

- Renom nécessaire :

- *Ragabash : 12 n'importe où
- *Théurge : 7 sagesse, 2 gloire et 1 honneur
- *Philodox : 7 honneur, 4 sagesse et 3 gloire

*Galliard : 6 gloire, 5 sagesse et 1 honneur

*Ahroun : 7 gloire, 5 honneur et 1 sagesse

De plus pour valider son rang il doit vaincre dans un défi quelconque, choisi par son adversaire, un autre adren. La gloire ne peut pas baisser lors de ce défi. Ce défi ne peut être lancé qu'une fois par assemblée, il faut donc attendre la suivante pour pouvoir de nouveau tenter sa chance, de plus, il faut qu'un autre adren accepte de se mesurer à lui.

Athro, rang 4 :

- Dons utilisables : 1, 2, 3, 4
- Maximum compétences : 4
- Maximum par trait : 16
- Maximum rage, volonté, gnose : 8
- Devoirs : Ils se doivent de diriger toutes les missions très risquées.
- Privilèges : Ils peuvent siéger au conseil des anciens, ils sont considérés comme des professeurs, ils gagnent un niveau de blessure sous leur forme cri nos.

- Renom nécessaire :

- *Ragabash : 17 n'importe où
- *Théurge : 9 sagesse, 4 gloire et 2 honneur
- *Philodox : 9 honneur, 7 sagesse et 3 gloire
- *Galliard : 8 gloire, 6 sagesse et 2 honneur
- *Ahroun : 9 gloire, 7 honneur et 2 sagesse

Pour pouvoir valider son rang il se doit de tenir une place très importante au sein du sept auquel il appartient.

Elder/Ancien, rang 5 :

- Dons utilisables : 1, 2, 3, 4, 5
- Maximum compétences : 5
- Maximum par trait : 18
- Maximum rage, volonté, gnose : 9
- Devoirs : aucun
- Privilèges : Ils dirigent les conseils des anciens, ils sont libres de faire ce que bon leur semble, on leur doit respect et obéissance, ils gagnent toutes les égalités sous forme crinos dès qu'il s'agit de force.

- Renom nécessaire :

- *Ragabash : 24 n'importe où
- *Théurge : 10 sagesse, 5 gloire et 3 honneur
- *Philodox : 10 honneur, 9 sagesse et 4 gloire
- *Galliard : 10 gloire, 8 sagesse et 3 honneur
- *Ahroun : 10 gloire, 8 honneur et 3 sagesse

Pour acquérir ce rang il doit être à l'une des places suivantes : alpha de sept, maître des challenges, maître des rites ou gardien du caern.

Légende, rang 6 :

- Dons utilisables : tous
- Maximum compétences : 6
- Maximum par trait : 20
- Maximum rage, volonté, gnose : 10
- Devoirs : aucun
- Privilèges : Gaïa elle-même les récompense en leur donnant des dons uniques, ils occasionnent 1 dom mage aggravé supplémentaire sur chaque attaque sous forme crinos, ils sont adulés par toute la société garou.

- Renom nécessaire :

- *Ragabash : 31 n'importe où
- *Théurge : 13 sagesse, 7 gloire et 5 honneur
- *Philodox : 14 honneur, 12 sagesse et 6 gloire

*Galliard : 13 gloire, 11 sagesse et 4 honneur

*Ahroun : 14 gloire, 10 honneur et 4 sagesse

Une légende n'a plus de place au sein d'un sept mais est à la tête de la société garou sur un plan mondial. De nos jours ils ne doivent pas être plus d'une demi-dizaine, 2 d'entre elles se sont éteintes dans les 2 dernières années il s'agissait de Jacob Morningkill de la tribu des crocs d'argent, théurge et roi des garous, il est mort dans une embuscade de danseurs de la spirale noire. L'autre était Hurle dans le vent wendigo, ahroun tué lors d'un combat à mort face à l'un de ses jeunes du nom de Vif argent qui perdit la vie dans un terrible combat en Haute-Savoie contre 3 sorcières furie noire, alors qu'il était devenu Elder. Les 2 plus connues sont Golgol Fangfirst dit le guerrier instoppable, fils de Fenris ahroun oeuvrant à la destruction de la Pentex en Amazonie, et Sinistre croc dit le louveteau éternel, un croc d'argent théurge oeuvrant en Russie à la réouverture des ponts de lune.

Mythe rang 7 :

- Dons utilisables : tous et d'autres
- Maximum compétences : 6
- Maximum par trait : 30
- Maximum rage, volonté, gnose : 10
- Devoirs : aucun
- Privilèges : ????
- Renom nécessaire : On ne sait pas.

Depuis que Gaïa existe un seul mythe l'a foulé du pied. Il se nomme Jonas Albrecht dit King Albrecht, son histoire est racontée partout à travers le monde, et il est toujours vivant et a atteint ce statut au cours de l'année 2001. Il était le petit-fils de Jacob Morningkill lui-même descendant de Isaa Morningkill le garou qui accumula le plus d'honneur de toutes les chroniques garous. Alors qu'il n'était que cliath il fut renié par son grand-père et alla vivre dans la ville de New York parmi les rongeurs d'os dirigés par Grand-mère Larissa elder théurge. Il toucha le fond, mais grâce au concours de plusieurs garous il parvint à remonter la pente et à la mort de son grand-père se lança à la recherche de la couronne d'argent perdue au temps des romains. Elle était le symbole de la puissance garou. Il fut aidé tout au long de sa quête par une meute de garous tous plus braves les uns que les autres : Cassandra furie noire théurge Elder, Mord la neige fils de Fenris ragabash rônin (ex Elder), Vif argent Wendigo ahroun Elder (DCD), Imoteph, Tombe sur l'ennemi Elder arhoun Arpenteur silencieux, Gwenaël Enfant de Gaïa théurge Elder, Marie Cabrah Furie noire théurge athro (DCD), Accolon astrolâtre ahroun athro, Java marcheur sur verre philodox athro (DCD), , Evan soigne le passé wendigo philodox adren (DCD), Mc Namarra fianna philodox adren, Leight Jonathan Arpenteur silencieux philodox adren (DCD), Kerosen parent Arpenteur silencieux fostern, Protège le parent furie noire galliard fostern, Kristina sauve le cœur du roi Croc d'argent ahroun fostern, Taki Jhonns Astrolâtre philodox fostern, Casse bulding Wendigo ahroun fostern, Argäill Mc Fionn Fianna théurge cliath, Jacob Enfant de Gaïa ahroun cliath (DCD), Kouglov joachim Croc d'argent ahroun cliath, Allan enfant de Gaïa ahroun cliath.

Suite à son avènement comme roi des garous il ne s'arrêta pas là et gagna son rang de mythe en mettant à genoux et en foulant du pied la 7ème génération, une multinationale aussi puissante, voir plus puissante, que la Pentex. Sa croisade contre le Ver ne fait que commencer et annonce une nouvelle ère pour la société garou.

LOUP GAROU L'Apocalypse

La rage, la volonté et la gnose :

Attention : si on utilise 1 rage dans un tour, il est alors impossible d'utiliser 1 gnose ou 1 volonté.

La rage :

Les garous sont des créatures d'instinct et de passion, non seulement parce qu'il y a une bête en eux, mais aussi parce qu'ils n'ont jamais abandonné l'âme de la nature pour une poursuite insouciant de la civilisation. La rage mesure l'aptitude du personnage à la folie furieuse ainsi que sa détermination, c'est le magnétisme animal, c'est la convoitise qui dérive de l'instinct, la peur qui vient de l'ignorance et de la haine qui est le résultat de la déraison. La rage est importante pour un garou car elle lui permet d'accomplir des exploits extraordinaires et le pousse souvent à faire des choses qu'il regrette plus tard. De plus, c'est ce qui lui permet de passer d'une forme à l'autre.

Utiliser de la rage :

Changer de forme : Utiliser un point de rage permet de pouvoir se transformer instantanément dans n'importe quelle forme.

Actions supplémentaires : En utilisant un point de rage un garou peut faire une action physique supplémentaire. Il peut donc dans un même tour effectuer sa rage actions supplémentaires, mais pour cela il doit réussir l'action entreprise juste avant sinon il est obligé d'attendre le tour suivant pour de nouveau pouvoir utiliser de la rage.

Rester actif : En utilisant un point de rage le garou peut régénérer un niveau de blessure alors qu'il est en incapacité pour pouvoir continuer à agir. Pour chaque point de rage utilisé de cette façon le garou doit faire un test simple ou récupérer une cicatrice de combat.

Récupérer de la rage :

La lune : A chaque fois qu'un garou se trouve sous la lune il regagne 1 rage, si c'est sa lune de naissance il regagne toute sa rage.

Blessure : A chaque fois qu'un garou subit sa première blessure lors d'un combat il regagne 1 rage.

Humiliation : Un garou peut récupérer 1 rage s'il est confronté à une situation particulièrement humiliante.

Confrontation : Un garou regagne 1 rage au début de toute confrontation, pas automatiquement un combat, mais dès qu'il y a quelque chose d'important à perdre.

Plus de rage :

Si la rage d'un garou tombe à 0 il ne peut plus se transformer et reste bloqué sous sa forme de naissance, sauf pour les méfis ils choisissent.

Rage dominante :

Si jamais la rage d'un garou est supérieure à sa volonté, sa bête est toujours à fleur de peau, et les autres peuvent la ressentir. Pour chaque point de rage en plus de sa volonté le garou perd 1 trait social.

La volonté :

Il y a ceux qui croient en eux et qui ont confiance en leurs capacités et ceux qui ont peur quand ils pensent qu'il faut changer les choses autour d'eux. La volonté est la confiance qu'a un individu en lui-même, la confiance en soi est nécessaire pour faire les choses. C'est un trait important, car il mesure à quel point un personnage est capable de surmonter les pulsions et les désirs qui peuvent le tenter.

Utiliser la volonté :

- Pour annuler la frénésie, attention uniquement au début de la frénésie.
- Pour gagner automatiquement un challenge simple.
- Pour regagner tous ses traits dans une des catégories : physique, social et mental.
- Pour ignorer les effets des blessures pour un challenge.
- Pour annuler les effets d'un challenge mental ou social. Attention pas sur un don.

Récupérer de la volonté :

La volonté se récupère au rythme de 1 par semaine ou grâce à sa nature et aux actions entreprises dans son sens.

Plus de volonté :

Si la volonté d'un garou arrive à 0, il ne peut plus initialiser de challenge de quelque type que ce soit.

La gnose :

La gnose est l'expression du lien entre les garous et la mère sacrée. C'est ce qui les lie à elle et leur permet de comprendre l'équilibre naturel. La gnose lie aussi les garous au monde des esprits, leur permettant d'agir avec les créatures et les objets qui s'y trouvent. Sans la gnose, le monde des esprits ne pourrait pas être contacté du tout. Une gnose peut élevée rend le contact plus difficile.

Utiliser de la gnose :

On utilise de la gnose pour activer certains dons et pour participer à certains rites.

Récupérer de la gnose :

Méditation : Les garous possédant cette compétence peuvent récupérer de la gnose grâce à leur concentration.

Fétiches : Certains fétiches permettent de drainer de la gnose.

Rites : Il existe certains rites permettant de se procurer de la gnose.

Esprits : Le moyen le plus courant pour récupérer de la gnose est de chasser les esprits et de les convaincre de donner leur pouvoir sous forme de gnose. Soit par le social, soit par le physique...

Plus de gnose :

Si la gnose du garou tombe à 0, il ne peut plus passer dans l'umbra, ou en revenir, il ne peut plus utiliser de fétiches ou de talens et il ne peut plus utiliser de don nécessitant de la gnose.

Les atouts et les handicaps :

Les atouts et les handicaps vous donnent la possibilité de décrire votre personnage avec plus de détails. Si vous ne choisissez ni d'atout ni d'handicap à votre personnage vous n'en pâtirez pas. Votre personnage sera simplement différent de ce qu'il pourrait être. Chaque handicap vous donne des points bonus, ces points peuvent être utilisés pour choisir des atouts avec un rapport de 1 pour 1 ou alors être utilisés pour acheter des traits physiques, mentaux, sociaux, de gnose, de rage, de volonté, d'historique ou de renom (3 puces) pour un rapport de 1 pour 1. Les atouts et handicaps ne peuvent pas être acheté avec des points d'expérience, c'est le seul moment où votre personnage à l'occasion de pouvoir les acquérir. Un maximum de 7 points d'handicaps peut être pris, donc un maximum de 7 points d'atout peut être pris. Ces atouts et handicaps se divisent en plusieurs catégories :

Aptitudes :

Ambidextre (A 1) : Votre dextérité est si développée que vous pouvez effectuer des tâches manuelles avec votre mauvaise main. Vous souffrez moins des malus pour utiliser 2 armes en combat : vous devez miser 1 trait avec votre bonne main et 2 avec votre mauvaise. Note : si vous n'avez pas l'atout, vous devez miser 2 traits avec votre bonne main et 3 avec votre mauvaise.

Don pour les compétences (A 1) : Vous avez une affinité naturelle pour une compétence particulière. Vous avez 2 traits de bonus pour tous les challenges ayant rapport avec cette compétence. Cette compétence ne peut pas être une compétence de combat.

Pitoyable (A 1) : Quelque chose en vous éveille la pitié, certaines natures ne sont pas affectées par cet avantage, vous ne perdez pas de trait lorsque vous vous défendez pour ne pas subir de coups. Avant que le combat ne s'engage bien entendu.

Apprentissage rapide (A 2) : Vous apprenez très rapidement, et assimilez les choses plus vite que la plupart des gens. Vous gagnez 3 XP supplémentaires par an.

Casse cou (A 3) : Vous savez prendre des risques et surtout y survivre. Vous bénéficiez d'un trait de bonus dès que vous faites quelque chose de dangereux. Tous les combats ne sont pas dangereux, seul ceux où la vie est réellement risquée sont considérés comme tel.

Diplomate (A 5) : Comme l'avantage des Enfants de gaïa.

Incontrôlable (A 5) : Comme l'avantage Seigneurs de l'ombre, sauf que la catégorie de trait peut être mentale, sociale ou physique.

Touche à tout (A 5) : Vous possédez tout un tas de compétences et de connaissances qui n'ont rien à voir les unes avec les autres, que vous avez acquises lors de vos voyages, grâce aux multiples professions que vous avez exercées ou juste en vous intéressant à tout ce qui se passe autour de vous. Vous bénéficiez d'un trait pour toutes les compétences, de plus si vous perdez un challenge vous pouvez utiliser 1 volonté pour garder le trait perdu.

Illettré (H 1) : Le personnage ne sait tout simplement ni lire ni écrire.

Inapte (H 5) : Le personnage commence sans aucune compétence.

Conscience :

Sens accru (A 1) : L'un de vos sens est surdéveloppé, la vue, l'odorat, le touché, le goût ou l'ouïe. Vous bénéficiez de 3 traits lorsque vous faites des challenges liés à ce sens.

Rumeur des villes (A 5) : Comme l'avantage Rongeurs d'os.

Vue umbrale (A 5) : Vous possédez un sens surnaturel vous permettant de pouvoir regarder ce qui se passe dans l'umbra sans avoir à y passer. Pendant la durée du regard le garou ne voit plus ce qui se passe autour de lui. Le garou peut le faire 3 fois par séance.

Sens affaibli (H 1) : L'un de vos sens est déficient, vous souffrez d'un malus de 2 traits pour tout challenge lié à ce sens.

Borgne (H 2) : Un de vos yeux est crevé, vous souffrez d'un malus de 2 traits pour tous les challenges ayant rapport avec la vue et le combat.

Sourd (H 4) : Vous êtes né sans ouïe, ou l'avez perdu suite à un accident. Vous n'entendez rien.

Aveugle (H 6) : Vous êtes né sans votre vue, ou l'avez perdu suite à un accident. Vous ne voyez rien.

Liens garou :

Faveur (A 1à7) : Un ancien vous doit une faveur, peut être vous ou votre meute l'avez sauvé ou aidé. Plus vous prenez de point dans cet atout plus la faveur est grande.

Bonne réputation (A 2) : Vous bénéficiez vous-même ou votre meute d'une réputation qui vous précède et qui influence les réactions des autres garous. Vous bénéficiez tant que vous vous tenez à cette réputation d'un bonus de 1 trait sur tous vos challenges sociaux.

Éducation faussée (H 1) : Tout ce que vous savez sur le monde des garous et leur société est faux.

Ennemi (H 1à5) : Vous avez un ennemi ou peut-être un groupe d'ennemis, qui cherchent à vous nuire, voir vous détruire. La valeur du handicap détermine la puissance de cet ennemi.

Rejeté social (H 3) : Comme le désavantage des Rongeurs d'os.

Déshonorable (H 3) : Comme le désavantage des Seigneurs de l'ombre.

Triste réputation (H 3) : Vous êtes pénalisé par votre triste réputation, vous avez du commettre ou en tout cas on croit que vous avez commis un acte grave, vous souffrez d'un malus de 2 traits sur vos challenges sociaux.

Mental :

Sens du temps (A 1) : Vous êtes un véritable chronomètre vivant, vous êtes capable de compter les secondes et les minutes avec une précision de montre Suisse.

Sommeil léger (A 2) : Vous êtes capable de vous réveiller au moindre petit bruit, dès votre réveil vous êtes apte à réagir sans aucun malus.

Sang froid (A 3) : Vous êtes quelqu'un de calme, rares sont les occasions où votre bête essaye de prendre le dessus en dehors du combat. Vous gagnez toutes vos égalités sur vos jets de frénésie.

Volonté de fer (A 3) : Vous bénéficiez d'une volonté hors du commun, vous pouvez refaire tout challenge perdu ayant un lien avec un quelconque contrôle de votre personne.

Cœur du guerrier (A 5) : Comme l'avantage des Fils de Fenris.

Indomptable (A 5) : Vous êtes le seul maître de vos émotions, vous bénéficiez d'un bonus de 6 traits sur tous vos challenges sociaux ou mentaux pour résister à un contrôle de vos émotions.

Sommeil lourd (H 1) : Vous n'arrivez pas à vous réveiller, il faut vraiment beaucoup de bruit pour que vous reveniez du pays des rêves. Vous souffrez d'un malus de 1 trait dans tous vos challenges pendant 10 minutes après votre réveil.

Amnésie (H 2) : Votre vie avant les quelques derniers mois n'a jamais existé pour vous, vous ne vous en souvenez pas.

Confusion (H 2) : Dès que vous vous retrouvez dans une situation de stress, vous êtes incapable de prendre une décision rapide, vous souffrez alors d'un malus de 2 traits dans tous vos challenges, vous pouvez utiliser 1 volonté pour annuler ce malus pendant 1 tour.

Dans les nuages (H 3) : Vous ne faites en général pas très attention à ce qui se passe autour de vous, vous avez du mal à vous rappeler les choses. Pour vous souvenir de quelque chose, vous devez réussir un challenge mental statique avec une difficulté variable ou utiliser 1 volonté.

Faible volonté (H 3) : Vous êtes très facilement influençable, vous souffrez d'un malus de 3 traits sur tous vos challenges concernant votre contrôle ou toute suggestion que l'on vous fait.

Intolérance (H 3) : Comme le désavantage des Fils de Fenris.

Perte de self contrôle (H 3) : Comme le désavantage des Fiannas.

Psychologique :

Code de l'honneur (A 1) : Vous avez un code d'éthique personnelle comme les chevaliers du moyen âge, vous bénéficiez d'un bonus de 2 traits sur tous les challenges vous évitant de le briser.

But élevé (A 1) : Votre existence n'est consacrée qu'à une seule chose, à vous de le définir, vous bénéficiez d'un bonus de 2 traits sur vos challenges lorsque vous oeuvrez dans le sens de votre but.

Berserker (A 2) : Vous êtes capable de faire appel à votre bête lorsque vous le désirez, vous pouvez passer en frénésie quand vous le voulez.

Paix intérieure (A 5) : comme l'avantage Astrolâtre.

Aversion (H 1) : Vous éprouvez une répugnance irraisonnée à l'égard d'une chose donnée : un animal, un type de personne, une couleur, une situation etc. Vous souffrez d'un trait de malus sur tous vos challenges lorsque cette chose est près de vous.

Cauchemars (H 1) : Presque chaque fois que vous dormez, vous êtes la proie d'horribles cauchemars dont le souvenir vous hante pendant les jours qui suivent. Avant chaque séance vous devez faire un challenge simple, si vous le perdez la nuit précédente fut très éprouvante et vous souffrez d'un malus de 1 trait sur tous vos challenges.

Défaut d'élocution (H 1) : Vous bégayez ou souffrez d'un autre défaut d'élocution nuisible à la qualité de vos conversations.

Infailibilité illusoire (H 1) : Vous avez une très haute, très exagérée et très inébranlable opinion de vous-même et de vos capacités. Vous avez toujours confiance en vous, même dans des situations où vous risquez d'échouer. Lorsque vous échouez, vous vous hâtez d'en blâmer une autre personne...

Marotte (H 1) : Vous avez un tic psychologique, une chose que vous ne pouvez vous empêcher de faire comme la propreté, la vantardise, la perfection, le vol, le jeu, l'exagération ou le besoin de parler tout le temps.

Terrible secret (H 1) : Vous gardez un secret qui, s'il était découvert, vous embarrasserait sérieusement et ferait de vous un paria. Vous avez peut être assassiné un ancien, vous êtes peut être une goule ou vous avez travaillé pour la Pentex etc.

Tic (H 1) : Vous souffrez d'un dérangement nerveux ou d'une manie comme jouer avec votre montre, cligner de l'œil, vous gratter le menton etc.

Timidité (H 1) : Vous êtes visiblement mal à l'aise lorsque vous devez communiquer avec d'autres personnes et essayez autant que possible d'éviter les réunions sociales. Vous souffrez d'un malus de 1 trait à tous vos challenges sociaux sauf avec vos véritables amis, et un malus de 1 trait en social également lorsque vous êtes le centre d'intérêt principal.

Cœur sensible (H 2) : Vous êtes une personne très émotive, si jamais vous voyez souffrir quelqu'un vous vous sentez mal à l'aise et vous souffrez alors d'un malus de 1 trait à tous vos challenges jusqu'à la fin de la scène.

Manque d'assurance (H 2) : Vous ne croyez pas en vous, vous souffrez d'un malus de 2 traits à chaque fois que c'est la première fois que vous tentez quelque chose. Vous pouvez faire un effort de volonté pour vous motiver et donc utiliser 1 volonté pour annuler ce malus.

Mentalité de meute (H 2) : votre meute représente tout pour vous, lorsque vous évoluez avec au moins 2 autres membres de votre meute vous bénéficiez d'un bonus de 1 trait sur



tous vos challenges. Par contre si vous vous retrouvez seul, vous avez beaucoup de mal à prendre des décisions, il vous faut réussir un challenge simple pour pouvoir décider tout seul. De plus dès que vous êtes seul vous souffrez d'un malus de 1 trait à tous vos challenges.

Vengeance (H 2) : Vous avez une revanche à prendre : parce qu'on a éliminé votre ancienne meute, corrompu l'un de vos amis... peu importe. Vous êtes obsédé par l'idée de vous venger des responsables, au point qu'elle passe avant tout. Vous ne pouvez surmonter votre désir de vengeance qu'en dépensant 1 volonté.

Dérangements (H 3) : Comme le désavantage Crocs d'argent.

Haine (H 3) : Vous éprouvez une haine irraisonnée, totale et incontrôlable à l'égard d'une chose donnée. Dès que vous êtes en présence de cette chose vous devez faire un challenge de frénésie.

Idee fixe (H 3) : Vous avez un but personnel qui vous dirige parfois sur des voies étonnantes. Le but est toujours sans limite de profondeur et vous ne parvenez jamais vraiment à l'atteindre. Cela pourrait être de réformer les danseurs de la spirale noire ou de faire renaître la tribu perdue des Croatans. Si vous désirez faire autre chose pendant une scène vous devez utiliser 1 trait mental. Si vous désirez faire autre chose pour une séance, vous devez dépenser 1 volonté.

Phobie légère (H 3) : Vous avez une peur panique de quelque chose. Vous évitez instinctivement et illogiquement l'objet de votre terreur. Les phobies les plus courantes sont celles de certains animaux, des insectes, de la foule, des espaces découverts, des espaces confinés, des hauteurs... Chaque fois que vous êtes confronté à l'objet de votre phobie vous devez utiliser 1 volonté pour ne pas fuir ou rester paralysé.

Soupe au lait (H 3) : Vous vous énervez très facilement, vous souffrez d'un malus de 2 traits en volonté à tous vos challenges de frénésie.

Territoire (H 3) : Vous êtes très territorial. Vous n'aimez pas quitter votre territoire ni voir quelqu'un venir sur le vôtre. Dès que vous êtes à l'extérieur de votre territoire vous souffrez d'un malus de 1 trait sur tous vos challenges. Si jamais quelqu'un entre sur votre territoire sans y être invité vous devez faire un challenge de frénésie.

Phobie grave (H 5) : Vous avez une peur insurmontable de quelque chose. Dès que vous êtes confronté à l'objet de votre phobie vous devez faire un challenge de frénésie. Si la frénésie passe vous prenez la vague pour une frénésie du renard, sinon vous devez vous éloigner le plus vite possible.

Physique :

Désarticulation (A 1) : Vous êtes extrêmement souple, vous pouvez refaire un challenge perdu ayant rapport à votre souplesse ou au contorsionnisme une fois par séance.

Beau glabro (A 2) : Lorsque vous êtes sous votre forme glabro, vous paraissez toujours humain et ne souffrez donc pas des malus sociaux, de plus les créatures surnaturelles ne peuvent pas vous repérer.

Longévité (A 2) : Votre espérance de vie est bien supérieure à la moyenne, vous pouvez vivre jusqu'à 120 ou 130 ans.

Odeur nauséabonde (A 2) : Votre odeur est répugnante, si on essaye de vous mordre, l'adversaire doit d'abord réussir un challenge de volonté contre 7.

Sans odeur (A 2) : Votre corps ne produit qu'une odeur neutre, il est impossible de vous suivre grâce à son odorat.

Grande taille (A 4) : Vous êtes anormalement grand, mesurant plus de 2,10m. Vous avez 1 niveau de blessure supplémentaire.

Métamorphe (A 6) : Vous êtes capable de vous transformer très facilement. Vous n'avez pas besoin de challenge pour changer de forme, ni de point de rage. De plus si vous êtes inconscient vous pouvez tenter un challenge mental contre 8 pour prendre une forme dans laquelle vous pouvez régénérer.

Carnivore strict (H 1) : Vous ne pouvez vous nourrir que, et uniquement de viande.

Musc animal (H 1) : Votre odeur est celle d'un animal, même sous forme homidé. Vous devez engager 2 traits au lieu d'un sur vos challenges sociaux.

Défiguration (H 2) : De naissance ou à cause d'un accident vous êtes défiguré, vous souffrez d'un malus de 3 traits sur tous vos challenges sociaux.

Monstrueux (H 2) : Vous êtes laid et repoussant, vous souffrez d'un malus de 3 traits sur tous vos challenges sociaux et vous ne pouvez pas utiliser de dons basés sur le social.

Petit (H 2) : Vous mesurez bien moins que la taille moyenne. Cela peut apporter quelques avantages mais beaucoup plus d'inconvénients.

Année de loup (H 3) : Vous avez l'espérance de vie d'un loup, vous pouvez vivre entre 12 et 20 ans.

Difformité (H 3) : Vous pouvez choisir une des difformités des métis.

Estrophié (H 3) : L'une de vos jambes est déformée de naissance ou à cause d'un accident, vous ne pouvez pas courir, et vous perdez toutes vos égalités sur les challenges ayant rapport avec la course.

Manchot (H 4) : L'un de vos bras vous a été arraché, vous perdez toutes les égalités de tout ce qui nécessite normalement 2 mains.

Muet (H 5) : Votre appareil vocal ne fonctionne pas et vous ne pouvez pas parler.

Société humaine :

Enfant du Tisseur (A 5) : Comme l'avantage Marcheur sur verre.

Parents tenaces (H 2) : Vos parents refusent de laisser votre esprit en paix et parcourent activement les programmes d'adolescents en fuite à votre recherche. Il vous est impossible de leur dire ce que vous êtes devenu, ils ne le supporteraient pas.

Filleul (H 3) : Vous vous consacrez à la protection d'un humain. Les filleuls semblent avoir un don inné pour se trouver mêlés à toute sorte de problèmes et constituent des cibles de choix pour vos ennemis.

Proie (H 3) : Vous êtes poursuivi par un chasseur de loup-garou fanatique qui croit que vous êtes une bête assoiffée de sang et inamicale envers la race humaine. Tous ceux qui s'associent à vous peuvent devenir sa proie..

Surnaturel :

Amour véritable (A 1) : Vous êtes éperdument épris de quelqu'un, vous bénéficiez d'un bonus de 2 traits quand vous défendez cet amour.

6ème sens (A 2) : Vous ne pouvez pas être surpris.

Affinité avec les fées (A 2) : Votre présence ne dérange pas les fées, et même au contraire elles auraient tendance à vous apprécier, ce qui est très rare car elles ressentent la bête qui est en chaque garou d'habitude.



Lié à sa lune (A 2) : Votre lien avec votre lune de naissance est bien plus fort que chez les autres garous, vous bénéficiez d'un bonus de 3 traits sur toutes vos égalités quand vous êtes sous votre lune, et un malus de 1 trait sur vos égalités sous toutes les autres.

Médium (A 2) : Vous êtes né avec une faculté très particulière qui s'est développée à votre adolescence, vous voyez les ombres et pouvez leur parler. Vous pouvez leur demander de l'aide mais ils demandent toujours quelque chose en échange.

Résistance à la magie (A 2) : Vous avez une résistance naturelle à la magie, dès que l'on utilise une quelconque magie (sauf les dons) sur vous il faut alors miser 2 traits au lieu d'un.

Chanceux (A 3) : Vous êtes né sous une bonne étoile, vous pouvez refaire n'importe quel challenge perdu 2 fois par séance.

Esprit mentor (A 3) : Un esprit vous apprécie tout particulièrement, il vous aide de son mieux.

Passeur (A 3) : Vous êtes capable de passer dans l'umbra plus facilement que les autres garous, le goulet est diminué de 1 pour vous et vous pouvez refaire n'importe quel challenge social perdu face à un esprit une fois par séance.

Destinée (A 4) : Lors de votre naissance les bardes ont chanté vos louanges et vous ont promis un grand avenir, vous avez un destin à accomplir... Vous bénéficiez d'un bonus de 4 puces en renom.

Existence de rêve (A 5) : Comme l'avantage des Arpenteurs silencieux.

Fureur de Gaïa (A 5) : Comme l'avantage des Griffes rouges.

Résistance aux émanations du Ver (A 5) : Vous êtes né avec la chance de ne pouvoir être tenté par le Ver. Les flâiels ne peuvent pas essayer de vous corrompre, de plus vous pouvez refaire un challenge perdu à chaque fois que c'est pour résister au ver : toxines, radiations, élémental du ver etc.

Tolérance à l'argent (A 5) : Vous êtes né avec la faculté des héros, votre sang est partiellement immunisé à l'argent. Si vous gagnez (victoire pure) un challenge la blessure causée par l'argent n'est pas aggravée. De plus vous ne souffrez pas de la présence de l'argent, vous ne perdez pas de gnose à cause de lui.

Totem allié (A 5) : Comme l'avantage des Furies noires mais pour son totem.

Ange gardien (A 6) : Quelqu'un ou quelque chose vous surveille et vous protège dans les moments les plus dangereux.

Tolérance à l'argent (A 7) : Comme l'atout à 5 mais il n'y a pas besoin de challenge.

Vraie foi (A 7) : Vous croyez tellement en Gaïa ou toute autre divinité, que votre foi est perceptible physiquement. Vous êtes capable grâce à vos prières de faire fuir les vampires. Votre croyance peut également vous permettre de surmonter certaines épreuves insurmontables pour les autres.

Dérapiage (H 1) : Si dans une situation de stress vous voyez votre reflet, vous devez faire un challenge mental contre le goulet et si vous échouez vous passez à côté.

Ennemi du passé (H 1à3) : Un ennemi venu de l'une de vos vies antérieures vous poursuit pour se venger. Suivant le coût choisit, il est plus ou moins puissant.

Transformation forcée (H1à4) : Dans certaines circonstances vous vous transformez automatiquement :

- 1- En buvant de l'alcool en glabro, lors de rapports sexuels en glabro, dans l'umbra en glabro, crinos ou hispo, en présence de vampire en crinos, en présence de la teinte du Ver en crinos.
- 2- Sous la pleine lune en crinos, sous sa lune en crinos, en buvant de l'alcool en crinos, lors de rapports sexuels en crinos, lors de la frénésie en glabro ou en hispo, dans l'umbra en homidé ou en loup, en présence de la teinte du Ver.
- 3- Lors de la frénésie en loup, en présence d'un vampire en homidé, en présence d'un flâiel en homidé.
- 4- Lors de la frénésie en homidé.

Transformation impossible (1à6) : Dans certaines circonstances vous ne pouvez plus vous transformer.

- 1- Quand il y a de la musique apaisante ou en présence de flâiels.
- 2- Sans dépenser 1 rage.
- 3- En présence de l'argent.
- 5- Pendant la journée.
- 6- S'il ne voit pas la lune.

Marque du prédateur (H 2) : Le loup est très fort en vous, les herbivores vous fuient quelle que soit votre forme, il vous est impossible de prendre la compétence connaissance des animaux.

Signe du loup (H 2) : Sous votre forme homidé vous êtes très poilu et avez un air inquiétant. Les soirs de pleine lune un pentacle rouge sang apparaît sur le dos de votre main droite.

Hanté (H 3) : Comme le désavantage des Arpenteurs silencieux.

Les rites :

Les rites sont la façade apparente des rites et célébrations garous. Les rites forment et renforcent les liens sociaux et spirituels des garous entre eux et avec Gaïa. De nombreux théurges et certains Astrolâtres soutiennent que, sans la pratique des rites, les garous seraient devenus des moins que rien, peut-être même de simples loups ou de simples humains, et non les élus de Gaïa. Par le biais des rites, les garous tissent des liens sociaux, émotionnels et religieux entre les garous, les meutes et les tribus. Lorsque des Crocs d'argent rencontrent des Furies noires ou que des Astrolâtres rencontrent des Marcheurs sur verre, les rites de leurs ancêtres forment un terrain commun que tous connaissent. Nombre de réunions entre garous de différentes tribus et meutes n'ont pas sombrées dans des jeux de domination ou pire grâce au rite de contrition qui a facilité les communications.

Les différents types de rites :

Les rites ont des connotations religieuses et magiques et servent des objectifs sociaux et mystiques. La plupart peuvent être accomplis soit dans l'umbra soit dans le monde physique. Les rites peuvent être groupés en catégories définies selon leur usage : pour les garous ou pour Gaïa. Un garou est libre d'apprendre tous les rites qu'il souhaite, tant qu'il trouve quelqu'un pour les lui enseigner.

Accomplir un rite :

Les rites sont généralement des affaires de groupe, dirigé par un individu appelé le maître du rite, bien que certains rites mineurs ou mystiques puissent être accomplis par un garou solitaire. La plupart nécessitent la présence de 3 garous. Il faut généralement une grande concentration et une certaine habileté de la part du célébrant. Un rite basique nécessite 10 minutes, un rite intermédiaire nécessite 30 minutes et un rite avancé nécessite 1 heure. Les rites nécessitent presque tous un bibelot ou un matériel particulier.

Il en va de la responsabilité du maître du rite de s'assurer que toutes les conditions sont remplies et que tous les garous présents participent pleinement. Certains rites nécessitent la dépense de points de gnose d'autres non. Contrairement aux dons les rites sont une forme naturelle d'affecter l'ordre des choses. Si vous accomplissez correctement un rite comme il vous a été transmis par vos ancêtres, l'effet désiré se produit. Vous devez pour cela réussir un challenge dans la catégorie du rite contre une difficulté de 7 pour les basiques, 10 pour les intermédiaires et 14 pour les avancés.

Catégorie de rite :	Traits et challenges demandés :	
Accord :	Social	
Caern :	Variable	
Mineur :	Aucun	
Mort :	Social	
Mystique :	Mental	
Punition :	Social	
Renom :	Social	
Saisonnier :	Physique	
Niveau du rite :	Minimum de participants :	Minimum de traits
Basique :	1	5
Intermédiaire :	3	8
Avancé :	5	12

PS : le nombre de traits est le nombre de trait nécessaire pour effectuer le rite, seul le maître du rite perd les traits misés.

Les rites d'accord :

Basiques :

Rite de purification : Ce rite purifie une personne, un lieu ou un objet, lui permettant d'être utilisé sans craindre la corruption du Ver. Pour accomplir ce rite le garou doit tracer un cercle sur le sol, marcher dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour des personnes ou objets désirés, tout en tenant une branche ou une torche fumante. Il doit utiliser une branche plongée dans l'eau ou la neige pure pour asperger la personne ou l'objet à purifier. Lorsque c'est fait, tous les garous présents poussent un grognement sinistre et venu d'un autre monde de manière à effrayer et ainsi bannir les influences de la corruption. Ce rite est idéalement accompli à l'aurore, mais il peut être fait à tout moment. Le rite peut être lancé sur une ou plusieurs personnes ou objets, mais le meneur doit dépenser un point de gnose par objet ou personne.

Rite de contrition : Ce rite est une forme d'excuse. Il est souvent utilisé pour empêcher l'inimitié d'esprits ou de garous, qu'un individu a ennuyé ou pour empêcher une guerre entre septs, meutes ou tribus. Le rite inclut fréquemment que celui qui l'accomplit se mette sur le ventre et se laisse glisser en avant. Le garou peut également couiner et lécher ses pattes ou ses mains. Cependant, si c'est bien fait, une simple inclinaison de la tête peut suffire. Le garou doit soit donner un petit cadeau à l'offensé soit, dans le cas d'un esprit, posséder un certain aspect de l'esprit concerné (par exemple un faucon d'argile si l'offensé est Faucon). Le garou doit faire un challenge social opposé à la rage de la cible, s'il est gagné, il doit faire une série de challenges simples pour quantifier la réussite du rite. Avec 1 succès on a l'équivalent d'excuses gracieuses, avec 5 on renoue une amitié perdue. Tant qu'il n'y a pas de problèmes majeurs entre les 2 partis, la cible effectue tous ses challenges mentaux avec un malus de 3 traits.

Rite de renonciation : Lors de ce rite rare, le garou rejette l'auspice sous le quel il est né et en choisit un nouveau. Cela doit se faire lors de la phase de lune que le garou souhaite rejoindre. De l'eau d'un bassin en argent exposé à la lumière de la lune est versée sur la peau du garou nu, le nettoyant de tout ce qu'il fut, y compris son rang. Il est maintenant libre de tout recommencer à zéro en tant que membre de son auspice d'adoption. Enfin, presque libre car les garous considèrent les lunes changeantes avec suspicion. Les Seigneurs de l'ombre et les Crocs d'argent ressentent particulièrement ce rite comme une grave insulte envers Luna et détestent devoir faire confiance à des garous qui ne peuvent supporter le poids des fardeaux qui leur ont été assignés. Ce rite ne nécessite ni challenge ni gnose mais il doit être fait totalement librement. Un garou qui change d'auspice doit recommencer rang 1. Bien qu'il puisse garder les dons déjà appris, il ne pourra plus en apprendre de son ancien auspice. Cependant, il a maintenant accès à ceux de son nouvel auspice. Parfois ce rite est accompli dans d'autres buts que le changement d'auspice, lorsqu'un garou veut changer de nom et recommencer sa vie dans la société garou. Les membres de sa meute ne lui adresseront pas la parole tant qu'il n'aura pas récupéré le renom perdu lors du rite.

Rite du terrain de chasse : Ce rite est utilisé par les loups pour marquer leur territoire. Il consiste à uriner sur les arbres,

se frotter dans la poussière et traverser tout le territoire. Après l'accomplissement du rite, aucun loup ni garou ne peuvent entrer sur ce territoire sans savoir qu'il appartient déjà à quelqu'un. Ce rite ne demande ni challenge ni gnose.

Rites de caern :

Basiques :

Rite d'assemblée : Ce rite est fait pour ouvrir toute sorte d'assemblée. Les caerns des garous se rechargent alors en gnose. Le rite contient toujours un hurlement prolongé dirigé par le maître des hurlements. Tous les garous impliqués forment un cercle à l'intérieur du caern avant de commencer à hurler. Le hurlement doit toujours faire écho et le cercle éternel ne doit jamais se rompre. Le rite doit être effectué au moins une fois par mois pour que le caern reste consacré. Pour que le rite soit réussi, il faut sacrifier au minimum 2 gnose/niveau du caern, il faut un minimum de 5 garous pour que le rite ait une chance de fonctionner.

Rite d'ouverture de caern : Chaque caern a un pouvoir particulier qui lui est associé, généralement bénéfique. Ainsi, il y a des caerns d'abondance, d'appel primal, de calme, de connaissance de la rue, d'énigmes, de fertilité, de force, de gnose, de guérison, d'humour, de rage, de royauté, sauvage, de vigueur, de vision, de volonté. Si un personnage est suffisamment bien informé, il peut puiser dans le pouvoir du caern et l'utiliser pour lui. C'est ce qu'on appelle communément ouvrir un caern. Il ne s'agit pas d'un pouvoir auquel on touche à la légère. Un caern ne donne pas son énergie facilement, et ne pas réussir à la maîtriser peut entraîner de sérieux dégâts pour le garou. Durant le rite le garou doit initialiser un challenge social contre le niveau du caern +5. Si le garou gagne son challenge, il peut tant qu'il ne s'éloigne pas du centre de plus de 160km, rajouter à l'un de ses challenges ayant rapport avec le pouvoir du caern, le niveau du caern en trait. Par contre si jamais il échoue, il subit un niveau de blessure aggravée par niveau du caern et il ne pourra pas utiliser de gnose pendant 24 heures.

Intermédiaires :

Rite du ciel ouvert : Pendant ce rite, la pluie est appelée pour purifier le caern et ceux qui s'y trouvent. Cette pluie lave toutes les impuretés à la manière d'un rite de purification. De plus, pour chaque point de gnose sacrifié en plus du premier par le maître du rite, un niveau de blessure même aggravée est régénérée pour chaque participant. Le garou qui effectue le rite doit offrir un objet qui a une valeur personnelle pour qu'il fonctionne correctement.

Rite du terrier du blaireau : Les gardiens des caerns deviennent tellement liés à une certaine région qu'ils peuvent sentir tout ce qui se passe dans ses limites. Le garou peut pendant le rite tenter des challenges mentaux contre 14, pour chaque victoire, il peut poser une question concernant le caern, à cette question il ne sera répondu que par oui ou non.

Rite d'ouverture du pont : Ce rituel est très puissant. Le rituel crée un pont de lune, un portail scintillant qui sert à passer mystiquement d'un caern à un autre. La première chose nécessaire pour ouvrir un pont de lune est la pierre de lune, parfois appelée pierre des voies. On en trouve dans le monde des esprits, et elles sont souvent l'objet d'une quête. Les pier-

res de lune ressemblent à des perles plates avec une patte de loup sur un côté. Elles sont très rares, il est possible de voler une pierre des voies à un autre caern, mais c'est considéré comme un blasphème et cela peut déclencher une guerre entre septes.

Une fois que la pierre des voies est trouvée, on peut l'utiliser pour ouvrir un pont de lune. Ce rite doit être fait dans les 2 caerns simultanément. Les 2 maîtres du rite doivent réussir un challenge de gnose contre les goulets cumulés et utiliser 1 gnose par niveau de son caern respectif. Si l'un des 2 rate son challenge, un pont de lune est ouvert mais il n'aboutit nulle part, heureusement il se referme dans les 5 minutes, donc si on est prudent on ne risque donc rien. Si les 2 ratent leur challenge, il sera impossible d'ouvrir un pont de lune pendant une année entière, cela peut être motif de bannissement pour le maître du rite.

Rite de la lance de Luna : Ce rite ne peut s'effectuer que sous la pleine lune. Il permet d'ouvrir un pont de lune d'attaque. Il s'agit d'ouvrir un pont de lune sans demander la permission du caern d'arrivée. Pour cela le maître du rite doit dépenser un nombre de point de gnose égal au niveau du caern attaqué, il doit ensuite réussir un challenge social d'énigmes contre une difficulté variant avec le niveau du caern cible. Un caern de niveau 1 ou 2 demande une difficulté de 7, niveau 3: 9, niveau 4: 11 et niveau 5: 15. Il est à noter que ce rite peut être perçu comme une trahison par les garous, et que les dents vengeresses de Gaïa guettent quiconque l'enseignerait à un ennemi.

Rite du vallon caché : Il faut 5 garous minimums pour ce rite. Ce rite rend invisible un secteur de l'umbra, si bien qu'il ne peut être vu de nulle part en umbra. Ceux qui s'en approchent, se retrouvent en fait souvent marchant en cercles sans jamais s'en rapprocher. Il faut 10 gnose pour que l'effet reste jusqu'à ce que le caern soit de nouveau activé, il en faut 20 pour que l'effet soit rendu permanent. De plus il faut utiliser 2 gnose supplémentaires pour cacher 2km de rayon en plus de l'enclos.

Avancés :

Rite d'édification de caern : C'est un rite puissant, il faut au moins 15 garous, dont le but est de créer un endroit permanent où le monde des esprits et le royaume sont en contact étroit. La création d'un caern est très dangereuse, toute fois. Rien qu'en récitant le rite, on attire l'attention des serviteurs du Ver et l'accomplir réellement passe pour être fatal. Il faut donc faire preuve de beaucoup de prudence et de soins quand on crée un caern. Il n'y a que les plus puissants et les plus sages mystiques qui osent se lancer dans une telle entreprise.

Une fois que le rite commence, les choses deviennent très dangereuses. On doit poster des sentinelles, car les serviteurs du Ver essaieront d'attaquer. Tout serviteur du Ver dans un rayon de 35km viendra se battre jusqu'à la mort. Pour chaque heure de rite, le maître du rite doit faire 5 challenges simples avec un maximum de 40 essais. Pour que le rite soit réussi il faut réussir au moins 20 challenges, le caern est alors amené à son niveau soit maximum soit celui réalisé par le maître du rite : 20 succès et + niveau 1, 24 succès et + niveau 2, 28 succès et + niveau 3, 32 succès et + niveau 4, 36 succès et + niveau 5. Une fois les 20 succès acquis, il faut sacrifier un minimum de 50 gnose. Si jamais il n'y a pas assez de gnose, n'importe quel garou subit une blessure aggravée valant 3 gnose et ce jusqu'à ce que les 50 points soient atteints. Une fois le rite terminé le maître du rite doit sacrifier de façon permanente 1

gnose par niveau du caern.

Si jamais le rite est un échec, tous les participants subissent un niveau de blessure aggravé. Cette blessure laisse une cicatrice de honte faisant perdre 5 puces en renom. Pendant toute la durée du rite, le maître ne peut rien faire d'autre.

Rites mineurs :

Le rythme des os : Ce rite est effectué en hommage à l'esprit totem du garou. Chaque esprit à un rythme différent qui lui correspond et le garou le reproduit avec des baguettes spéciales pour honorer son totem. Il doit répéter l'opération pendant 3 fois 5 minutes par jour, et ce pendant 3 jours. Il pourra ensuite bénéficier d'un challenge à refaire n'importe où dans l'umbra.

Le souffle de Gaïa : durant ce rite, le garou respire profondément à treize reprises le souffle de Gaïa (l'air). Alors qu'il respire le garou vide son esprit de toute chose en dehors de son amour pour Gaïa. Le garou doit accomplir ce rite au moins une fois par jour pendant 1 cycle lunaire complet. Le garou gagne alors le droit de refaire 2 challenges perdus dans une action de soins ou de détection.

L'accueil de la lune : Le garou hurle un accueil élaboré à la lune. Cet accueil varie selon les phases de la lune. Accomplir ce rite toutes les nuits au lever de la lune durant un cycle lunaire complet, il bénéficie alors de refaire un challenge social perdu.

L'accueil du soleil : Il est similaire à celui de la lune, mais bien moins utilisé. Le garou doit chanter les louanges d'Hélios durant neuf jours consécutifs. Il bénéficie alors de pouvoir refaire un challenge lorsqu'il essaye de localiser une créature ou la teinte du Ver.

La prière du chasseur : Le garou doit choisir un objet qui contiendra ses prières et le garder lors de la chasse. Si le garou accomplit ce rite avant toutes ses chasses pendant 3 cycles lunaires, il bénéficie ensuite du droit de refaire un challenge lorsqu'il traque des proies pour se nourrir.

La prière de la proie : Il faut que le garou passe dans l'umbra après avoir tué sa proie, afin de remercier l'esprit pour avoir donné sa vie de manière à ce que le garou puisse survivre. S'il le fait pour chaque proie pendant un cycle lunaire, il bénéficie du droit de pouvoir refaire un challenge de n'importe quelle nature dans toute négociation avec un esprit de la nature.

Rites de mort :

Basique :

Veillée mortuaire : Ce rite est accompli pour les morts récents. Il est souvent effectué par un galliard ou par un camarade de meute du défunt. Ce rite varie beaucoup d'une tribu à l'autre. Ce qui compte dans ce rite ce n'est pas sa forme mais la reconnaissance. Le maître du rite dirige la relâche des émotions des garous dans le monde spirituel. Ces émotions ont un véritable impact sur l'umbra et peuvent aider le défunt à se rappeler d'un peu de son ancienne vie. Si ce rite n'est pas accompli ou mal accompli, le défunt viendra hanter ses compagnons de meute comme une ombre.

Intermédiaire :

Rite du loup en hiver : Ce rite solennel et lugubre est célébré pour un garou qui est trop grièvement blessé pour continuer à se battre aux côtés de sa tribu. Le garou annonçant qu'il va subir ce rite, s'assoit au milieu de l'assemblée de ses frères. Les danseurs de lune chantent des hymnes parlant de sa vie et de ses exploits et des invocations aux esprits pour sa gloire dans le prochain monde. Il traverse alors lentement et fièrement le cercle de la tribu, au son des tambours lents et graves, et se traîne jusqu'en un lieu isolé, où il met fin à sa vie. Immédiatement après ce rite on accomplit le rite de veillée mortuaire.

Rites mystiques :

Basiques :

Rite du baptême du feu : Ce rite est effectué pour permettre aux garous de repérer leurs petits. Alors qu'ils sont encore bébés les jeunes garous sont " baptisés " sous leur lune en la présence d'un esprit mineur connu sous le nom de chercheur de parent. Une marque spirituelle est alors faite sur le nouveau-né, cette marque est indélébile et visible jusqu'à son rite de passage. Elle sert à pouvoir repérer les jeunes par la suite. Tout garou voit cette marque, même les Danseurs de la spirale noire...

Rite d'éveil des esprits : Ce rite sert à éveiller un esprit endormi ou inactif. Pour accomplir ce rite le garou doit jouer un rythme sur un instrument quelconque. Pendant que le garou joue, les autres participants marchent autour du maître du rite,



grondant et grognant en contre-mesure du rythme. Lorsqu'il est effectué sur un objet courant, ce rite anime l'esprit de l'objet, l'éveillant et le faisant apparaître dans l'umbra. Si ce rite est effectué sur une plante, il permet de pouvoir utiliser une seule fois le pouvoir de cette plante. Chaque plante à son pouvoir et rares sont ceux qui les connaissent.

Rite de la coupe : Grâce à ce rite, le garou imprègne un peu d'eau avec de la gnose. L'aspect du rite qui prend le plus de temps est de créer le récipient. Il doit être assez solide pour supporter de longs voyages mais aussi mystiquement prêt à contenir des énergies spirituelles. Ce procédé permet au garou de mettre de la gnose en réserve en vue d'un conflit particulièrement épuisant ou d'un long voyage. Après plusieurs heures de méditation et de prières à Gaïa, le garou enterre le récipient pendant 3 jours dans une terre purifiée. A la fin de cette période le garou récupère son récipient. L'eau contient alors 3 gnose. Il y a une autre façon de procéder en faisant passer la coupe dans les mains des garous présents lors du rite, et ceux ci mettent la gnose qu'ils désirent dans le récipient. Si le breuvage est bu par une personne ne pouvant pas utiliser de gnose, elle est tout simplement perdue.

Rite de la pierre qui cherche : Ce rite permet de trouver quelqu'un ou quelque chose. Le garou doit connaître le nom de ce qu'il cherche. Il attache au bout d'une ficelle une pierre, il doit ensuite réussir un challenge simple, s'il réussit la pierre indique alors la direction de ce qu'il cherche. La pierre indique la direction pendant une heure, s'il possède quelque chose de sa cible, le rite dure toute une séance. Si le rite est fait sur quelqu'un, celui ci doit répondre honnêtement si on lui demande où se trouve l'objet du rite.

Rite de dédicace : Ce rite permet aux garous de lier des objets à leur corps, si bien que chaque fois qu'il prendra une forme différente ou se déplacera dans le monde des esprits, ces objets le suivront. Cela coûte 1 gnose par objet dédié, et vous ne pouvez jamais avoir plus d'objets dédiés que de points de gnose.

Rite de franchissement : Ce rite ne peut être lancé que dans un domaine d'ancrage. Il permet au garou de voyager dans l'umbra profonde. Pour accomplir ce rite le garou doit faire une tresse avec 3 de ses cheveux, 3 fins fils de cuivre et 3 tiges de lierre ou d'une autre plante grimpante. Lorsque la tresse est faite, le garou la noue à son poignet et hurle 3 mots de pouvoir. Si la tresse est détruite alors que le garou se trouve dans l'umbra profonde, il perd 1 niveau de blessure et risque de se perdre à jamais s'il ne retourne pas immédiatement dans l'umbra proche. Ce don nécessite 3 gnose.

Rite d'attachement : Ce rite permet de lier des esprits à des objets ou à un lieu, il existe en fait 3 rites différents :

Rite d'ancrage : Ce rite permet de lier un esprit à un endroit donné, cet esprit peut communiquer avec le maître du rite et l'avertir si quelqu'un entre à cet endroit, l'esprit reste toujours un certain temps et ensuite s'en va, le temps est conséquence de ce que l'on veut bien lui offrir. Ce rite nécessite 1 gnose et 1 gnose supplémentaire si on se sert d'un esprit totem.

Rite d'investissement : Ce rite permet de fabriquer un talen, le garou demande à l'esprit de bien vouloir investir un objet. Une fois à l'intérieur, le garou peut

utiliser cet objet une unique fois. Suivant le type d'esprit les résultats ne sont pas du tout les mêmes. Ce rite demande la dépense de 1 gnose.

Rite d'emprisonnement : Ce rite permet d'emprisonner un esprit dans un objet, celui ne peut plus utiliser ses pouvoirs tant que l'on a pas brisé l'objet ou le lien, par contre un garou comprenant les esprits peut communiquer avec lui. Si ce rite est effectué sur un esprit du Ver le maître du rite gagne le renom qui va avec. Ce rite demande de vaincre l'esprit dans un duel de gnose.

Rite d'invocation : Les mystiques garous savent appeler les esprits. Ce rite prend ½ heure pour être correctement effectué. Il est recommandé de ne pas déranger un esprit pour rien, il risquerait de vite s'énerver... Avant d'invoquer un esprit il faut toujours vous poser les questions suivantes :

- Quel type d'esprit je vais appeler ?
- Quelle est l'affinité de l'esprit qui va venir ?
- Ai-je déjà appelé cet esprit ? Si oui quel est son nom ?
- Est-ce que je veux cet esprit tout particulièrement ou vais-je accepter plus ou moins n'importe qui ?

Une fois toutes ces questions avec des réponses, le ritueliste peut commencer, il doit réussir un challenge statique de gnose contre une difficulté variable suivant les tableaux suivants :

Type d'esprit :	Difficulté de base :
Jagging	4
Gaffing	5
Esprit totem servant	6
Esprit totem	7
Incarna	8
Céleste	10

Affinité :	Modificateur :
Soins :	+1
Guerre :	+2
Enigmes :	0
Totem tribal :	-3
Totem de meute :	-2
Ver :	+3
Tisseur :	+2
Sauvage :	+3

Facteurs divers :	Modificateur :
Déjà invoqué cet esprit :	-1
Connait son nom :	-3
En forme loup :	-1
Auspice théurge :	-1
En mission pour Gaïa :	-2
Pour attaquer le Ver :	+2
Pour attaquer un autre garou :	+3
Lui prendre de la gnose :	+4
Par point de gnose supplémentaire :	-2
Par rang du garou :	-1

Si le garou n'est pas dans l'umbra, il lui faut d'abord passer le goulet, il doit ensuite utiliser 1 gnose et réussir un challenge mental. Après 30 minutes l'esprit viendra répondre à l'appel, à ce moment là, le garou a le choix entre plusieurs techniques pour obtenir ce qu'il veut.

Il peut tout d'abord demander poliment en faisant une offrande à l'esprit et en réussissant un challenge social. C'est

la méthode la plus appréciée par les deux partis.

Il peut commander et essayer de forcer l'esprit à faire ce qu'il veut en lui rappelant les devoirs qu'il a envers les garous.

Pour cela le garou doit réussir un challenge social de commandement.

Le garou peut défier l'esprit dans un jeu d'énigmes, il doit alors réussir un challenge mental d'énigmes.

Il peut utiliser un don pour contrôler l'esprit...

Il peut entrer dans un rapport de force sans en venir aux mains, il doit alors réussir un challenge social d'intimidation.

Et enfin il peut se battre avec l'esprit pour avoir ce qu'il veut.

Dans ce cas faire le combat.

Si le garou rate son challenge, l'esprit en profitera pour se dématérialiser et partir. S'il le gagne une relation basée sur le premier challenge s'instaure, elle peut être plus ou moins longue, mais dans tous les cas l'esprit lui rendra au moins un service.

Intermédiaires :

Rite du totem : Ce rite permet de lier un totem à un groupe de garous. Il est très souvent effectué à la création d'une meute. Durant ce rite, tous les garous qui souhaitent unir leur destinée à celle d'un esprit totem particulier doivent sceller leurs yeux avec un mélange de salive et de boue et passer dans l'umbra. Dans le royaume des esprits le maître du rite conduit les garous dans une chasse sur la piste spirituelle laissée par l'esprit totem. Traquer l'esprit ne rend pas le succès automatique, car le totem doit décider si les garous sont dignes d'être ses suivants. Un totem indécis peut exiger une quête, bien que ce ne soit presque jamais nécessaire si la meute vient d'achever son rite de passage. Aucun challenge n'est requis mais tous les participants doivent prendre l'historique totem, et ils doivent dépenser au minimum le coup de ce totem.

Rite du fétiche : Ce rite permet au garou de fabriquer un fétiche. Pour ce, il doit d'abord purifier l'objet qui va recevoir l'esprit en le plaçant sous l'eau courante, en l'enterrant dans de la terre pure, en l'exposant aux vents constants ou en le suspendant au-dessus d'une flamme pendant trois nuits consécutives. Puis il doit forcer ou persuader un esprit de d'entrer dans l'objet préparé. Dans tous les cas le garou doit sacrifier de façon définitive un trait approprié avec l'affinité de l'esprit. Si l'esprit entre de son plein gré dans l'objet tout se passe bien. Si un quelconque autre moyen est utilisé, il y a une chance pour que l'objet soit maudit ou corrompu. On peut dans ce cas tenter le rite de purification... Le rite dure environ une heure, et demande le sacrifice d'un certain nombre de points de gnose de façon permanente. Cela dépend du niveau du fétiche :

Gaffling ou Jaggling 1 point, Totem 2 points, incarna de 3 à 5 points.

Une fois le rite terminé, le garou doit se retirer un mois avec le nouveau fétiche pour apprendre à s'en servir.

Rite du sang : Trouver des amis dans un monde hostile peut être une tâche difficile voir dangereuse. Ce rite localise tous les parents connus du garou. Celui qui effectue ce rite entre dans un état hypnotique où il murmure le nom de ses anciens ancêtres. A la fin de son long rite, les identités de ses parents sont mystiquement ajoutées à la liste. Ce rite ne localise pas les parents du garou. Le maître du rite doit simplement s'assurer que le garou qui s'interroge reste calme en entrant en transe. A la fin du rite le voyageur doit tenter des challenges d'énigmes, pour chaque succès se rajoute un parent encore inconnu vivant dans les 1600km.



Rites de punition :

Basiques :

Rite d'ostracisme : Bien que cela soit une punition courante pour les crimes mineurs, ce rite peut être très dangereux en temps de guerre, car il éloigne l'individu de la tribu, du sept ou parfois de la meute. Pendant une période donnée, la tribu traitera le garou comme un parfait étranger, l'ignorant autant que possible et le forçant à se débrouiller même pour des besoins de base, cependant, la meute n'entreprendra aucune action hostile envers le délinquant. Pour des crimes plus sérieux le rite peut être déclaré permanent éloignant le garou mais n'en faisant pas un rônin.

Rite de la pierre de la honte : La pierre de la honte est un rocher particulier, habité par des esprits malveillants causant la honte et le chagrin. L'offenseur est traîné jusqu'à ce rocher pour s'y tenir devant les membres de la tribu qui l'insultent, lui lancent des pierres, des vers, de la viande pleine d'asticots etc. Les danseurs de la lune deviennent très créatifs dans leurs moqueries, soulignant soigneusement le crime de l'offenseur et tous ses autres défauts. La nuit de la honte achevée, la punition est accomplie.

Rite de la voix du chacal : Ce rite est lancé sur l'offenseur d'une tribu, généralement par ces mots : " Puisque par ta lâcheté/cupidité/égoïsme/ou autre, tu as prouvé que tu appartenais à la race des chacals, fais nous entendre ta vraie voix. " A partir de ce moment là, l'offenseur s'exprimera par une espèce de plainte nasillarde, aiguë et stridente lui retirant 2 traits sociaux. Les effets durent 2 cycles lunaires à moins que l'on ne refasse le rite pour le prolonger.

Intermédiaires :

Rite de la chasse : On appelle la chasse contre les garous qui ont commis un crime capital, mais qui ont encore des ves-

tiges d'honneur. Les meurtriers, mais pas les traîtres, et autres sont chassés. Tous les garous qui participent à une chasse marquent leur corps d'anciens symboles à la peinture ou à l'argile. Ces symboles indiquent l'appartenance du garou à un groupe de chasseurs et tous les autres garous doivent laisser la place à ceux qui sont ainsi désignés. Le maître du rite ou maître de la chasse mène la meute. La chasse est comme son nom l'indique, la traque et la mise à mort d'un criminel par la meute. Aucune soumission n'est possible, mais à la mort du garou il est considéré comme étant lavé de ses fautes. Si le condamné échappe à ses chasseurs, il peut vivre comme un rônin.

Rite de satire : Version plus sérieuse de la pierre de la honte, la satire est un exercice particulier de chant, de danse, de théâtre par les demi-lunes et les danseurs de la lune à seule fin de ridiculiser l'offenseur. L'assemblée est convoquée et, tandis que l'offenseur est assis en un lieu public à la vue de toute la tribu, le rite est célébré. Comme les garous ont une tradition orale, la satire est répétée et se transmet au fil des âges, la perte de renom est donc permanente, bien qu'il soit possible d'en regagner. Alors que la pierre de la honte se cantonne aux membres de la tribu du délinquant, les danseurs de lune se font un plaisir de faire connaître la nouvelle satire à tous les garous qu'ils rencontrent.

Avancés :

Rite des dents vengeresses de Gaïa : La plus grande punition chez les garous, ce rite est réservé aux traîtres, ceux qui s'allient au Ver, des lâches dont les actions ont causé la mort de beaucoup d'autres. Le garou est emmené dans un lieu où la terre est dure, craquelée et pleine de pierres. Quand ce rite a été célébré sur lui, la partie de Gaïa qu'il touchera, quelle qu'elle soit, sera transformée en argent acéré aussi longtemps qu'elle sera en contact avec sa peau. Il est alors pourchassé comme un chien sur la langue de terre par des crinos armés de fouets à pointe d'argent. Le garou est donc promis à une mort lente et douloureuse. Le nom du coupable est effacé des contes et des légendes et on ne le prononce qu'accompagné d'un juron.

Rite du déchirement du voile : Parfois connu sous le nom de folie d'Actéon, ce rite sert à punir un humain qui a grandement offensé les garous. L'offense n'a pas besoin d'être inhérente aux garous, mais peut être un acte contre Gaïa ou ses enfants. Ce rite fait tomber le voile, obligeant un humain à voir les garous et à s'en souvenir durant toute une nuit de chasse. Le maître du rite laisse un petit sac de fiente et d'herbe brûler à côté de la victime endormie. Lorsqu'elle se réveille, le voile est tombé dans son esprit. La chasse qui s'ensuit peut ou non finir par la mort de l'humain. Ceux qui restent en vie sont souvent fous, leur esprit naïf se refusant à accepter la réalité dévoilée par le rite.

Rite du vol du loup : Ce rite sert à punir des crimes commis contre d'autres garous ou des parents. Le rituel dépouille un garou de toute sa rage. Il perd donc le loup et ne peut plus se métamorphoser, devenir frénétique, gagner ou dépenser de la rage. Cette punition dure habituellement un temps déterminé par la gravité du crime. Le maître du rite coupe un morceau de la fourrure de la victime et la scelle dans une boîte ou un coquillage. L'objet est alors enterré et ne peut pas être ouvert avant la fin d'une période déterminée par le maître du rite. La

destruction de la boîte fait perdre définitivement le loup du garou puni.

Rite du loup solitaire : Ce rite a lieu lorsqu'un garou est déclaré rônin, un proscrit. Bien que la vaste majorité des garous ne puisse pas imaginer préférer vivre dans le déshonneur, loin de la sécurité et de la compagnie de la meute, de rares garous perçoivent cette sécurité comme étouffante et demandent alors à être déclaré rônin. Malheureusement pour eux le nombre de garous demandant à devenir rônin a commencé à augmenter récemment. Ce rite est toujours effectué par une nuit sans lune. Durant ce rite, le nouveau rônin doit établir sa volonté de quitter la tribu. Alors qu'il enlève tous les signes extérieurs de son héritage garou, il récite solennellement son lignage pour la dernière fois, laissant son nom hors de la litanie. Comme il marche une dernière fois autour du caern, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les garous présents lui tournent le dos et chantent une version modifiée, plus haut perchée, du chant pour les morts. Un rônin doit renoncer à tous ses liens envers son sept, sa tribu et son lignage. Si sa meute le souhaite, il peut en rester membre. Si le rônin arrive à trouver des mentors, il peut continuer à apprendre les pouvoirs dus à son rang et il peut toujours accumuler du renom.

Rite de l'âme brisée : Le rite de l'âme brisée est peut être le plus terrible et le plus solennel des rites garous. C'est encore pire que les dents vengeresses de Gaïa, car il affecte non seulement la vie actuelle du garou mais aussi toutes les vies à venir. Lorsque ce rite a lieu, un garou est rejeté, déclaré agent du Ver. Cet exil atteint même l'umbra, balayant l'âme de la victime des rangs garous. Ce rite a lieu pour les garous qui sont les traîtres les plus vils envers la litanie, les garous et Gaïa elle-même. Pendant le rite, tous les objets liés au traître sont détruits dans un feu ardent. Si le traître a été trouvé et tué, son corps sera également brûlé. Ensuite, les plus puissants objets mystiques présents seront placés sur le feu mourant et formeront un pont vers l'umbra la plus profonde. Les esprits sont appelés pour qu'ils passent le mot de la disgrâce du garou à travers toute la tellurie alors que les théurges pleurent des larmes de deuil sur les cendres de l'espoir. Durant la dernière étape de ce long rite, les frères de meute du traître emmènent le reste des cendres vers le site le plus stérile possible. Là, les cendres sont laissées sur une terre vide de toute vie. La meute s'assied ensuite et porte le deuil jusqu'à ce que le vent disperse



les cendres vers l'oubli.

Rites de renom :

Basiques :

Rite d'accomplissement : Ce rite sert à honorer un garou et à reconnaître les épreuves qu'il a enduré pour atteindre sa position actuelle. Un ancien fera avancer le garou concerné, comme il le ferait pour le punir ou le critiquer. Comme il s'avance, l'ancien commence à faire la liste de tous les faits accomplis pour gagner du renom. Puis le rite d'accomplissement prend place et toute personne qui souhaite parler au nom du garou honoré peut le faire. En conclusion l'ancien dit une formule du genre : " Il est maintenant plus grand au sein de sa tribu, de son sept et plus grand que tous les autres. Que cela se sache ! " Cette formule est prononcée si une majorité des garous présents a accepté la nouvelle nomination.

Rite de passage : Après qu'un petit a accompli son premier changement et qu'il ait pris conscience d'être un garou, il doit subir le rite de passage. Les garous ne sont pas considérés comme des adultes avant ce rite. Avant ce ne sont que des petits. Ce rite est une quête dangereuse qui doit prouver le courage, l'honneur et la sagesse du garou par le biais d'épreuves difficiles. Cette épreuve ne s'entreprind que très rarement seul, la meute en général accompagne le louveteau, il arrive même, que des esprits invisibles les surveillent. Si les petits réussissent, leur quête, un maître du rite l'accompli pour eux, les marquant d'un pictogramme qui signale qu'ils sont maintenant des adultes. Si les jeunes échouent, ils pourront par la suite de nouveau prouver leur valeur mais en attendant, ils sont considérés comme des citoyens de seconde zone.

Rite de blessure : Ce rite célèbre la première blessure reçue par un garou lors d'une bataille. Chaque tribu marque ce moment différemment, mais tous honorent ce signe de courage. De nombreuses tribus frottent de la cendre au moins sur une partie de la blessure pour qu'une cicatrice se forme en souvenir.

Rite de louanges : Durant ce rite un garou individuel est isolé pour être félicité. Ce rite a lieu durant une assemblée et quand un garou se distingue par une action qui enrave les plans des suppôts du Ver ou protège considérablement Gaïa. L'action doit être supérieure au sens du devoir. Durant les 3 prochaines lunes, les louanges du garou seront chantées par les assemblées du sept.

Rites saisonniers :

Basiques :

Rite de la grande chasse : Les garous effectuent ce rite lors de la veillée de la St-Jean. C'est l'époque de l'année où Hélios reste le plus longtemps dans le ciel, au zénith de son influence. Même lorsque la brillance du soleil dévoile les mystères protecteurs de l'obscurité, les garous éloignent toute subtilité et laissent leurs hurlements de rage et de pouvoir remplir le monde. Durant cette journée et cette nuit, les créatures du Ver ont bien du mal à se cacher des guerriers de Gaïa. A minuit pile, comme la St-Jean commence, le maître du rite appelle Gaïa pour qu'elle attire l'attention du sept sur les créatures dignes de la grande chasse. Il est courant pendant le rite de



laisser couler le sang, et chaque garou se coupe afin de laisser couler son sang avec celui des autres dans un récipient. Le sang est alors mélangé puis étalé pour former un pictogramme sur le front ou la poitrine des chasseurs. A l'aube, Gaïa envoie au sept un signe qui désigne la cible de la grande chasse. Bien que la cible choisie soit presque toujours associée au Ver, il arrive que Gaïa demande le sacrifice de l'un des siens. Seuls les plus grands guerriers peuvent être ainsi désignés en cas de besoin, car il paraît que l'esprit d'un guerrier ainsi libéré se transforme immédiatement en un ange vengeur. Les garous n'ont que 24 heures pour accomplir la chasse. S'ils sont victorieux, le sang de la créature est répandu sur le sol, comme sacrifice à Gaïa. Si les chasseurs ne peuvent avoir leur proie, c'est un présage terrible pour l'année à venir. Participer à la grande chasse est une chance de gagner beaucoup de gloire.

Rite des vents hivernaux : Ce rite, célébré pendant la nuit du solstice d'hiver. Le maître du rite rassemble les garous autour d'un feu de joie. Il mène alors le groupe en un long hurlement qui commence par un grognement sourd pour finir en un crescendo hululant. Lorsque le maître du rite sent que la tension est à son maximum, il bondit saisi un tison enflammé et court dans les bois. Les autres le suivent, saisissant des branches en partant. Courant aussi rapidement qu'ils le peuvent, ils font des bruits aussi étranges et effrayants que possible. Le maître du rite mène finalement la meute grondante vers le feu, où ils lancent leurs branches. Une fois que le feu fait rage, les garous célèbrent jusqu'à l'aube et accueillent le soleil nouveau-né d'un dernier hurlement triomphant. Ce rite a lieu à la fois pour encourager Gaïa à redonner naissance au soleil et pour effrayer les suppôts du Ver qui pourraient être tapis.

Rite de réveil : Ce rite a lieu à l'équinoxe vernal. Il commence au coucher du soleil lorsque le maître du rite emmène les garous rassemblés dans une quête umbrale. Cette dernière

re est généralement symbolique, mais à l'approche de l'Apocalypse, les quêteurs cherchent un véritable danger dans les royaumes de l'umbra. La quête consiste toujours en sept épreuves. Celles-ci représentent les 7 portes qui interdisent l'accès à l'au-delà. Chaque épreuve nécessite que les participants abandonnent quelque chose d'eux même, que ce soit un fétiche préféré, une vieille rancœur ou un faux orgueil. Si les garous parviennent à passer les épreuves, ils peuvent renouveler la terre, bannir les esprits de l'hiver et paver la voie à la belle saison verdoyante. A la fin du rite les garous retrouvent leur corps, cherchent en général des parents et se réconcilient avec les joies de la chair, célébrant l'incroyable beauté de la vie et la nécessité de sa continuation. En plus du challenge initial, le maître du rite devra effectuer 7 challenges variant à chaque fois que le rite est lancé.



Intermédiaire :

Rite de Kérés : Il s'effectue la nuit de l'équinoxe d'automne. Kérés était une garou femelle qui vivait dans les temps anciens. Sa tribu est inconnue, mais les furies noires prétendent aisément qu'elle était des leurs. La légende raconte que Kérés défendait féroce ment ses camarades de meute. Un jour, ils furent piégés dans une grotte, entourés de suppôts du Ver. Tous ses compagnons périrent et elle les mangea plutôt que de laisser les créatures du Ver contaminer ces nobles cadavres. Rendue puissante par les esprits de ses compagnons, elle massacra, par neuf fois, neuf grandes bêtes du Ver avant de succomber. La bravoure de Kérés était telle que Gaïa la laissa, ainsi que les esprits de ses compagnons, courir ensemble pour l'éternité dans l'umbra profonde en tant qu'esprits furies. Le rite de Kérés est un événement solennel par lequel le maître du rite mène ses compagnons dans un chant funèbre pour tous ceux qui sont morts au service de Gaïa. A ce moment là les guerriers les plus braves ont le droit de crier leurs angoisses, leurs pertes, leurs peurs et de se reconforter de la présence des compagnons toujours présents. Les garous sont assis en cercle et chacun d'entre eux raconte une douleur personnelle. Lorsqu'il finit son histoire, il jette une représentation de sa peur et de sa douleur, connue sous le nom de talisman de Kérés, au centre du cercle. Le maître du rite est le dernier à prendre la parole et à jeter son talisman. Comme il fait cela, il concentre l'angoisse de la tribu dans son corps, appelant l'esprit de Kérés

pour mettre le feu aux talismans et accorder de la force aux garous. Chaque garou doit réussir un challenge simple, si c'est un succès il voit sa volonté renforcée et son talisman brûler. Si c'est un échec il perd de l'honneur. Si le maître du rite rate son challenge et que le rite échoue, il perdra beaucoup d'honneur aux yeux de la tribu. Si c'est un échec, le maître du rite doit faire un challenge simple, s'il échoue encore une fois, Kérés vient affronter les garous faibles qui ne sont pas capables vaincre leurs peurs.

Les fétiches :

Les fétiches sont une partie importante de la culture garou. Ils sont donnés en récompense d'un grand service, comme présent d'amitié ou comme un cadeau pour protéger les jeunes. Ils servent à protéger caern et septs et sont utilisés pour lier des ennemis et des créatures du Ver afin de les empêcher de détruire la terre. Ce sont des objets qui contiennent l'essence d'un esprit. L'esprit est lié à un objet et on peut y avoir recours pour exécuter des tâches pour le possesseur du fétiche. Les pouvoirs d'un fétiche sont innombrables, car il y a beaucoup d'esprit dans la téllurie. Tous les fétiches sont sacrés pour les garous. Lorsqu'un garou se saisit d'un fétiche pour la première fois il doit faire un challenge de gnose en opposition avec la gnose du fétiche, si le challenge est raté, le garou ne pourra plus jamais essayer de rentrer en résonance avec lui. Les fétiches sont uniques, à chaque fois qu'un garou veut se servir d'un de ses pouvoirs il doit effectuer un challenge de gnose en opposition avec la gnose du fétiche. Mais il peut également utiliser 1 gnose pour activer automatiquement son fétiche pour une scène. La liste des fétiches n'est pas faisable, étant beaucoup trop longue, si votre personnage a investi des points dans cet historique, il vous sera soumis par vos conteurs préférés plusieurs idées et ce sera à vous de choisir.

Les talens :

Les talens sont bien plus faciles à créer que les fétiches et peuvent parfois être façonnés par des personnages qui ne sont pas des théurges. Les talens ressemblent beaucoup aux fétiches, il faut un jet de gnose pour les activer, mais pas pour entrer en résonance avec eux. La seule différence entre les talens et les fétiches est qu'on ne peut l'utiliser qu'une fois. Après une utilisation, l'esprit du talen retourne dans l'umbra et l'objet redevient ordinaire. Ces objets magiques sont souvent utilisés comme paiement.

Les totems :

Le processus d'adoption d'un totem ressemble plus à celui suivi par des parents adoptant un enfant que deux amis se vouant l'un à l'autre. Le totem se sent lié aux garous, et parle d'eux comme de ses enfants. Ce n'est pas vraiment l'esprit qui s'occupe des enfants, c'est un esprit mineur représentatif appelé totem avatar. Généralement, un esprit totem est un incarna. Habituellement ce sont des esprits animaux mais, parfois, les totems sont des créatures mythiques, mythologiques, des forces élémentales et autres sortes d'esprits. Lorsqu'une meute se sent prête pour se lier à un totem il faut trouver un garou capable d'effectuer le rite du totem pour eux. Il est conseillé de se renseigner avant sur toutes les sortes de totem pouvant exister. Vos conteurs se tiennent alors à votre disposition.

2 Le système de jeu :

1-Le temps :

Une partie de jeu tient souvent sur une seule journée, on l'appel scénario. Ce scénario est décomposé en plusieurs scènes qui elles-mêmes peuvent contenir plusieurs tours. En règle générale la partie se déroule en temps réel. Néanmoins les conteurs peuvent parfois accélérer le déroulement du temps.

Ils peuvent également déclarer un freeze. A ce moment là aucun joueur ne doit plus bouger ni interagir d'une quelconque manière tant que le conteur n'a pas relancé la partie. Le freeze est utilisé pour gérer une action instantanée ou une scène où aucun personnage n'a la capacité ou la volonté d'intervenir. Le freeze peut donc durer " en jeu " une fraction de seconde ou juste permettre à une scène déjà réglée de se jouer devant les autres participants.

On appel scène une partie bien définie du scénario. La scène est surtout utilisée par les conteurs pour découper leur scénarii en plusieurs tronçons facilement agencables les uns par rapport aux autres.

Parfois les choses s'accélèrent et sur une très courte période tout le monde veut agir (exemple : le combat). Pour gérer cela aisément on ralentit le tout et on passe en gestion tour par tour. Un tour équivaut à peu près à 4 secondes. Chacun dispose alors d'une action qu'il peut effectuer dans le tour (sauf cas particulier). La plupart des agissements possibles demandent une action, mais certaines actions peuvent demander plusieurs tours pour se réaliser (armer une arbalète et tirer) alors que d'autres n'en prendront même pas une (crier au secours). Dès la fin d'une gestion tour par tour ne pas hésiter à rappeler le temps qu'il s'est écoulé en jeu.

Il est bon de rappeler que le jeu continu entre les parties, même si un joueur ne fait rien de particulier il peut lui arriver des tas de choses dans ce terrible monde, il peut même disparaître, par manque de précautions ou d'implications !!!

Ne pas oublier non plus que les parties de jeu libre (réunion de joueurs en dehors des assemblées) ne sont valables et validées que si les conteurs sont prévenus à l'avance et qu'ils sont présents ou si un compte rendu écrit leur est fourni par la suite.

2- Les challenges :

Principes de base :

Un système est nécessaire pour gérer toute situation dont l'issue n'est pas certaine ; cela peut être un combat, le crochitage d'une serrure, le piratage d'un ordinateur, les effets d'un don... Le principe de ce système universel est le challenge ; grâce à lui on peut aisément gérer la plupart des situations étant amenées à intervenir durant une partie. Le système est simple : il repose sur le jeu bien connu du Chi-Fu-Mi ou marteau-ciseau-papier. Les challenges matérialisent l'opposition durant une unité de temps par des signes de la main. Un challenge oppose deux personnages. Il y en a un qui demande à faire le challenge (attaquant) et un qui le subit (défenseur).

Pour connaître le vainqueur du challenge, il suffit de voir qui remporte le marteau-ciseau-papier. Un signe de la main doit être fait simultanément entre les protagonistes. Le marteau bat le ciseau, le ciseau bat le papier et le papier bat le marteau.

Des égalités peuvent se produire. Il y a trois types de signes et donc trois issues possibles, on gagne, on perd ou on fait une égalité.

Attention, certain personnage de haut rang peuvent bénéficier une fois par partie de la bombe ou du puits. La bombe bat le papier et le marteau mais se fait battre par le ciseau et le puits bat le marteau et le ciseau mais se fait battre par le papier.

Les résultats :

- Si celui qui a demandé le challenge gagne, il réussit à accomplir son action.
- Si celui qui a demandé le challenge perd, il ne réussit pas à accomplir son action et de plus il perd un trait dans la catégorie concernée.
- En cas d'égalité, on compare les traits des deux opposants dans la catégorie appropriée et dans le cas d'une compétence on l'ajoute (voir compétence). Celui dont le score est le plus élevé gagne le challenge. En cas de nouvelle égalité on refait un challenge et ce jusqu'à ce que l'un des deux gagne.

Miser des traits :

Celui qui demande à effectuer un challenge est celui qui initialise le challenge. A chaque fois que l'on initialise un challenge on met en jeu un trait dans la catégorie allant avec la compétence utilisée. Si on gagne le challenge, il ne se passe rien. Si on perd et que l'on a initialisé le challenge on perd un trait dans la catégorie concernée. Si jamais un personnage arrive à 1 trait dans une catégorie, il ne peut plus initialiser de challenge.

Les différents types de challenges :

Le challenge ou test simple :

Il consiste à effectuer un challenge ne se référant à aucune catégorie de traits particulière. Les tests simples sont gagnés sur une victoire mais aussi sur une égalité. Les challenges simples permettent de gérer les situations ne faisant appel à aucune caractéristique ou compétence particulière. Aucun trait n'est misé sur un challenge simple.

Le challenge statique :

Ce type de challenge est utilisé quand vous ne rencontrez pas de résistance active (exemple : vous essayez de déchiffrer un parchemin). Il fait appel à une catégorie de traits définie (dans notre exemple le mental) et le conteur fixe un niveau de difficulté en traits à votre action (pour les éventuelles égalités). Pour les actions les plus complexes, il peut aussi exiger que vous réussissiez deux challenges ou plus pour réussir votre action.

Le challenge classique :

C'est le challenge de base, donné en exemple plus haut. Il sert à gérer l'utilisation directe d'une compétence ou d'une action ; il fait appel à une catégorie de traits et la difficulté de l'action est souvent déterminée par les traits de la personne qui subit l'action.

Le challenge d'opposition :

Ce type de challenge a quasi exclusivement lieu pendant un combat. Il se déroule comme un challenge classique mais chacun des participants essaye de faire quelque chose en même temps que l'autre (en général l'esquive). Exemple : A essaye de coller une beigne à B qui lui essaye de s'enfuir. Le challenge est résolu normalement et celui qui triomphe voit son action se réaliser.

Les cas particuliers et autres options :

La surenchère ou overbid :

Il apparaît comme logique qu'un Ancien Fils de Fenris frappe aisément un louveteau Enfant de Gaïa (l'ancien a beaucoup plus de traits physiques que le louveteau), mais le joueur Fils de Fenris peut ne pas avoir de chance et rater son challenge physique.

L'overbid permet de gérer une supériorité flagrante de traits et permettre ainsi au malchanceux de refaire le challenge s'il a au moins 4 traits de plus que son adversaire dans la catégorie concernée.

Si vous venez d'échouer à votre challenge, vous pouvez tenter l'overbid en annonçant à votre adversaire le nombre de traits que vous possédez dans la catégorie concernée. Si votre adversaire en a au moins 4 de moins, sinon vous perdez automatiquement le second challenge, vous pouvez alors refaire le challenge perdu. Si vous perdez de nouveau, vous perdez alors 2 traits au lieu d'un. Vous ne pouvez tenter sur une action qu'un seul overbid.

L'abandon :

Parfois quelqu'un souhaitera sciemment ne pas réussir un challenge, pour des soins ou toute autre situation bénéfique. Une des deux parties peut donc abandonner, évitant ainsi de faire un challenge et permettant une réussite automatique de l'action. Attention, toutes les situations ne permettent pas un abandon, exemple l'utilisation du don sentir la vraie forme.

3- Les combats :

Les principes de base :

Le combat est une situation de crise où plusieurs protagonistes s'opposent violemment. Il débouche souvent sur la mort ou la neutralisation d'au moins un adversaire. Un combat est toujours géré au tour par tour. Afin de simplifier la gestion d'un combat il est recommandé d'avoir un conteur à ses côtés. Un tour de combat correspond à une action. Attention les situations de combat peuvent devenir très vite compliquées...

L'organisation d'un tour de combat :

Voici les différentes étapes d'un tour de combat :

- Action commune : Tous les personnages désignent lorsque le conteur donne un top la ou les cibles sur les quelles il veut agir pendant le tour. Ils font ensuite leur première action les uns après les autres. L'ordre d'initiative est déterminé par le niveau du trait mental des participants. Ils peuvent alors :
- Attaquer ou esquiver.
- Se déplacer : Un garou peut bouger de ses traits phy-

siques pas. S'il bouge de plus de la moitié de son déplacement il ne peut pas faire d'autre action.

- Utiliser un don, on considère que l'utilisation d'un don requiert toujours un petit effort de concentration. De plus cela facilite le déroulement des actions. Certains dons font exception, il suffit de faire un petit effort de logique pour s'en rendre compte.
- Actions supplémentaires : Toujours dans le même ordre d'initiative, tout personnage possédant des actions supplémentaires les effectue les unes après les autres. Cela est possible grâce à certains dons, disciplines ou grâce à la rage ou autre.

Les blessures et leurs soins :

Les blessures reçues lors d'un combat influent sur les capacités de celui qui les subit. Précisons tout de même certaines choses : les blessures (et leur malus) prennent effet au moment où elles sont reçues, influençant tout challenge ultérieur. A la fin de chacun des tours d'un combat tous les personnages ont la possibilité de régénérer un niveau de blessure en réussissant un challenge simple. Attention il faut que la blessure ne soit pas aggravée et que le personnage soit encore conscient. Une telle guérison est instantanée.

Les niveaux de santé représentent votre état physique à tout moment. Selon votre état vous subissez des malus :

- Commotion : Aucun malus n'intervient.
- Blessure légère : Vous avez été légèrement touché, rien de bien grave mais vos blessures vous gêne tout de même un peu. Vous êtes considéré comme ayant deux traits de moins sur tous vos challenges. (et uniquement sur vos challenges)
- Blessure moyenne : vous avez reçu une belle blessure. Tant que vous êtes blessé de la sorte vous êtes considéré comme n'ayant que la moitié de vos traits (arrondis par excès) pour tous vos challenges.
- Blessure grave : Vous avez reçu une blessure assez grave. Vous perdez toutes les égalités sur tous les challenges (même les simples) que vous êtes amené à régler.
- Invalidité : Vous avez subi une blessure incapacitante et votre chair n'est sûrement que plaie béante. Dans cet état votre personnage est hors-jeu pour au moins 10 minutes. Pendant ce temps le personnage reste immobile et ne peut rien faire. Après ces 10 minutes il peut appeler mais en aucun cas se déplacer tant qu'il n'est pas soigné.
- Mort : Hasta la vista baby ! Vous pouvez faire une boulette avec votre fiche. Allez voir votre conteur et ne parlez surtout pas de votre mort, celle ci s'apprendra en jeu ou peut être ne s'apprendra pas...

Un garou peut soigner ses blessures de trois façons : Tout d'abord il faut savoir si les blessures sont aggravées ou pas.

Si ce sont des blessures non aggravées, le garou peut utiliser sa capacité de régénération à tous les tours ou utiliser un don.

Les blessures aggravées :

Certaines blessures sont beaucoup plus graves que d'autres, on dit alors qu'elles sont aggravées. Ces blessures sont occasionnées par le feu, l'argent-métal et les crocs ou les griffes de toutes les créatures surnaturelles.

Si les blessures sont aggravées, le garou doit utiliser un



don ou prendre une nuit de repos complet et utiliser 1 volonté pour soigner un niveau de blessure. Un garou ne peut soigner qu'un niveau de santé par nuit dans ce cas.

L'argent-métal : L'argent est le point faible des garous. Ils subissent un de dommage aggravé pour chaque 10 secondes de contact avec lui. Lorsqu'ils sont sous leur forme homidé ou lupus l'argent ne les affecte pas plus que ça. Posséder un objet en argent fait diminuer la gnose d'un garou d'un point. Pour récupérer ce point il faut ne pas avoir l'objet pendant 24 heures.

Les cicatrices de combat :

A chaque fois qu'un personnage est mortellement blessé, il récupère une cicatrice de combat. Garder ses cicatrices de combat procure du renom, cela signifie que vous vous êtes battu au-delà des limites. Les trois premières cicatrices n'ont pour conséquence unique, de vous faire souffrir l'hiver. Les 2 suivantes, si votre adversaire les vise (attention le renom) vous subissez un malus de 2 traits sur tous vos challenges. La sixième cicatrice vous inflige des malus permanents.

Les cicatrices bénignes sont situées sur un endroit visé au combat ou alors déterminé au hasard grâce à la table suivante :

- 01-04 : jambe droite.
- 05-08 : jambe gauche.
- 09-11 : abdomen.
- 12 : poitrine.
- 13-15 : bras droit.
- 16-18 : bras gauche.
- 19-20 : tête.

Par contre les cicatrices gênantes sont choisies par le conteur ou tirées au hasard :

1 Jambe endommagée : Vous boitez et vous déplacez à la moitié de votre vitesse.

2 Crâne à nu : Le côté de votre tête a été défoncé et, même après guérison on peut voir l'os crânien. Vous subissez un malus de 2 traits sur vos challenges sociaux sauf si vous portez un chapeau.

3 Mâchoire fracturée : Votre mâchoire et votre langue ne sont plus alignées, si bien qu'il est difficile de vous comprendre. Vous avez beaucoup de mal à vous exprimer, cette blessure demande un gros effort de rôleplay.

4 Borgne : Vous avez perdu un œil. Vous devez miser 2 traits sur tous vos challenges ayant un rapport avec votre vue.

5 Collapsus pulmonaire : Votre poumon a été touché pendant la bataille et maintenant il vous est difficile de respirer, vous subissez un malus de 2 traits physiques.

6 Doigts manquants : Une de vos mains a perdu plusieurs

doigts, vos attaques de griffe avec cette main ne sont aggravées que si vous misez 2 traits au lieu d'un. De plus vous subissez un malus de trois traits en physique lorsque vous utilisez cette main.

Types de combats

Le combat armé :

L'utilisation d'une arme se gère de façon normale, l'arme fournissant à son utilisateur des traits supplémentaires et parfois la capacité de frapper à distance. Ces bonus permettent aux personnages de dépasser ses traits maximums donnés par son rang. Attention une arme mécanique style arbalète ou arme à feu ne peut être utilisée qu'une fois par tour de combat. Toute arme possédée par un personnage doit être validée par le conteur qui donnera une carte la représentant, et sur laquelle figurera le bonus donné en trait.

Le combat de groupe :

Souvent un combat deviendra une bataille rangée où chaque groupe essaiera d'étriper l'autre. Si chaque participant à un unique adversaire le combat se gère normalement. Par contre, il arrive fréquemment que deux personnes ou plus unissent leurs forces pour frapper un seul adversaire. Ce n'est pas très fair-play mais plutôt efficace. Il ne peut y avoir au maximum que quatre attaquants pour un seul défenseur de taille humaine/crinos.

Chaque attaquant annonce l'action qu'il désire accomplir, ensuite le défenseur choisit l'unique adversaire qu'il va tenter de contrer avec son action. Tous les autres participants attaquent, ils bénéficient d'un bonus de 1 trait pour chaque attaquant en plus du premier. Ce bonus peut permettre de dépasser le maximum de trait donné par son rang.

Le combat dans le noir :

Se battre dans le noir ou l'obscurité peut être meurtrier, surtout si certains protagonistes n'y voient goutte... Toute personne qui se bat dans le noir total ou l'obscurité va subir des malus si elle n'a aucun moyen de compenser l'absence de lumière. Le tableau qui suit indique les différentes pénalités à appliquer en fonction des dons possédés par les différents protagonistes.

Dons :	Obscurité :	Noir total :	Ténèbres magiques :
1	-3 Tr	Tr/2	Tr/2
2	Rien	Tr/2	Tr/2
3	Rien	Rien	-4 Tr
4	Rien	Rien	Rien

- 1:Aucun don
- 2:Sens intensifiés
- 3:Vue de l'agneau, Yeux de chat
- 4: Vu de nez
- x Tr: Moins x traits
- Tr/x: Traits divisés par x

L'attaque surprise :

La meilleure attaque est celle que l'on ne voit pas venir... Sous certaines conditions il est possible de tenter des attaques surprises afin de terrasser aisément son adversaire. Il faut tout d'abord pouvoir justifier du caractère surprise de l'attaque. On considère que les cas suivants justifient une surprise :

- Assaillant utilisant un don lui donnant plusieurs attaques.

- Assaillant sortant d'un don le rendant invisible.
- Assaillant attaquant d'un endroit d'où la cible ne le voit pas venir.
- Cible hébétée ou en état de choc.

L'assaillant annonce son action et le défenseur a trois secondes pour réagir. Passé ce délai la victime n'agit pas et l'attaquant bénéficie d'une action d'opportunité. Son attaque se résout grâce à un test simple. Les effets de la surprise ne s'appliquent que lors de la première attaque.

Les attaques ciblées :

Il est possible pour un assaillant de viser une partie du corps de son adversaire afin d'obtenir un effet particulier.

Toutes ces attaques ciblées se gèrent de la même manière. L'attaquant doit d'abord annoncer qu'il va tenter une attaque ciblée (en précisant ce qu'il vise) puis on résout le challenge physique normalement. Si l'attaque porte alors l'attaquant doit réussir un certain nombre de challenges simples pour toucher effectivement la zone visée. Ce nombre de tests simples est fixé par la difficulté de l'action tentée :

Partie visée :	Nbr de tests simples :	Effets :
Une arme ou un objet tenu	1	L'objet tombe ou est détruit
Le cœur	2	Aggravé, chez un mortel la mort
Les yeux	3	Aveuglement
Le cou	4	Décapitation si lame

Si l'attaquant réussit tous les tests imposés alors son attaque réussit et provoque les effets recherchés.

Si l'attaquant rate un seul test alors l'attaquant a touché son adversaire à un endroit quelconque. (sans effet particulier)

Si l'attaquant rate plus d'un test alors l'attaque ne touche même pas l'adversaire.

L'utilisation d'une arme de tir pour porter une attaque ciblée rajoute un test simple supplémentaire à effectuer (sauf si l'arme possède un système de visée technologique).

La fuite :

N'importe qui peut essayer de quitter un combat. Pour cela il suffit d'annoncer au moment du choix des actions d'essayer de tenter une esquive. Il doit alors au moment de l'attaque de son adversaire faire un challenge d'opposition, s'il le gagne, il quitte le combat. Certains dons favorisent cette action et la rende même parfois automatique.

3 Les annexes :

1- La frénésie :

Tout garou possède en lui une bête très forte. Elle est symbolisée par le score de rage du garou, plus sa rage est importante, plus sa bête est à fleur de peau et surgit rapidement. La frénésie peut surgir à peu près n'importe quand, dès qu'un garou se sent agressé ou déstabilisé, sa bête peut prendre le dessus. Pour chacun cela peut venir de causes différentes, un Fianna galliard peut entrer en frénésie alors que quelqu'un se moque de son discours, pour un Wendigo ahroun de simples dires racistes etc. A chaque fois que le garou s'énervé réellement il doit faire un challenge opposant sa rage actuelle et sa volonté actuelle. Le joueur se défend, il se met donc du côté de la volonté, s'il gagne son challenge il contrôle sa bête et reste calme sinon la frénésie l'envahit.

Dans cet état un garou devient une bête sanguinaire tota-

lement irréfléchie et violente. Le garou a le choix entre deux formes de frénésie, la frénésie dite du renard et la frénésie du berserker. Le joueur décide au moment où il rate son challenge laquelle des deux frénésies il va suivre. Dans les deux cas le garou ne ressent plus les effets des blessures et de plus le garou regagne 1 rage tous les tours.

Pendant la frénésie du berserker, le garou passe automatiquement sous sa forme crinos et ne pense qu'à une chose, détruire tout ce qui bouge, amis comme ennemis. Le garou se jette alors sur la cible la plus proche et se bat avec jusqu'à ce qu'il la tue, ce après quoi il sautera sur la cible la plus proche et ainsi de suite. Une fois toutes les cibles mortes, il faut une dizaine de minutes au garou pour se calmer.

Pendant la frénésie du renard, le garou passe automatiquement sous sa forme loup et ne pense qu'à une chose : fuir. Pour cela il n'hésitera pas à attaquer tous ceux qui essayeront de l'en empêcher. Une fois en sécurité, il faudra 10 minutes environ pour se calmer.

2- Les formes :

Les garous peuvent prendre 5 formes différentes, chacune de ces formes donne au garou différents avantages et désavantages. Pour changer de forme un garou doit simplement réussir un challenge simple, il faut un tour pour assumer chaque forme. Pour se transformer plus vite un garou peut dépenser 1 rage et se retrouver directement dans la forme désirée. De plus revenir dans sa forme de base est automatique, mais cela prend 1 tour par forme à adopter. A cause de ces changements de forme, les garous ont développé un langage pouvant se parler dans toutes ces formes.

- **Homidé** : Sous cette forme le garou est un humain tout ce qu'il y a de plus normal. Sous cette forme le garou ne peut pas régénérer mais par contre, il ne craint pas l'argent.
- **Glabro** : Sous cette forme le garou grandit, sa masse musculaire augmente, son système pileux se déve loppe un peu, des petites griffes apparaissent au bout des doigts, le garou peut s'en servir pour se battre mais il n'occasionne pas de dommages aggravés. Sous cette forme le garou bénéficie de 3 traits bonus en physique mais de 2 traits de malus en social.
- **Crinos** : Sous cette forme le garou grandit encore plus, jusqu'à atteindre 2.30m environ. Il prend la forme d'un semi-loup. C'est la forme de combat des garous ; ses griffes et ses crocs occasionnent des dommages aggravés. Sous cette forme le garou gagne 8 traits physiques mais il perd 3 traits sociaux. Un garou ne peut pas initialiser sous cette forme de challenges sociaux sauf pour intimider par la force une cible.
- **Hispo** : Sous cette forme le garou ressemble à un énorme loup préhistorique. Ses mâchoires sont très développées, lorsqu'il mord, il inflige un second niveau de blessure s'il gagne un challenge simple. Ce niveau de blessure n'est pas cumulable avec des dommages supplémentaires occasionnés par des dons. Sous cette forme le garou gagne 6 traits physiques, il ne peut pas initialiser de challenges sociaux de plus il perd 3 traits sociaux. Il gagne également 3 traits pour les égalités et les overbids sur les challenges de perception.
- **Lupus** : Sous cette forme le garou ressemble en tous points à un loup normal. Sous cette forme le garou ne

fait pas de dommages aggravés avec ses griffes mais uniquement avec sa morsure. Au niveau de la perception il peut se comporter comme un chien. De plus il gagne 3 traits en physique, de plus il ne peut pas initialiser de challenges sociaux, il perd 4 traits en social pour ses challenges de résistance.

3- Les hurlements :

Ce langage est un genre stylisé de communication, à mi-chemin entre un rituel et un phénomène linguistique. Pour communiquer les idées et les émotions, on utilise le langage du corps, les grognements et les gémissements. Cependant, ce sont les hurlements des loups qui ont le plus de puissance, et ils les utilisent pour condenser un très grand nombre de renseignements en quelques notes. Maîtriser les hurlements est souvent le travail de toute une vie pour les danseurs de lune. Tous les hurlements peuvent être chantés sous n'importe quelle forme, même dans le monde des esprits.

Un garou les entame, puis les autres le suivent. C'est le moyen par lequel une meute unit son esprit et ses objectifs, et par lequel elle déclare son domaine. Quel que soit le hurlement on dédaigne l'harmonie et on recherche la cacophonie. Quand un garou produit la même note qu'un autre, instinctivement ils changeront de notes de façon à être discordants.

Il existe une foule de hurlements, voici les plus communs et les plus usités :

Appel de la chasse : Un long ululement bas, utilisé pour avertir la tribu de la position et du type de la proie.

Appel au secours : Employé par un garou pour appeler une meute à l'aide. Embarrassant mais parfois nécessaire. Un son ressemblant à des chiots appelant leur mère.

Avertissement de l'approche du Ver : Un chant jappé en séries brèves, staccato. C'est un cri spécial d'avertissement qui annonce la détection du Ver ou d'un de ses suppôts.

Chant du défi : Inventé par les Fiannas, c'est une répétition systématique du nom de quelqu'un, de sa tribu, de son lignage, de ses actes et, en même temps, des insultes pour celui qui est défié, afin de commencer le duel.

Chant de moquerie : Un certain ton qui peut être ajouté à n'importe quel hurlement par les bouffons ; enragera à coup sur les pleines lunes, les Seigneurs de l'ombre etc. Geste insultant.

Chant pour les morts : Un hurlement sombre, bas et prolongé. Utilisé requiem pour ceux qui sont tombés ; le volume et la longueur du chant dépendent du renom du défunt.

Gémissement de pressentiment : un signal général de danger.

Gronnement de préséance : Chanté par un garou qui souhaite affronter seul un ennemi ; n'a pas besoin d'être honoré par ceux qui ont plus de renom, mais il est encore considéré comme " ringard " de l'ignorer.

Hymne de guerre : Un cri de bataille utilisé par les danseurs de lune pour rassembler les troupes.

Hymne de louanges : Chanté pour ceux qui se sont distingués dans une tribu. C'est le moyen normal par lequel on fait savoir dans une assemblée les exploits extraordinaires, les actions honorables, et les décisions sages. Après l'hymne de louanges, il s'ensuit en général un gain de renom.

Malédiction de l'ignominie : Un piaulement hargneux utilisé par la meute pour montrer son mépris à ceux qui agissent contre la tribu.

Symphonie des abîmes : Une symphonie démente chantée par les Danseurs de la spirale noire lorsqu'ils chassent, afin

de terrifier leur proie.

Pour les besoins du jeu, si les joueurs le désirent, ils peuvent tout simplement nommer le hurlement qu'ils effectuent au lieu de réellement hurler...

4- Les caerns :

Jachères, menhirs, tumulus, pierres dragons, cavernes peintes, lieux hantés etc. tout comme le soleil a des tâches solaires, endroits où les éruptions solaires s'élançant vers le ciel, la terre a ses régions où le pouvoir mystique naturel se répand sur le monde. Les garous nomment ces endroits caerns. Seuls les garous savent comment créer et utiliser ces endroits. Quand ils sont " branchés " sur un de ces sites sacrés, les garous peuvent voyager n'importe où dans le monde en ouvrant des ponts de lune vers d'autres endroits du même type. Ils peuvent invoquer des puissances dépassant la connaissance des mortels ou focaliser la force de l'endroit pour créer ou détruire.

Même s'ils sont les seuls à réellement savoir utiliser un caern, ces endroits sont très convoités par tous leurs ennemis : les mages les utilisent pour drainer leur puissance magique et ainsi les détruire, les vampires essayent depuis la nuit des temps d'en tirer de la puissance, les faées essayent de les récupérer car c'est le dernier portail vers leur monde, certains esprits veulent se les approprier pour renforcer ou affaiblir le goulet, et pire que tout, les serviteurs du Ver veulent les corrompre et ainsi en faire des nids du Ver.

De tels lieux sont vitaux pour le bien-être des garous, car ils sont, plus que toute autre créature, la représentation de forces différentes. Sans l'énergie mystique de ces lieux sacrés, où l'esprit et le réel sont liés, même brièvement, leur nature intérieure peut les déchirer.

Les garous ont leur propre réseau de lieux sacrés qu'ils ont établis et entretenu ; ils servent de cadre à la culture qu'ils ont créée. Ce sont des lieux de prière, de réunion, et de repos pour ceux qui sont trop fatigués pour continuer leur voyage. Il y a beaucoup de lieux spirituels dans le monde, mais certains seu-



lement sacrés pour les garous.

La plupart des lieux sacrés sont dédiés à un esprit, on le nomme esprit totem du caern. Les portes de tels domaines peuvent être ouvertes grâce à certains rites.

Bien que beaucoup de ces endroits aient été avalés par la progression des villes, ils gardent encore leurs forces, et beaucoup de garous se risquent dans les villes pour venir prier là où jadis ils se situaient. Malheureusement il arrive de plus en plus fréquemment que ces sites soient récupérés par les terribles Danseurs de la spirale noire. Un par un, les lieux sacrés des garous, leurs sources de pouvoir, sont détruits par les suppôts du Ver, tandis que ces derniers en créent de plus en plus pour eux-même. Des remblais immondes, puants, des sites d'essai nucléaires, et des rivières charriant des poisons corrosifs. Alors que les sites sacrés diminuent, les garous s'affaiblissent. L'Apocalypse a commencé.

Les types de caerns :

Bien que les caerns soient uniques, ils peuvent être divisés en trois grandes catégories autant pour ceux de Gaïa que pour ceux du Ver. Les caerns de Gaïa sont différenciés par trois aspects majeurs de la vie des garous : la gloire, l'honneur et la sagesse. Les garous classifient les caerns selon les activités qu'ils privilégient. Il existe différents types de caerns de chaque catégorie dévolue à des aspects distincts de la vie des garous. Chacun offre des dons différents grâce au rite d'ouverture de caern et chacun devrait avoir son utilité.

L'abondance-Gloire : Ces caerns se trouvent partout où l'argent ou la nourriture abondent. Personne ne manque de quoi que ce soit en ces lieux. De puissants caerns d'abondance peuvent être une source fiable de revenus extérieurs.

L'appel primal-Sagesse : Les Griffes rouges et les lupus de toutes les tribus recherchent ce type de caern. Ils se trouvent dans des zones où les animaux sauvages foisonnent. Dans l'enclos de ce type de caern les garous réussissent automatiquement leur premier challenge de transformation. De plus ils ressentent le besoin de prendre souvent leur forme de loup.

Le calme-Sagesse : Ces caerns rares et puissants sont généralement situés près d'un vallon de l'umbra. Ils incitent à la paix et à la compréhension. Tout garou méditant dans ce type de caern gagne toutes ses égalités, de plus leur volonté est augmentée d'un trait pour les challenges de frénésie.

La connaissance de la rue-Sagesse : Parmi les développements les plus récents du réseau spirituel, les caerns de connaissance de la rue sont exclusivement urbains. On les trouve dans les bas fonds des villes où la survie est l'unique préoccupation. Les habitants de ces caerns sont toujours au courant de tout avant tout le monde.

Les énigmes-Sagesse : Ces caerns sont des sources d'informations étranges et inhabituelles qui sont souvent profondément cachés dans des énigmes ou des rêves. Toute personne peut lorsqu'elle dort dans un de ces caerns espérer faire des rêves prémonitoires. Ces rêves sont très difficiles à déchiffrer, il faut réussir plusieurs challenges d'énigmes.

La fertilité-Gloire : Ces caerns cruciaux en voie de disparition se trouvent dans des lieux où la terre est saine et sauvage. Ces caerns sont importants car ils altèrent la loi qui veut

que 10% des enfants nés de garous deviennent des garous. Dans ces caerns la loi est multipliée par 2 voir 3.

La force-Gloire : Les sites qui conviennent à des caerns de force se trouvent généralement en haut des plus hautes montagnes. Les serviteurs de ce type de caern voient leur force considérablement augmentée (pour ceux qui se distinguent), ses membres sont donc particulièrement belliqueux et sont capables de délivrer des coups d'une rare puissance.

La gnose-Honneur : De temps à autre, les caerns peuvent être une source directe de substance spirituelle. Dans ces caerns les garous peuvent dépasser leur gnose maximum, et dans les plus puissants voir la difficulté des challenges de gnose diminuer.

La guérison-Honneur : Ces caerns sont des sources d'énergies qui guérissent aussi bien les êtres vivants que la terre. Ces caerns sont très secrets, car le moindre petit problème peut le troubler et le rendre inefficace. Ces caerns permettent de guérir beaucoup plus vite de ses blessures physiques et mentales. La seule chose que ne peut pas soigner ce type de caern sont les difformités des métis et les affections congénitales.

L'humour-Sagesse : Ces caerns, en plus de figurer parmi les plus rares se trouvent presque toujours dans les villes et les campagnes. Seuls les caerns qui ont connu le plus de joie peuvent servir de caerns d'humour. Toute personne entrant dans l'enclos se sent heureuse et n'a aucune envie de se battre.

La rage-Gloire : Dévoués à la passion première des garous, ces caerns sont devenus de plus en plus importants au fil des ans. Tous les endroits où des conflits passionnés ont eu lieu peuvent abriter un caern de rage. Les garous vivants dans l'enclos de ce type de caern voient leur rage augmenter et parfois dépasser leur maximum.

La royauté-Honneur : Ces caerns sont historiquement sous le contrôle des rois des garous, les crocs d'argent. Rares sont ceux qui existent et tous se trouvent en Europe de l'est et en Russie. Les serviteurs des esprits totems de ces caerns gagnent toutes leurs égalités en commandement, intimidation et en politique.

Le Sauvage-Gloire : C'est le plus rare des caerns. Ces sites puissants ne peuvent se trouver qu'au plus profond d'une nature vierge. Seules les Furies noires ont le contrôle de ce genre de caerns. Ces caerns offrent un bénéfice très particulier dans le fait où ce don change perpétuellement.

La vigueur-Honneur : Bien que de nombreux caerns se trouvent en des endroits d'une grande beauté naturelle, mais fragile, les caerns de vigueur sont sur des sites sauvages et à la splendeur brute, comme les déserts, la toundra ou les falaises. Tous les habitants de ce caern bénéficient d'un niveau de blessure supplémentaire.

Les visions-sagesse : Ces caerns regorgent de visions du passé, du présent et du futur. Ils servent même d'entrée pour les puissants incarnés et célestes. Les visions frappent totalement au hasard, elles sont puissantes et amènent plus d'informations qu'un garou seul ne peut en absorber. Une vision don-

née par le caern peut devenir le but de toute une vie. Les meutes confuses et sans but viennent souvent là en pèlerinage dans l'espoir de trouver un objectif.

La volonté-Honneur : Ces caerns inspirent aux garous la constance croissante nécessaire pour entreprendre des tâches difficiles qui les attendent avec l'Apocalypse. Les garous défendant ce type de caern voient leur volonté augmenter et même dépasser leur maximum.

Les ponts de lune :

Si les garous sont le système immunitaire de Gaïa, les ponts de lune sont alors ses veines et ses artères. Ils permettent aux garous de se déplacer de par le monde pour combattre le Ver.

Un pont de lune est en fait un esprit non conscient, que l'on nomme Moune, qui prend la forme d'un tube d'énergie élastique de couleur perle, à la texture grossière et faisant environ trois mètres de diamètre. Tirant son pouvoir de Luna, l'esprit s'allonge et s'étire dans une zone du royaume Aethérique de la



proche umbra.

Les garous empruntent les ponts de lune en file indienne. Les voyageurs émergent du pont dans l'ordre dans lequel ils étaient entrés. Avant de se refermer un pont de lune peut transporter 5 garous par niveau du caern de départ. Un pont peut être ouvert une seconde plus tard.

Le temps ne s'écoule pas dans les ponts de lune, ce qui rend les voyages quasiment instantanés.

Suivant le rang du caern, les ponts de lune ne couvrent pas tous la même distance :

Rang du caern :	Distance :
1	1600 km
2	3200 km
3	4800 km
4	9600 km
5	16000 km

5- Le sept :

Le sept est une unité sociale dynamique composée de garous qui viennent maintenir et protéger des caerns individuels. La protection de ces centres d'énergie spirituelle est une responsabilité importante que les garous doivent accomplir avec application et persévérance. Dans les générations passées, chaque sept était formé de garous tous issus de la même tribu. Comme les caerns diminuaient en nombre et que les ennemis étaient de plus en plus nombreux, de nombreuses tribus commencèrent à se rassembler autour de caerns individuels.

En plus de la défense du caern, le sept forme un groupe social, plus divers que les meutes individuelles. Les groupes sont très importants aux yeux de créatures sociales comme les loups-garous et le sept représente l'identité au même titre que la lignée, l'auspice et la tribu.

Là des garous de tous bords se rejoignent. Ils partagent leurs expériences et gagnent de la force en étant ensemble. Seul un sept peut apprendre à un garou à se relaxer et être en paix. Cette harmonie, en plus des assemblées que tient le sept et du système de justice que suivent les garous, sert à renforcer le caern et à affirmer les liens qui existent entre Gaïa et les garous.

Deux facteurs majeurs fondent le sept : la nature du caern qu'il garde et les buts de la (ou les) tribu(s) qui le compose.

Chaque aspect a des influences sociales et politiques.

Étant une unité sociale, le sept nécessite une structure. Heureusement pour les garous, l'essentiel de cette structure est déjà en place. Le concept de domination est une part intégrante de leur société et la hiérarchie est implantée profondément chez tous les membres du sept. Les garous de rangs faibles se réfèrent aux anciens sans se poser de questions. Il y a plusieurs rôles qui ont une importance toute particulière au sein du sept :

Le conseil des anciens : Le conseil des anciens est le principal corps dirigeant d'un sept. Le nombre d'ancien varie, selon la taille du sept, mais s'échelonne entre 3 et 13 individus. Ces garous ont la responsabilité de la protection des intérêts du sept, en dépit de leurs désirs personnels. L'un des garous du conseil, généralement un philodox ou l'alpha du sept, est le grand ancien et c'est à lui que revient la terrible tâche de trancher en cas de désaccord.

L'alpha ou grand ancien : C'est lui l'autorité ultime sur son territoire, il peut faire ce qu'il veut tant qu'il ne met pas en danger le caern. Toutes les lunes peuvent être à ce poste.

Le gardien : Le gardien est le chef des gardes du caern. Il ne s'occupe que du bien être du caern. Tous obéissent à ses ordres, même le conseil, lorsqu'il s'agit de sujets concernant directement le caern. Le gardien a le dernier mot pour tout ce qui se rapporte à la sécurité du caern. Bien qu'il soit l'autorité ultime pour tout ce qui concerne le caern, il ne commande pas le sept. Le gardien doit être au-dessus de tout reproche ou de toute corruption. Il doit rester en permanence au caern. Toutes les lunes sont acceptables à ce poste.

Les gardes : Ils sont les bras droits du gardien. Ils sont loyaux et suivent ses ordres. Le devoir des gardes inclut la formation de murs défensifs dans l'enclos et au sein du caern. Ils doivent rester en permanence au caern. Ce sont en général des ahrouns.

Le maître des rites : Il est le sénéchal de toutes les cérémonies et rites qui impliquent le sept et/ou le caern. Son rôle est de choisir qui va faire le rite, où et comment. Même le héraut du sauvage doit suivre ses directives. L'autorité du maître ne s'étend que sur le caern. Ils sont choisis en général parmi les lunes des sages ou des juges.

Le garde des portes : Le garde sert de liaison avec les autres caerns. Il contrôle le pont de lune et l'ouvre ou le ferme selon les besoins. Il détermine si un autre sept peut ouvrir un pont de l'umbra vers le caern et il scelle tous les accès en cas de guerre. Une telle autorité cause souvent des différends entre le conseil, le gardien et lui. Bien que le gardien ait le dernier mot pour clore ou non le pont de lune en temps de guerre, si le garde des portes est d'une opinion différente, un défi viendra marquer la fin de la discussion. Toute lune peut remplir cette fonction.

Le marcheur de lune : Son rôle peut prendre une importance capitale, en effet il a pour mission de négocier avec les autres caerns pour une utilisation de pont de lune. Il doit posséder une très forte capacité diplomatique, toutes les lunes peuvent prendre cette fonction.

Le gardien des terres : Le gardien des terres entretient le caern et l'enclos qui l'entoure. De nombreux esprits ne visiteraient pas le caern s'il était crasseux ou mal entretenu. Un caern propre est une preuve de respect envers Gaïa et les esprits qui habitent le site. Toute lune peut faire l'affaire.

Le maître des défis : Il est là pour superviser tous les défis. Il ne doit pas seulement être doué pour le combat physique mais aussi pour toute sorte de jeux, d'énigmes et d'injures. Pour les défis sous forme de combat, il détermine la force autorisée, les formes que peuvent prendre les combattants et si les armes sont autorisées. Pour les défis sous forme de jeux, il détermine le type spécifique du défi et la limite de temps. Il établit aussi les conditions précises de victoire, c'est lui qui désigne le vainqueur. Bien que la parole du maître soit habituellement définitive, un contestataire peut faire appel à la foule. Un vote unanime du peuple contre la décision suffit à l'annuler. Si le maître des défis est contesté à trois reprises, il perd sa place. Ce sont en général des ahrouns ou des philodox qui sont à cette place.

Le maître des hurlements : Il mène les autres danseurs de lune dans le hurlement d'ouverture qui commence l'assemblée. Ce poste est habituellement tenu par un galliard. Il a un rôle vital mais étrangement sous-estimé. Si le travail de transition pendant les assemblées est bien fait les autres garous ne doivent pas se rendre compte de sa présence.

Le héraut du sauvage : Ce rôle implique l'invocation, durant une assemblée, des totems du sept pour renforcer le caern. Le héraut du sauvage, habituellement un théurge, amène d'abord le sept à honorer ses divers totems, puis ceux des tribus qui le composent. Puis il effectue les rites pour atteindre l'umbra et contacter les esprits qui donnent force au caern.

Le diseur de vérité : Il a le rôle de médiateur en cas de disputes et de juge en cas de manquements à la loi. Le poste est occupé quasiment dans tous les caerns par un philodox.

C'est lui qui dirige tout tribunal.

Le chanteur des légendes : C'est un rôle en général pris par un galliard, il doit mener le sept dans les histoires à chaque assemblée et amène aussi certains garous à jouer le rôle d'ancêtres.

L'ennemi du Ver : Cette position revient à un grand guerrier. L'ennemi conduit le sept dans les réjouissances qui terminent toutes les assemblées. Il conduit les chasses dans l'enclos du caern. En dehors des assemblées il coordonne également les batailles contre les ennemis des garous.

6- Les assemblées :

Les assemblées sont la composante essentielle de la structure sociale des garous. L'assemblée, peut-être le plus dynamique et interactif des groupes que puissent avoir les garous, sert à de nombreuses choses. Elle honore les héros du passé et du présent, établit la loi des garous, résout les doléances individuelles, recharge l'énergie spirituelle du caern, célèbre les voies tribales et réaffirme l'identité culturelle des garous.

L'assemblée est le plus basique, primal et marquant des rassemblements sociaux des garous.

Le fonctionnement de l'assemblée :

La culture garou a diverses formes d'assemblées. Elles peuvent varier en taille, d'une réunion intime entre un petit sept jusqu'à un grand colloque unissant les garous de toutes les tribus. Toutes les assemblées, même si elles ne sont pas identiques partagent toutes les mêmes racines. Une assemblée comporte cinq parties : le hurlement d'ouverture, le ciel interne, la casure de l'os, les histoires et chants de réjouissances. Chaque partie de l'assemblée nécessite certains garous à certains pos-



tes.

Le déclin actuel de la cérémonie, des postes et des rituels varient selon les tribus et les sept. Cette menace insidieuse représente peut-être un plus grand danger que le plus vicieux des théomorphes.

Le hurlement d'ouverture : Toutes les assemblées commencent par un hurlement. Ce hurlement mené par le maître des hurlements emplît l'air de modulations surnaturelles et expiatoires.

Bien que la tribu et l'attitude jouent un rôle dans le hurlement, le statut actuel du sept le modifie tout autant. Le sept déclare à travers lui les buts de l'assemblée. Ce hurlement dure environ une dizaine de minutes. Tous les garous forment un cercle autour du cœur du caern. Pendant toute la durée du hurlement il ne doit pas être brisé, sinon de grands malheurs s'abattraient sur le caern.

Le ciel interne : La seconde partie de l'assemblée s'attache à fortifier le caern en contactant des esprits tribaux. Le héraut du sauvage mène le sept à travers cette partie. Les esprits de l'umbra sont la source de la force continue du caern. Le ciel interne est donc vital à sa survie. Le héraut du sauvage doit contacter des esprits et les traiter avec l'honneur et la déférence appropriée. Si cette partie de l'assemblée n'est pas correctement effectuée, le caern s'affaiblit. Un sept qui laisse neuf cycles lunaires s'écouler sans faire un rite de liaison du totem peut voir son caern perdre un niveau de pouvoir.

La cassure de l'os : C'est à ce moment que ce fait le travail de l'assemblée. Les doléances sont écoutées, la politique du sept est dictée et les réussites personnelles félicités. Le dieu de vérité dirige cette partie de l'assemblée. Toutes les affaires sont traitées à ce moment. Ceux de rang élevé parleront en premier puis les jeunes.

Le système de justice est plus simple que celui des humains, car il est plus proche de celui des loups. Le jugement et la punition qui suit sont rapides, brutaux et sans appel. Une fois la décision prise, pour le meilleur comme pour le pire, l'affaire est close.

Les histoires et les chants : C'est le chanteur des légendes qui dirige cette partie de l'assemblée. Les anciens héros sont loués et les nouveaux nommés avec des hurlements de reconnaissance et des rites de louanges. Chacune des tribus à sa façon de faire, mais c'est le chanteur des légendes qui instille l'ambiance de ces histoires.

Les réjouissances : C'est le point culminant de l'assemblée. La passion de tous les garous du sept se concentre sur les réjouissances, relâchant toute l'intensité physique, émotionnelle et spirituelle. Une fois le sept conduit à son apogée, l'ennemi du Ver se métamorphose en loup et laisse échapper un hurlement puissant. Le reste du sept rejoint son hurlement tout en se transformant en lupus. De fausses batailles et d'autres démonstrations de force et de prouesses s'effectuent spontanément lorsque les garous se préparent pour la course. Lorsqu'ils ont atteint le point de non-retour l'ennemi surgit hors du caern menant tout le sept dans une course épuisante pour nettoyer la zone qui entoure le caern de tout ennemi. Tous les garous qui participent aux réjouissances doivent dépenser 1 gnose pour recharger le caern. Un caern actif doit recevoir au moins 5 points de gnose par niveau de pouvoir et par mois. Un caern qui ne reçoit pas le montant nécessaire de gnose devient inactif.

Après l'assemblée : Les garous retrouvent leur chemin vers le caern à la fin de la frénésie liée aux réjouissances. Bien qu'ils soient alors épuisés, le sept déborde d'une grande joie et

d'un sentiment d'unité. Une assemblée régulière sert à la fois le caern et le sept. Elle renforce les liens du caern avec l'umbra, ceux des esprits totems avec le sept et des garous entre eux. Le sept et le caern ont une relation symbiotique et se soutiennent mutuellement contre la myriade de dangers qui menacent les défenseurs de Gaïa.

7- La litanie et la justice :

La litanie est le grand chant des siècles, qui parle des traditions, des codes, et des lois des garous. Tous les philodox doivent l'apprendre par cœur, la plupart des bons danseurs de lune en apprennent une bonne partie.

Les garous sont plutôt directs ; ils n'acceptent pas les manœuvres légales détournées. Les garous savent ce qui sera et ce qui ne sera pas toléré par les sept, les tribus et, dans la plupart des cas, un violeur de la litanie en connaît les conséquences. Voici les principales doctrines de la litanie :

Les garous ne s'accoupleront pas avec les garous :

A cause des difformités et des psychoses occasionnelles des progénitures ainsi métissées, les garous n'ont pas le droit de s'accoupler entre eux, devant à la place trouver leurs conjoints chez les humains ou les loups. C'est la grande tragédie des garous, de nombreuses histoires racontent l'amour que se portaient deux garous et qu'ils ne pouvaient pas exprimer.

Combat le Ver où qu'il soit et où qu'il naisse :

Le dessin premier des garous était de combattre le Ver, et une grande partie de leur histoire ancienne parle de batailles entre les grands héros garous et le Ver. Tous les garous rendent des hommages peu sincères à cette tradition. De nos jours beaucoup de garous ont oublié ou abandonné leur mission.

Respecte le territoire de l'autre :

Cette partie de la litanie a été changée ces derniers siècles, car la société humaine s'est propagée à tel point qu'il était impossible de marquer son territoire en urinant. A la place, pour rentrer dans une région, un visiteur devait demander la permission en chantant le hurlement de présentation, donnant son nom, son totem et son lignage. Beaucoup de jeunes ne connaissent même pas cette partie de la litanie.

Accepte une reddition honorable :

Les garous, acceptant la réalité des duels fréquents et, en même temps réalisant que les luttes à mort diminueraient considérablement leur nombre, ont incorporé cet élément particulier dans la litanie. En théorie un garou peut capituler à tout moment en présentant sa gorge à son adversaire. Certaines tribus comme les Fils de Fenris et les Seigneurs de l'ombre ne respectent jamais cette partie de la litanie.

Sois soumis à tes supérieurs :

Bien que les garous aient une forte mentalité de meute, il y a toujours des individus gênants. Aussi les garous ont mis en pratique le système de renom et d'honneur. Ils ne sont pas des dictateurs, mais n'importe quelle demande raisonnable d'un garou de rang supérieur doit être respectée si elle n'apporte ni honte ni tort à un autre garou ou à vous-même.



©1999 Bryan Williams

La première part du gibier est pour ceux dont le rang est le plus élevé :

Survivance de l'héritage loup, cette portion de la litanie est très en faveur auprès des hauts placés de la société garou, comme les Crocs d'argent et les Seigneurs de l'ombre. Gibier tué s'applique même aux possessions de la victime, en théorie, tous les fétiches les plus puissants peuvent être détenus par le garou ayant le plus grand renom.

Tu respecteras ceux qui sont en dessous de toi, nous sommes tous enfants de Gaïa :

En fin de compte, les garous sont des êtres de meutes, et alors qu'ils réalisent que tous ne peuvent être égaux, ils croient que toutes les choses venant de Gaïa ont une valeur. Ils sont les protecteurs du monde, après tout, c'est une noble tâche un peu comme celle des chevaliers. Ceux qui montrent beaucoup de noblesse sont respectés...

Tu ne lèveras pas le voile :

C'est peut-être la partis la moins violée de la litanie. Il n'y a pas de réalité ici, les garous savent que les forces du Ver et de l'inquisition les pourchassent, et ceux qui désobéissent à ce décret meurent. Récemment des équipes spéciales de garous ont été créées dans le seul dessein de détruire l'équipement des cameramen et effrayer les reporters.

Ne tolère pas que ton peuple soigne ta maladie jusqu'à la mort :

A l'origine un garou âgé ou blessé au point d'être un fardeau pour la tribu était simplement mis en pièces par ses frères

garous. Mais, avec le temps, on en vint à considérer qu'il était plus digne de laisser le garou finir sa propre vie.

Le chef peut être défié n'importe quand en temps de paix :

A l'inverse des vampires, les garous ne sont pas obligés d'obéir aveuglément à leur chef. En temps de paix, quand aucune menace ne plane, un garou peut en défier un autre. On se battra en duel, le gagnant imposant ses revendications ou son point de vue.

Tu ne défieras pas le chef en temps de guerre :

Les garous, pratiques, ont dû très tôt apprendre des tactiques de groupes ou de meutes contre les énormes créatures du Ver et ils ont réalisé qu'une erreur d'un seul garou pouvait conduire à la destruction toute une meute. En guerre, l'ordre du chef est une loi immuable. Un garou qui désobéit ou pose des questions insolentes à un supérieur peut être détruit dès que faisable sans inconvénient.

Tu ne feras aucun acte qui occasionne la violation d'un caern :

Tout comme pour le voile, cette loi est très durement appliquée. Les caerns sont l'âme de Gaïa, et s'ils sont détruits, les garous cesseront d'exister. Même conduire accidentellement un ennemi à un caern est souvent sévèrement puni.

La justice :

Les lois garous ressemblent plus aux actes rapides et décisifs des meutes de loups qu'à la bureaucratie des systèmes légaux humains. Une fois la décision prise, la punition s'ensuit, avec une promptitude souvent brutale. Habituellement les philodox servent de juges auprès des garous. Leur penchant pour le discernement est bien connu des garous. Leurs décisions ne sont donc jamais discutées. La hiérarchie et les défis règlent toute sorte de disputes. Les véritables jugements sont réservés aux rares cas où un garou manque aux lois de la litanie ou aux traditions du sept et/ou de la tribu.

Les rôlins :

En de rares occasions, les garous accusés de terribles transgressions peuvent demander à être déclarés rôlin. Bien que cela soit une punition très sérieuse, ce terme ne correspond pas vraiment. L'accusé fait état de son désir d'être rejeté de la société garou plutôt que d'avoir à y vivre. Il subit donc le rite du loup solitaire et abandonne tout contact avec son sept, sa tribu et son lignage. Il peut toujours courir avec sa meute si elle l'accepte. S'il arrive à trouver un mentor il peut toujours essayer de continuer à gagner du renom, mais personne en général n'est prêt à faire un rite d'accomplissement pour un rôlin.

8- Les défis :

Les défis se font en général lorsqu'un garou souhaite atteindre un rang plus élevé. Ce procédé est connu sous le nom de défi formel. Cependant il est également utilisé pour résoudre des crimes mineurs ou des transgressions qui ne violent pas la litanie. Les parties en conflit s'engagent dans un défi, le défenseur choisissant la méthode.

La domination :

La hiérarchie des garous n'est pas statique. Dans une société si spécialisée, la hiérarchie fluctue en fonction des situations diverses.

Les défis se déroulent lorsqu'un garou discute l'autorité d'un autre. Celui qui lance le défi remet en cause la domination de l'autre. La compétition prend trois formes de base : l'affrontement, les jeux ou le duel.

L'affrontement : Toujours informel, l'affrontement est la forme de défi de domination la plus simple. Les deux garous se regardent fixement dans les yeux et le premier qui détourne le regard a perdu. Pour le résoudre, il faut faire un challenge social, celui qui perd baisse les yeux.

Les jeux : Les jeux sont une forme de domination plus sophistiquée qui implique une gamme étendue de défis possibles. Dans une compétition d'astuce et de volonté, seul le garou le plus intelligent et plein de ressources triomphe. Une compétition de jeux commence souvent lorsque deux garous sont en désaccord sur un concept ou un principe philosophique ou lorsqu'un garou souhaite montrer sa supériorité par rapport à un autre. Les jeux impliquent toujours un défi mental entre les participants. Chacune des tribus à ses spécialités, mais le jeu doit en général avoir un rapport avec la raison du désaccord. Un défi suite à une dispute sur la rapidité de réaction peut mener à des énigmes, un défi sur la capacité à négocier peut déboucher sur une négociation avec un marchand de voiture...

Attention les jeux ne sont pas à prendre à la légère, on raconte que l'impergium a cessé suite à l'un d'eux opposant un Griffon rouge à un Enfant de Gaïa...

Le duel : Ce n'est rien d'autre qu'un combat ritualisé, mais sans être pris à la légère. C'est le type de défi le plus sérieux, presque toujours considéré comme formel. Toutes les limites sont établies à l'avance pour les adversaires. A la fin du duel le perdant doit tendre son coup au vainqueur en signe de soumission. La tradition veut que le vainqueur puisse trancher la gorge de son adversaire, mais cela se fait très rarement. Si le perdant continue à défier l'autre et refuse de se soumettre à la tradition, le vainqueur ne perd pas d'honneur s'il continue à attaquer en dehors des limites.

Les défis formels :

Ils tournent autour de la tentative individuelle d'un garou pour élever son rang, affirmer sa domination sur un autre ou punir une faute grave commise à l'égard d'un autre. Dès qu'un défi est formel, du renom est mis en jeu par les participants.

9- L'harano :

Les garous sont des créatures violentes à l'extrême, leurs tentatives de concentration et de contrôle se bloquent souvent en une lutte avec leurs passions premières. Très souvent ils sont sujets à la colère et à la rage au point d'en devenir frénétiques. Leur joie profonde et leur orgueil lors de leurs succès inspirent souvent des rites de victoire et des célébrations. A l'occasion, ils tombent dans l'opposé extrême : un sentiment d'apathie désespérée, la mélancolie et la terreur. Les garous appellent cet état l'harano.

Les garous eux-mêmes ne comprennent pas totalement cette dépression profonde. Elle frappe soudainement et laisse

les victimes paralysées. Les ténèbres emplissent leur vie et enlèvent tout espoir à leur cœur. Les garous dans les affres de l'harano ne peuvent exprimer le désespoir qui emplit leur âme. Ils se débarrassent rarement des effets de cette maladie spirituelle. Lorsqu'ils y parviennent, ils sont toujours attristés par cette affliction qui les a touchés profondément et sont bien plus résolus.

Un personnage qui souffre des tourments de l'harano doit faire un challenge de volonté contre 7 à chaque scène. Un échec signifie qu'il tombe dans une misère dépressive. Tous ses traits sont divisés par 2. Il n'est pas décidé à fournir le moindre effort. Il doit utiliser 1 volonté pour chaque action qu'il veut entreprendre.

Surmonter l'harano n'est pas tâche facile, mais c'est réalisable. Après qu'un personnage a accompli quelque chose de significatif, il peut faire un challenge de volonté contre 10. Un succès indique qu'il est parvenu à reprendre le dessus.

10- La malédiction :

La malédiction sépare à jamais les garous des humains, empêchant entre autre les relations stables et les mariages. Un garou peut rarement fonder une famille avec un humain, car la rage s'immisce entre eux. De nombreux garous homidés sont élevés dans des foyers séparés, le garou étant absent durant l'éducation de l'enfant.

La malédiction affecte parfois également les loups. Ils sentent quelque chose de surnaturel chez l'étranger qui se trouve parmi eux. Même parmi les loups un garou n'est pas le bienvenu.

Peu de garous peuvent établir des relations durables avec des humains. En effet, il leur est presque impossible de contrôler leur rage indéfiniment et les humains ne peuvent supporter les souvenirs de ce qui se passe lorsqu'ils perdent le contrôle.

11-Le délire et le voile :

Le voile : C'est un don de Gaïa au peuple des garous pour qu'ils puissent se cacher des humains, grâce à ce don ils peuvent prendre certaines formes sans que les humains ne s'en rendent compte, il s'agit des formes glabro et lupus. Un lupus passera pour un gros chien et le glabro pour un humain tout à fait normal. De plus il protège les garous en rendant les humains fous à chaque fois qu'ils les voient sous leurs formes crinos et hispo. On appelle cela le délire. ATTENTION les autres créatures surnaturelles ne sont pas affectées.

Le délire :

Chaque fois qu'un mortel voit un garou sous la forme crinos ou hispo il pète les plombs. Les mortels ont une grande variété de réactions, mais il est important de comprendre la peur instinctive basique que les humains ressentent des garous. Trois millénaires à servir de proie ne peuvent être oubliés, la peur est innée, semblable à la peur qui se manifeste quand la silhouette d'un épervier apparaît au-dessus d'une portée de sourceaux, mais dix fois plus puissante. C'est à cause de cette réaction que les garous n'ont pas été découverts, et que beaucoup ne croient encore pas à leur existence. La folie permanente est le résultat classique de rencontres répétées avec un monstre.

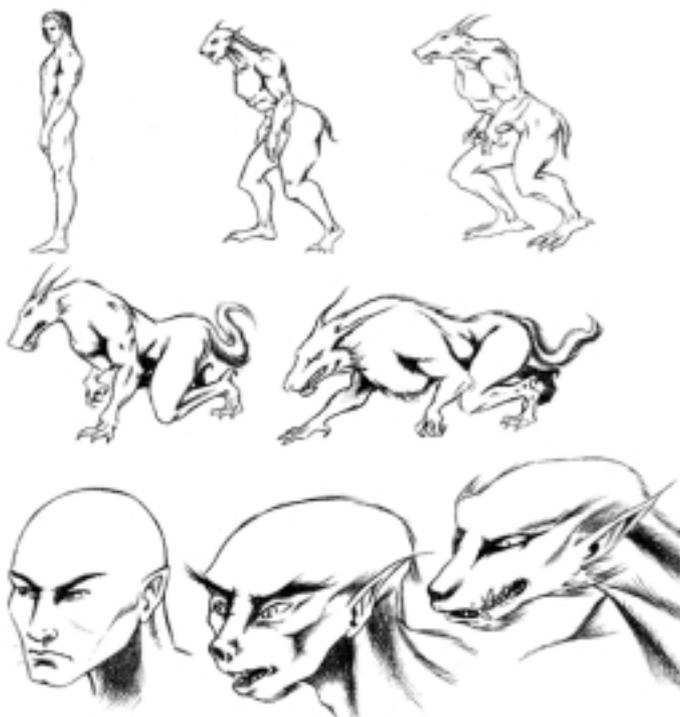
La réaction d'un mortel varie selon sa volonté :

Volonté : % de la population :	Réaction :
1 10%	Peur catatonique : La première fois qu'il voit un garou, cette âme infortunée s'écroule sous la forme foetale en gémissant.
2 25%	Panique : Partir! La personne s'éloignera du garou en hurlant.
3 20%	Incrédulité : " Ce n'est pas possible mec, je suis en train de devenir dingue ! Pas question mec t'es pas vrai... reste où tu es..."
4 18%	Berserk : Le malheureux peut soit descendre la rue en cassant tout ce qu'il croise ou se jeter sur le garou pour le griffer avec ses ongles.
5 14%	Terreur : Peur terrible, l'humain fuit le garou en hurlant ? Sa fuite est relativement sensée.
6 10%	Conciliateur : Il fait de son mieux pour rester calme, mais il est sur le point de craquer. Il essaiera de ne pas être blessé.
7 7%	Peur contrôlée : Cette personne est peut être militaire ou policier, elle restera calme et réagira rationnellement se battant ou fuyant.
8 5%	Curiosté : Cet individu étudiera le garou, à distance respectable en essayant de comprendre ce qui se passe. Il rationalise plus tard.
9 0,1%	Soif de sang : " J'ai jamais vu aucune créature qu'on ait pu descendre, moi et ma Miss Kitty. J'rêve d'avoir une de leur peau.
10 0,01%	Pas de réaction/blasé : Cet individu ne montre aucune réaction face au garou. Soit il a des nerfs d'acier soit son cerveau est en compote.

Une fois que l'humain ne voit plus le garou, généralement il oublie ou il rationalise la chose. C'est un témoignage de la confiance aveugle des êtres humains dans leur façon de voir le monde et leur propre logique, chez les garous cela s'appelle le voile.

12- L'umbra :

C'est le monde des esprits qui est au-delà des perceptions humaines. Ce monde est séparé du monde physique par une barrière invisible à l'homme que les garous ont nommé le goulet. Il faut percer le goulet pour se rendre dans le monde des esprits ou en revenir. Le goulet est en fait une membrane créée par le Tisseur pour séparer les 2 mondes.



Passer à côté :

Tous les garous ont le pouvoir de passer dans l'umbra. Pour ce faire, ils doivent avoir le reflet de leurs yeux et se focaliser dessus. Ils doivent ensuite réussir un challenge statique de gnose contre le goulet. Si le garou réussit, il passe à côté à la fin du tour. Si le garou échoue à son test, il doit attendre 5 minutes avant de recommencer ou se déplacer d'au moins 200m. Si jamais le résultat est une égalité, cela veut dire qu'il est partiellement passé, il peut alors refaire un challenge le tour suivant. S'il gagne, il passe à côté, s'il fait une égalité il pourra de nouveau réessayer le tour suivant et s'il perd, il se retrouve coincé dans le goulet. Il n'existe plus dans aucune des réalités. Il peut essayer de s'en sortir seul en dépensant 1 gnose à chaque heure et en réussissant un challenge simple. Si sa gnose tombe à zéro il y est définitivement coincé. D'autres garous peuvent essayer de le sauver pour cela ils doivent le localiser et ensuite réussir un challenge de gnose contre une difficulté de 7.

Epaisseur du goulet

Zone :	Goulet :
Laboratoire de sciences	9
Grande ville	8
La plupart des endroits	7
Campagne reculée	6
Etendues sauvages	5
Caern typique	4
Caern puissant	3
Les plus grands des caerns	2

Si plusieurs garous passent au même endroit un seul d'entre eux fait les challenges, et emmène tout le monde, au maximum un nombre de garou égal à sa gnose.

Lorsqu'un garou se retrouve dans l'umbra il y est physiquement, il n'est pas une projection astrale. Par contre toutes ses possessions ne peuvent pas le suivre. Seuls les objets dédiés et les fétiches l'accompagnent, les autres tombent au sol. Seuls les fétiches peuvent être utilisés dans l'umbra, on ne peut pas se servir d'un couteau ou d'une arme à feu dédiée. Dans l'umbra le garou peut changer de forme à volonté sans aucun challenge.

Un garou se trouvant dans l'umbra peut essayer de voir ce



qui se passe sur le monde physique. On appelle cette action lisser le goulet. Pour cela le garou doit réussir un challenge de gnose contre le goulet local.

Une personne se trouvant dans l'umbra ne peut absolument pas interagir avec le monde physique et inversement.

Voyager dans l'umbra est extrêmement dangereux pour plusieurs raisons. Tout d'abord toute sorte d'esprits peuvent être croisés et pas uniquement des amis, de plus les distances sont totalement fausses (sauf lorsque l'on reste dans une zone restreinte) par rapport au monde physique, il se peut que vous marchiez pendant 5 minutes et vous couvriez une distance de 1000km ou d'un seul. Pour avoir une chance de pouvoir vous déplacer, il est très conseillé d'être très fort en énigmes ou d'avoir un bon théurges sous la main. En effet les théurges sont ceux des garous qui arrivent le mieux à comprendre le monde des esprits. S'y aventurer seul pour voyager est du suicide si on n'est pas un théurges émérite. Le seul moyen de voyager dans l'umbra sans trop de risque est d'emprunter des sentiers de lune, malheureusement ces sentiers changent avec les phases de la lune. Un sentier de lune relie deux points de l'umbra. Le Tisseur est entrain de tout figer grâce à sa toile, c'est un autre moyen de voyager sans trop de risque, si on considère qu'une araignée du Tisseur n'est pas un risque. Il est en effet possible de suivre les câbles de la toile du motif pour se déplacer.

Chose très importante : lorsqu'il fait jour dans le monde physique il fait nuit dans l'umbra et inversement. Cela vient du fait que le soleil n'existe pas dans l'umbra proche, par contre Luna baigne de ses rayons bienfaiteurs le monde des esprits. Il est donc beaucoup moins dangereux pour un garou de passer dans l'umbra lorsqu'il fait nuit sur le monde physique.

Les combats dans l'umbra ne se passent pas tout à fait comme dans le monde physique :

Les challenges sont tous des challenges d'opposition, le garou prend ses traits physiques, l'esprit sa volonté. Si l'esprit gagne, il peut faire un nouveau challenge opposant sa rage à la gnose du garou, s'il gagne de nouveau il inflige un second niveau de blessure au garou. Une fois vaincu un esprit se dissipe pour se reformer 20 minutes plus tard ailleurs dans l'umbra avec 1 PP. Un garou peut lorsqu'il a vaincu un esprit lui drainer de la gnose. Il peut siphonner 5 gnose pour les récupérer, si jamais il tue l'esprit en faisant cela, il perdra du renom et ce sera su des autres esprits, ses relations avec eux peuvent devenir très tendues.

La pénumbra **ou** umbra proche : Par abus de langage lorsque les garous utilisent le terme d'umbra ils désignent en fait l'um-

bra proche qui est un reflet dans le monde des esprits de la réalité. C'est dans la pénumbra que les garous vont négocier avec les esprits.

L'umbra profonde : Par delà l'umbra proche il existe une autre membrane la séparant de l'umbra profonde. Si les garous vont très fréquemment dans l'umbra proche, l'umbra profonde est beaucoup trop dangereuse pour s'y aventurer sans savoir où l'on va. De plus on ne peut s'y rendre que grâce à des rites très compliqués. Des choses d'une puissance que l'on ne peut même pas concevoir errent dans l'umbra profonde, les royaumes de chaque membre de la triade s'y trouvent. Des entités puissantes comme des dieux y ont été emprisonnées et essayent de revenir vers notre réalité.

Les royaumes umbraux :

Il y a treize endroits en orbite autour de Gaïa dans l'umbra proche dont la force spirituelle est plus importante que celle du reste du paysage de l'umbra. Chacun de ces endroits à sa propre réalité et ses propres lois. Suivant la légende les royaumes proches ne sont pas des lieux fixes, se sont modifiés avec le monde des esprits au cours des âges.

Douze d'entre eux sont largement acceptés par les gardiens des traditions garous, mais le treizième, le pays de l'été, est le sujet de débats passionnés.

Les Abysses : C'est une déchirure dans le canevas de l'umbra dont les esprits les plus puissants craignent la traversée. Cachées dans ses profondeurs se trouvent des choses perdues qu'il vaut mieux laisser dans l'oubli.

Le Champ de bataille : C'est un royaume dédié à toute forme de conflit, et plus spécialement à la guerre. Des ombres de toutes les guerres de l'histoire se manifestent dans des anneaux autour de la morne plaine de l'Apocalypse, l'endroit de l'umbra où la dernière bataille aura lieu.

La Cicatrice : Durant les années noires de la révolution industrielle, la cicatrice se développa. Toutes les peurs cauchemardesques des ouvriers à propos des horreurs dévastatrices et destructrices de l'âme de leurs postes de travail sont réelles dans la cicatrice. Les créatures du Ver et des esprits corrompus du Tisseur y produisent en permanence des fétiches destinés à la destruction de la téllurie.

Le Cyber-royaume : La Cité et le réseau informatique constituent le cyber-royaume.

L'Èrèbe : L'èrèbe est le royaume souterrain craint de tous, là où les garous souffrent mille morts dans le lac d'argent. Certains disent que ces tourments peuvent purifier les garous qui ont été corrompus par le Ver.

Le Flux : Lorsque le Sauvage commença à quitter Gaïa il lui laissa son cœur en souvenir. A présent, le Tisseur a enfermé les étranges et puissantes énergies du flux dans la toile du motif.

Le Liteau : Le liteau est un étrange reflet de Gaïa qui transforme les garous en loup. Avant qu'un garou soit certain de connaître la voie du loup, faites lui endurer le liteau.

La Pangée : Elle est la mémoire spirituelle d'une terre encore baigné par les énergies du Sauvage. C'est un monde sans civilisation, un monde d'avant l'impergium.

Le Pays de l'été : C'est un monde d'amour pur créé par Gaïa et pour Gaïa. Son existence est toujours contestée.

Le Portail d'Arcadie : C'est le dernier avant poste des fées dans l'umbra. Elles protègent le Portail contre le Ver et poursui-

vent leurs propres conflits avec le monde des esprits.

Le Royaume éthéré : C'est un vaste dôme cosmique s'étendant jusqu'à la membrane, empli d'ancres et de puissants esprits de l'air et des étoiles, Phébé et Hypérion deux incarnations de Luna et Hélios y vivent.

Le Royaume légendaire : Dans l'umbra, les légendes garous sont conservées dans ce royaume. Les garous peuvent y retrouver la vie de leurs ancêtres.

Le royaume des atrocités : C'est l'effrayant témoignage des souffrances des victimes de toutes sortes. Aucun garou ne peut sortir indemne de cet endroit grouillant de flâiels.

Il existe d'autres zones plus ou moins figées dans l'umbra :

Les terres natales : Chaque tribu a une terre natale dans l'umbra. Ces endroits sont des domaines particuliers, chacune d'entre elle reflète une partie de l'inconscient collectif de la tribu.

La non zone : Selon certaines légendes se serait un endroit d'où tous les voyages seraient possibles instantanément.

La zone rêve : Toute personne s'endormant entre dans la zone rêve, il n'y a aucun sentier de lune qui y conduit mais on peut y entrer grâce à des dons ou des rites.

Il existe bien d'autres endroits figés mais les garous sont encore loin de les avoir trouvés, de plus les théurges gardent ces secrets jalousement.

13- L'expérience :

Votre personnage n'est pas figé, il peut grâce à ses multiples expériences en tirer un certain enseignement. Dans le jeu il se traduit par des points d'expérience. Ces points peuvent être gagnés de plusieurs façons. Tout d'abord la simple participation à une assemblée vous fait gagner automatiquement 1 XP. Ensuite pour des scènes de jeu particulièrement intéressantes ou si vous parvenez à impliquer les autres joueurs, vous pouvez être récompensé par des XP. Et enfin si votre personnage parvient à accomplir quelque chose de particulier seul ou avec sa meute là encore vous pouvez gagner des XP. Une fois ces XP gagnés il faut pouvoir les dépenser :

1 XP par trait physique, social ou mental jusqu'à 10.

1 XP par niveau de compétence ou nouvelle compétence (max 5).

2 XP pour un point bonus de totem. (Toute la meute peut additionner ses XP).

2 XP pour un rite basique sans professeur.

2 XP pour un trait social, mental ou physique au-dessus de 10.

3 XP pour un don de niveau 1.

3 XP pour 1 gnose.

3XP pour 1 rage.

3 XP pour 1 volonté.

4 XP pour un don niveau 2.

4 XP pour un rite intermédiaire sans professeur.

5 XP pour un don d'un autre auspice, lignée ou tribu et uniquement si un garou veut bien vous l'apprendre.

6 XP pour un don niveau 3.

8 XP pour un don niveau 4.

9 XP pour un don niveau 5.

9 XP pour un rite avancé sans professeur.

10 XP pour un don niveau 2 d'un autre auspice, lignée ou tribu si un garou veut bien vous l'apprendre uniquement. (1 mois d'apprentissage).

14- Les gestes à connaître :

Marteau : Il faut fermer le poing.

Ciseau : Il faut effectuer le V de victoire à l'horizontale.

Papier : Il faut garder sa main ouverte à l'horizontale.

Bombe : Il faut garder le poing fermé et lever le pouce.

Puits : Il faut garder la main ouverte à la verticale et se faire toucher le pouce et l'index en formant un rond.

Glabro : Il faut mettre les deux points fermés sur les hanches.

Crinos : Il faut lever les bras au-dessus de la tête.

Hispo : Il faut se tenir cassé en deux avec les bras au-dessus de la tête.

Lupus : Il faut se tenir cassé en deux avec les bras le long du corps ou à genoux.

Invisibilité : Il suffit de croiser les bras sur la poitrine.

Je suis hors jeu : Il faut faire le geste de temps mort en sport. Une main à l'horizontale et l'autre dessous à la verticale.

Majesté : Il faut garder les 2 bras tendus vers le sol sur les côtés du corps.

Etre dans l'umbra : Il suffit de mettre sa main droite sur le cœur en fermant le poing.

Etre coincé dans le goulet : Il faut mettre les mains sur les oreilles comme pour se les boucher. (C'est d'ailleurs ce qu'il faut faire car vous n'êtes plus là).

Sens intensifiés : Il suffit de montrer avec le doigt le sens que l'on a exacerbé, l'oreille pour l'ouïe, l'œil pour la vue, le nez pour l'odorat. Il suffit ensuite de s'approcher de l'endroit que l'on espionne, les autres joueurs devront faire comme si vous n'étiez pas là.

Lignée pure 1 : Un brassard rouge.

Lignée pure 2 : Un brassard vert.

Lignée pure 3 : Un brassard jaune.

Lignée pure 4 : Un brassard bleu.

Lignée pure 5 : Un brassard blanc.



Loup Garou l'Apocalypse

Ce Livre est l'oeuvre de:
Mr Ludovic Sperer

Mise en page:
Mr Dannenmüller Emmanuel

Contact: Ludovic Sperer:
06.13.20.80.55

Organisateur Apocalypse:
Sperer Ludovic (Da boss)
Lepinay Karelle
Bouchardy Dominic
Mariet Christophe

Great to:

Tous les premiers participants de cette seconde version de l'apo annecienne:
Dufrene Nicolas, Amelie, Nico Levy, Guillaume Lurnet, John Gassilloud, Zap
Jon, Ike Ignace Fauvart, Platen Yuna, Casaentre Raf ,Noémie Kristina
Roncheto, Combet Benjamin, Goncet Groumf, Moncozet Jim, Refauvelet Joce,
Yaco Adrian, Eru Perrot, Whaou Masson, Verney Melchior, Marinét Hughes,
Delouve Ben, Anthony, Vick Stryker, Emile Zoltan, Da King, le vilain Dark aka
Cédric, Ze Charley...

Mais aussi à la Fédé GN, à la Camarilla Française et à White-Wolf.
Ainsi qu'à tous ceux que nous avons oublié!!!

Illustrations:

Manu Dannenmuller, Max Bertuzzi, Yi Liu, Johana Oaks, Alex, Rykov, Andrey
Halileysky, Erin Ritchie, Shawn Barks, Robert Hoelz, Henry Hakinenh, Eden
Celeste, Bert Holm, Elisabeth Nevbirk, Corg Bastock, Aaron Dixan, Linsey
Hwish, Chris Bubenstal, Darriel Beswick, Bryan Williams, Juha Harja, Shaina
Pinkleton, Bert Holm, Erin Lamoreux, Bryan Stancliff.

Contact les joyeux chaotiks:
06.03.21.87.88: Manu
orga@joyeuxchaotiks.org
Le site: www.joyeuxchaotiks.org

WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG

Table des Matières:

Introduction: p2

La prophétie du Phénix p3

Lexique p4

1 Les personnages p5

Etape 1: Archétypes de personnalité p5

La lignée p8

Lupus p8

Métis p8

Homidé p8

L'auspice p9

Ragabash p9

Théurge p9

Philodox p9

Galliard p9

Arhoun p9

Les tribus p9

Arpenteurs silencieux p9

Astrolatres p10

Crocs d'argent p10

Enfants de gaia p10

Fiannas p10

Fils de Fenris p10

Furies noires p11

Griffes rouges p11

Marcheurs sur verre p11

Rongeurs d'os p11

Seigneurs de l'ombre p12

Uktena p12

Wendigo p12

Etape 2: Les attributs p12

Etape 3: Les avantages p12

Habilités ou compétences p12

Historiques p15

Fetiché p15

Influence p15

Lignée pure p17

Mentor p18

Parents p18

Rites p18

Totem p18

Vie antérieure p18

Les dons p19

lignée p8

Homidé p19

Métis p19

Lupus p20

Dons d'auspice p20

Ragabash p20

Théurge p21

Philodox p22

Galliard p23

Arhoun p24

Dons de tribus p25

Arpenteurs silencieux p25

Astrolatres p25

Crocs d'argent p26

Enfants de gaia p27

Fiannas p28

Fils de Fenris p28

Furies noires p29

Griffes rouges p30

Marcheurs sur verre p31

Rongeurs d'os p32

Seigneurs de l'ombre p32

Uktena p33

Wendigo p34

Le renom / rangs p36

Rage, volonté, gnose p37

Atouts/handicaps p38

Les rites p42

Rites d'accord p42

Rites de Caern p43

Rites mineurs p44

Rites de Mort p44

Rites Mystiques p44

Rites de punition p46

Rites de renom p48

Rites saisonniers p48

Les fétiches p49

Les totems p49

2 Le système de jeu p50

1 Le temps p50

2 Les challenges p50

3 Le combat p51

3 Les annexes p53

1 La frénésie p53

2 Les formes p53

3 Les hurlements p54

4 Les caerns p54

5 Le sept p56

6 L'assemblée p57

7 La Litanie et la justice p58

8 Le déficit p59

9 L'harano p60

10 La malédiction p60

11 Le délire et le voile p60

12 L'umbra p61

13 L'expérience p63

14 Les gestes à connaître p63

Remerciements p64