

# Introduction T'enebrae au Monde des T'enebres

## MODULE 2

### LOUP-GAROU : LES DECHUS

A UTILISER AVEC LE MODULE DE BASE



# LOUP-GAROU : LES DECHUS

|  |    |
|--|----|
| Partie I : Presentation du Monde des Dechus .....          | 2  |
| Bienvenue dans un Monde de Ténèbres.....                   | 2  |
| Les Livrets d'introduction Tenebrae .....                  | 2  |
| Prologue : Chair Fraîche .....                             | 2  |
| Père Loup .....  | 4  |
| La Première Langue.....                                    | 6  |
| Le Premier Changement .....                                | 7  |
| La Morsure du loup-garou.....                              | 7  |
| L'Appel Primal .....                                       | 8  |
| La Voie de l'Harmonie.....                                 | 8  |
| La Renommée.....   | 8  |
| La Chasse aux Esprits.....                                 | 9  |
| Locus Focus .....  | 9  |
| Le Délire.....   | 10 |
| La Régénération.....                                       | 10 |
| Kuruth : la Rage Meurtrière.....                           | 10 |
| Les Uratha de renom.....                                   | 11 |
| Partie II : les Regles .....                               | 13 |
| Le Changement.....   | 13 |
| Hishu - l'Homme .....                                      | 13 |
| Dalu - le Presque Humain .....                             | 13 |
| Gauru -- LE loup-garou !.....                              | 14 |
| Urshul - le Presque loup .....                             | 14 |
| Urhan - le Loup.....                                       | 14 |
| Les Auspices .....   | 15 |
| Le Serment de la Lune.....                                 | 16 |
| Cahalith : la Lune Gibbeuse Le Visionnaire.....            | 16 |
| Elodoth : la Demi-Lune Le Juste Milieu .....               | 16 |
| Irraka : la Nouvelle Lune Le Passeur .....                 | 16 |
| Ithaeur : le Croissant de Lune Le Maître des Esprits ..... | 16 |
| Rahu : La Pleine Lune Le Guerrier .....                    | 16 |
| Les Tribus .....   | 17 |
| Farsil Luhai : Maîtres de Fer .....                        | 17 |
| Hirfathra Hissu : Ombres d'Os.....                         | 17 |
| Iminir : Seigneurs des Tempêtes.....                       | 18 |
| Meninna : Ceux qui chassent dans les Ténèbres.....         | 18 |
| Suthar Anzuth : Griffes De Sang.....                       | 18 |
| Loups-Fantômes .....                                       | 19 |
| Les Dons .....   | 19 |
| Les Rites.....   | 36 |
| Partie III : Les Secrets du Conteur.....                   | 37 |
| Les Tribus Pures : Dettes de Sang et Fureur .....          | 37 |
| Izidakh : Marques par le Feu.....                          | 37 |
| Ninna Farakh : Roi Prédateurs .....                        | 37 |
| Tzuumfin : Griffes d'Ivoire .....                          | 38 |
| Asah Gadar : les Molosses de Bale .....                    | 38 |
| Le Monde des Esprits.....                                  | 38 |
| Exemples d'Esprits .....                                   | 38 |
| Les Hithimu .....  | 39 |
| Les Azlus .....  | 41 |
| Les Beshilu .....  | 41 |
| Annexe 1 : Memento Loup-Garou .....                        | 42 |
| Annexe 2 : Liste des dons .....                            | 44 |
| Annexe 3 : la Gamme .....                                  | 45 |

**Nota :** Le document qui suit est une synthèse des différentes règles apparues dans les « News » du Monde des Ténèbres publiées en ligne chaque jour sur le site de White-Wolf Inc., traduit par l'association Tenebrae ( <http://www.mdt-fr.org> ) avec l'aimable autorisation de Hexagonal et dans les ouvrages "Werewolf the Forsaken", copyrights Hexagonal/White Wolf. Il peut donc paraître incomplet sur certains points, mais n'a pour seule prétention que de permettre aux joueurs francophones de découvrir ce nouvel univers de jeu avant sa sortie.

**Remerciements :** tous les participants à la traduction et relecture des news & dons sur le forum Loup-Garou de Tenebrae.

## PARTIE 1 : PRÉSENTATION DU MONDE DES DÉCHUS

### Bienvenue dans un Monde de Ténèbres

Comme la plupart des gens, vous avez probablement eu la sensation — au moins une fois — que quelque chose sonnait faux autour de vous et que tout n'était pas tel qu'il le semblait.

Vous avez déjà pressenti ces sinistres vérités qui se cachent derrière une façade de normalité, voilées partiellement par les « lois naturelles », raisonnables et ordonnées, que nous appelons science. Et quand la nuit tombe, quand les ombres s'allongent et que le vent siffle dans les arbres, vous frissonnez et vous vous rappelez les vérités de vos ancêtres, qui avaient raison de craindre l'obscurité.

Vous venez de mettre un pied dans le **Monde des Ténèbres**, un monde comme le nôtre, si ce n'est que les ombres cachent des monstres on ne peut plus vrais. Mais la plupart des gens préfèrent se leurrer en se persuadant que de telles choses n'existent pas.

Avec le **Livre de Règle « Loup-Garou : Les Déchus »**, vous aurez l'occasion d'incarner des hommes et des femmes, qui, un jour ou une nuit, se rendent compte qu'ils sont des loups-garous, créatures surnaturelles qui se mélangent aux civilisations humaines depuis la nuit des temps.

### Les Livrets d'introduction Tenebrae

Le présent livret a été rédigé par les membres de l'association **Tenebrae** à partir du matériel en anglais de **White Wolf Inc**, la maison d'édition américaine auteur du Monde des Ténèbres, et avec l'aimable autorisation des éditions **Hexagonal**, société détentrice des droits français sur ce jeu.

En effet, l'association **Tenebrae** a pour principal objectif la promotion, dans les pays francophones et avec ses modestes moyens, d'un univers de jeu que ses membres apprécient beaucoup mais dont une grande partie de la richesse n'est disponible qu'en anglais (même si les ouvrages de référence sont traduits par la société Hexagonal). La rédaction de livrets sert cet objectif en permettant aux non initiés à cet univers de le découvrir tout en fournissant aux initiés une aide de jeu exclusive en français.

Ces livrets forment en fait une grande introduction au Monde des Ténèbres décomposée en trois modules.

Le présent, **Module de Base : Mortels**, vous fournira tout le nécessaire pour débiter une partie mettant en scène des personnages humains dans le Monde des Ténèbres, et contiendra également les règles de base utilisées par les autres livrets.

Le **Module 1 : « Vampire : Le Requiem »**, vous permettra, en conjonction avec le Module de base, de faire jouer des personnages vampires dans le même univers.

Le **Module 2 : « Loup-garou : Les Déchus »**, vous permettra, toujours avec le Module de base, d'élargir les possibilités de jeu de cet univers aux personnages loups-garous.

Enfin le **Module 3 : « Mage : L'Eveil »**, vous permettra de transformer les personnages humains du Module de base, en de terribles sorciers.

Les membres de **Tenebrae** espèrent donc que ce matériel atteindra son objectif, et vous donnera envie d'explorer plus avant cet univers sombre, mais si fascinant.

### Prologue : Chair Fraîche

*Dans une cave en briques ensevelie dans le cœur de la ville, quatre personnes non humaines formaient un cercle. Ils étaient rassemblés autour d'une cuvette de pierre, inscrite de nacre, posée sur un support de fer forgé. De la cuvette rayonnait la seule lumière de la pièce. Eau cristalline dans la cuvette, flamme bleue au fil de l'eau. Les visages des quatre étaient éclairés d'une lumière irréaliste. Tous trempèrent un doigt dans l'eau et se touchèrent le front, puis le plus ancien parla.*

*« Il se peut qu'il soit prêt. Ils approchent et ils s'intéressent à lui. S'il est prêt, nous devons l'être aussi. »*

*« Allons-y donc ». C'était un homme de l'autre côté de la flamme, face à l'ancien. Il tenait les mains dans les poches de sa veste. « Donne nous ce qu'il faut ».*

*« C'est pour ça qu'on est là » grommela le plus ancien. Il regarda, à sa gauche, la femme aux cheveux châtain clair, avec des reflets rougeâtres. Une créature qui ne saurait passer inaperçue, habillée comme un prédateur de boîtes de nuit. « Couteau ! ».*

*La femme sortit un cran d'arrêt, débloqua la lame d'un click et le donna au plus ancien. Celui-ci maintint la lame quelques secondes dans la flamme bleue, puis il examina le tranchant et ouvrit grand la bouche. Il se fit une taillade sur la langue et pressa le plat de la lame sur le sang qui giclait. Puis passa le couteau à la femme aux cheveux châtain. Au moment même où elle prit le couteau ses narines fleurèrent le sang. Elle toucha de la langue le cramoi sur la lame, avant de la passer au suivant. En l'espace de quelques instants, tous avaient fait de même. Le plus ancien d'entre eux tenait à nouveau le couteau. Il essuya la lame sur les poignets de sa veste de jeans avant de rendre le cran d'arrêt à son propriétaire.*

*« Maintenant, vous savez ce que je sais » dit-il, en regardant un par un dans les yeux les autres trois. « Allons-y ».*

*« Je devrais sortir d'ici », pensa Mark, regardant fixement l'obscurité défilante du tunnel par la fenêtre du métro. Le basculement rythmique de la rame vide l'avait plongé dans un demi-sommeil. Celui-ci, comme d'habitude, lui avait fait prendre conscience comme la ville le rendrait malheureux. Il n'avait jamais eu de quoi se plaindre : un boulot sûr, des perspectives d'avancement, jamais d'agression. Pourtant, il était loin de chez lui, n'avait aucun véritable ami proche. De plus, les choses étaient devenues étranges récemment. Il tripota négligemment le bandage enroulé autour de sa main droite. Quelque chose dans le parc avait effrayé son chien, puis l'avait fui après lui avoir bouffé un morceau de la main. Le docteur avait dit qu'il n'avait ni la rage, ni aucune autre forme d'infection. C'était quand même sacrément étrange et aléatoire que cela se soit produit dans un parc en ville.*

*Et il voyait... des choses depuis lors. Des choses qui l'on fait se demander si cette vie pouvait être un rêve duquel il devait s'éveiller. Des choses auxquelles il n'aimait pas penser.*

Quand le métro s'arrêta, Mark se leva et se dirigea vers la porte, un femme se tenait à l'extérieur.

Elle sembla comme étonnée en le voyant, mais ses narines frémissaient et une lumière semblait briller derrière ses yeux. La femme lui sourit. Même si Mark ne le voulut pas, il sourit en retour. Il ne put s'empêcher également de la mater de pied en cap, buvant des yeux chaque centimètre de son petit mais ferme corps. Elle n'avait pas une once de graisse. Elle portait une tenue de soirée qui laissait peu de place à l'imagination. Mark regarda de nouveau le visage de la femme, essayant de ne pas sembler coupable. Elle lui rendit un sourire entendu. Elle passa la porte de la rame, ne quittant jamais des yeux les siens. Elle passa près de Mark de façon à ce que celui-ci ne pût éviter le contact.

Frémissant, il pensa à un film appelé 'Subway Stories' qu'il avait vu sur le câble étant gosse. Mark fit un pas à l'extérieur de train qui s'en alla. Quand il fut à mi-chemin de la grande porte-tourniquet menant aux escaliers, il regarda de nouveau en arrière. La femme se tenait toujours là, l'observant.

La nuit suivante, la femme était déjà dans le train quand Mark y monta. Elle était assise à côté d'un homme grand, large d'épaules qui portait un long manteau noir et avait des cheveux épais, droits comme un Indien d'Amérique. Le type regarda Mark de haut, méprisant. La femme sourit, avec toujours ce sourire entendu, et chuchota quelque chose à l'homme. Mark sourit en retour, gêné. Il s'assit sur un siège très près de la porte. Il ouvrit sa serviette sur le siège adjacent et feint d'être profondément intéressé par ce qui se trouvait à l'intérieur, plutôt que de les regarder. Le train se remit en route et Mark se mura dans silence distrait, jusqu'à l'arrêt de la machine. La femme était déconcertante de beauté. Son compagnon massif n'aidait pas à mettre Mark à l'aise. Ils continuèrent à le regarder. Mark pouvait le sentir même s'il ne levait pas les yeux.

Quand le train finalement s'arrêta, Mark saisit ses affaires et se dirigea vers la porte. L'homme étrange et la femme se levèrent aussi. Mark les entendit sortir par la porte voisine. Leurs pas résonnaient fort sur le quai, désespérément vide, tandis que la malaise de Mark allait crescendo. Il se hâta vers la porte, décidant de ne pas regarder derrière lui. « Pressé ? » dit la femme, souriant clairement tandis qu'elle parlait. « Allez, tourne toi ! ». Le cœur de Mark battit la chamade. Il fit tout ce qu'il pouvait pour feindre de n'avoir rien entendu. « C'est stupide » dit le grand type. « Mark, viens ici ! ». La main bandée de Mark avait déjà commencé à trembler. Il essayait désespérément de la contrôler. Il n'avait pas vécu en ville longtemps, mais il savait que quand des étrangers connaissent ton nom et te suivent du métro sur un quai vide, il ne fallait pas s'arrêter pour discuter. Se ruant sur la porte-tourniquet, il y coinça sa serviette. La porte se bloqua. Surpris et énervé, l'amérindien tenta de forcer la porte, puis de se saisir du manteau de Mark. Echouant, il saisit les barres du tourniquet de ces deux mains. Il commença à les secouer, essayant de débloquent la serviette de Mark. Abasourdi, Mark vit briller du métal à la ceinture de l'homme, sous son manteau.

« Merde, Mark » grogna l'étranger, « tu ferais mieux de .. ». Mark tourna et s'enfuit en haut des marches, le rire de la belle femme résonnant derrière lui.

Quand il eût atteint la rue, il tourna à droite et tomba nez à nez avec un gosse de quelques années son cadet qui portait un T-shirt "FDNY" sous une chemise de flanelle déboutonnée. Le gosse perdit l'équilibre et tomba à terre. En une seconde, il était de nouveau sur ses pieds. Le gosse fronça les sourcils. Il respira à fond par le nez et son

visage s'illumina comme s'il le connaissait de longue date. « C'est lui, abruti ! » cria le type en bas des marches tandis que Mark reculait, les yeux écarquillés. « Bordel ! » dit le gosse en grimaçant « T'as le bon fumet... tu tiens de ta mère je suppose... »



Ce propos bizarre lui fit tourner la tête, mais ne l'arrêta pas. Mark se précipita dans la direction opposée. A peu près au même instant, il entendit un bruit qui ressemblait à la fois à un juron et à un grognement, suivi par le son du métal tordu et brisé. Puis les pas de deux personnes, suivis par ceux d'une troisième se firent entendre quand il eurent monté l'escalier.

A bout de souffle, il fonça dans la première ruelle qu'il vit, sur la gauche, un bourdonnement de terreur brute dans la tête. Quelque chose céda presque dans son esprit quand il vit que la rue était sans issue. Cette facette de son âme n'exerçait plus aucun contrôle sur lui. Presque sans penser, il monta sur une poubelle, se catapulta sur la barrière qui bloquait le passage et se laissa tomber de l'autre côté. Il tomba lourdement : son pantalon se déchira, il se foula un genou et se retrouva allongé sur son dos. Une éternité sembla s'écouler avant qu'il ne puisse se remettre sur ses jambes, mais ceux qui le traquaient venaient juste d'arriver à l'entrée de la ruelle.

« Fais demi-tour avant que je m'énerve sérieusement ! » cria le grand aux épaules larges.

Mark décida de ne pas écouter et prit sur la gauche, droit vers le parking où l'attendait sa voiture. Il s'efforça d'ignorer les bruits de ses poursuivants. Cela se fit plus

difficile lorsque les pas laissèrent pendant un long moment la place au silence, suivi par trois bruits sourds. Puis la rumeur de poursuite se fit à nouveau entendre. Les chasseurs approchaient, de son côté de la barrière, sans avoir touché ni à celle-ci ni à la poubelle. Pire, le bruit des pas changeait en s'approchant. Ils étaient plus légers et étaient accompagnés par des cliquetis et des raclements. Et ils devenaient beaucoup plus rapides.

Mark poussa un gémissement presque imperceptible du fond de la gorge. Il fit un effort pour accélérer, mais il était trop tard. Quelque chose de bas et noir entra dans la partie gauche de son champ de vision périphérique. Elle s'attaqua à sa cuisse, le faisant reculer et basculer. Une autre forme – quelque chose de plus lisse et de la même couleur rougeâtre que les cheveux de la fille du métro – lui arracha une chaussure, ce qui le mit à genou. Un coup dans le dos le fit tomber à plat ventre avant même que la chose qui l'avait frappé saute dans une autre direction. Allongé par terre, il resta abasourdi, jusqu'à ce que un coup de pied dans les côtes ne l'envoya dans une benne à ordures près du mur.

Il s'effondra à terre et vit l'amérindien lui lancer des regards noirs. Seulement, l'homme ne semblait pas normal. Il semblait plus grand que Mark l'avait d'abord pensé et son visage était plus bestial et angulaire que quand il l'avait vu précédemment. Il avait maintenant des favoris épais, une mâchoire carrée avec de longues dents et des yeux aux reflets jaunes dans la pénombre. Il avançait vers Mark, le visage tendu tandis qu'un loup roux rôdait à côté de lui, montrant ses canines et soulevant la queue, agressif.

Les côtes de Mark, son genou et sa main bandée le faisaient souffrir. Son cœur battait la chamade, mais il n'avait plus peur désormais. En fait, un coin de son esprit commençait à comprendre, il devint furieux. Ses dents grinçaient. Il serrait ses poings si fort qu'il commençait à entailler ses paumes. Un son de tambours martela l'intérieur de son crâne. Une brume rouge obscurcit les limites de sa vision. Comment osaient-ils lui faire cela ? Il ne les connaissait même pas. « Bordel, p'tit gars ! » grogna l'homme massif comme il sortait quelque chose de long et métallique d'au-dessous de son manteau. « Nous voulions juste parler. Maintenant, nous allons te donner une leçon... »

Le corps de Mark brûla, comme si de la limaille le déchirait. Le tonnerre hurla dans ses oreilles : le son de son cœur sur le point d'éclater. Le clair de lune au travers des nuages brûlait ses yeux. Il pouvait sentir un arrière goût, comme une rage électrique qui aurait été plus vieille que l'humanité. Ce n'était pas juste de la colère. C'était plus pur et plus puissant. Sentir ce pouvoir terrible et l'accepter brisa le dernier sceau permettant à Mark de se contrôler. Tout ce qui était enfoui à l'intérieur de lui sortit en hurlant. Ce fût comme s'il avait été foudroyé. Cette foudre atteignit son cœur.

Son sang bouillonna. Sa peau se déchira et brûla. Ses dents poussèrent, s'entrechoquèrent, explosant ses mâchoires. Ses vêtements serrés et se déchirèrent tandis son corps distendu les faisait craquer.

Il émit alors un son qu'il n'avait jamais entendu auparavant, à part dans les mauvaises imitations des films de télévision. C'était un son inhumain, plein de colère, de soulagement, un chuchotement de regret. C'était un hurlement primal. Il lui sembla qu'il pourrait s'étendre sur le monde entier avant que Mark ne fût à bout de souffle.

Le grand homme se tut et recula d'un pas tout comme le loup roux, la queue entre les jambes. Les deux semblaient si petits maintenant ... si faibles. La crainte se voyait maintenant dans leurs yeux et même dans leur odeur.

Quand Mark s'avança, il savait instinctivement qu'il lui suffisait de se laisser aller pour ne plus jamais avoir de problèmes avec eux.

Et c'est ce qu'il fit ...



Qu'est-ce qu'un loup-garou? Un homme maudit à devenir une bête ? Un hybride moitié-homme moitié-loup ? Une espèce cachée parmi le troupeau humain ? Un prédateur esclavagiste ? Une créature primale avec une profondeur spirituelle ? Et pourquoi pas tout cela en même temps ? Laissons les loups-garous le dire eux-mêmes :

## Père Loup

L'histoire est vraie.

Tout ce que nous sommes et tout ce que nous étions a ses racines dans Pangée. Tu sais déjà ce qu'est Pangée. Tu as entendu les histoires à propos du Jardin d'Eden – c'est le mieux que les humains puissent faire quand ils essaient de s'en souvenir. Tu en aperçois des images dans tes rêves, et parfois tu sens quelque chose – peut être le soudain parfum d'une plante saine, ou quelque chose dans l'odeur de ta proie – et la mémoire revient presque. Les odeurs sont les plus difficiles à oublier. Toutefois, tu n'arrives pas à t'en souvenir complètement, n'est-ce pas ? Personne ne le peut. Seul les premiers de notre espèce habitaient Pangée.

Et ils sont ceux qui ont du la détruire.

Te souviens-tu de la fragrance ? Le monde était fleurissant et prometteur. Les esprits pouvaient entrer dans les royaumes de la chair facilement, et les humains, tout comme les animaux, pouvaient entrer dans la fraîche ombre spirituelle du monde. Pangée n'était pas le continent unique dont parlent les géologues, mais le monde dans sa forme première. Les humains et les esprits partageaient la même langue, la Première Langue. Nous n'arrivons pas à nous souvenir si Pangée était une époque,

*un lieu ou les deux. Tout ce dont nous nous souvenons est qu'elle était glorieuse, et que cela a été perdu.*

*Quand Pangée était à son apogée, sa beauté séduisit le cœur de la lune elle-même. La Lune – Amahan Iduth – s'éprit du monde qui grandissait sous elle. Elle prit la forme d'une femme en chair et os et descendit sur terre. Elle marcha dans les jungles et nagea dans les mers. Elle était la plus belle parmi les créatures, et elle avait beaucoup d'innombrables prétendants. Le plus grand et le plus valeureux était Père Loup.*

*Pangée était glorieuse, mais ce n'était pas un monde de paix parfait et de gentillesse. C'était un monde de prédateurs. Le lion chassait toujours l'agneau ; l'esprit prenait ce dont il avait besoin dans le monde de la chair. La mort faisait partie de ce paradis des chasseurs, et le plus grand prédateur de tous était Père Loup. Il était un guerrier du Royaume d'Ombre et du monde confus d'air et de terre. Il arpentaient les limites du monde physique et s'assuraient que tout était à sa place. Les esprits parcouraient le monde de la chair, mais ils n'allaient pas loin et ne restaient pas longtemps. Père Loup était toujours prêt à chasser un esprit qui restait plus qu'il n'était censé le faire. Lorsqu'il était nécessaire, ses crocs et ses griffes repoussaient les hommes et les animaux dans la relative sûreté du monde de la chair, quand ils s'aventuraient trop dans le monde des esprits. Son cœur brûlait d'une force et d'une conviction surnaturelle, une juste rage qui le rendait implacable. Mais il maîtrisait cette rage. Il était premier d'entre nous tous, et plus grand que quiconque.*

*Père Loup s'était épris de Mère Lune qui suivait son parcours dans le ciel, et il fut comblé de joie et d'amour quand il la rencontra, dans les landes qui se trouvent entre le monde physique et celui des esprits. Il n'était pas le seul à ressentir joie et amour. De son côté, Mère Lune trouva Père Loup vaillant et sage, fort et beau, et elle tomba à son tour amoureuse de lui. Ils s'aimèrent, et elle lui donna des enfants de chair et esprit – les premiers Loups-garous. Même si elle abritait un corps humain, Mère Lune donna naissance aux premiers loups-garous sous la forme d'une portée de neuf louveteaux, un signe de leur destin.*

*De Mère Lune, nos ancêtres prirent le pouvoir de changer de forme, comme elle changeait sa forme au cours du mois. De Père Loup, ils eurent les sens, la force et la vitesse qui dépassaient ceux des loups nés de la chair. Des deux parents, ils reçurent une partie de leurs pouvoirs spirituels, du moment que Mère Lune était la Reine du Royaume d'Ombre et Père Loup, le Seigneur des Chemins de Confine.*

*Après avoir accouché, Mère Lune retourna dans les cieux et Père Loup éleva la Première Meute. Il apprit aux premiers loups-garous les voies des loups et des hommes, de la chair et de l'esprit. Il leur montra les routes qui liaient les Royaumes d'Ombre aux forêts, montagnes et déserts dans le monde de la chair, jusqu'aux sentiers qui menaient aux maisons tribales des hommes.*

*Père Loup éleva la Première Meute dans le but de se faire aider dans son devoir de gardien des Chemins de Confine. Ils se dévouèrent à ce devoir et ils apportèrent ordre dans le monde des esprits et dans le monde physique. Ils étaient bergers des humains, des animaux et des esprits. Ils chassaient dans tout troupeau, tribu ou meute qui devenait trop nombreuse ou trop dangereuse, maintenant ainsi l'équilibre dans toutes les choses.*

*Bien sûr, certains esprits et certains tribus humaines n'acceptaient pas le contrôle de Père Loup et de la Première Meute. Certains contre-attaquaient et, par la force, la magie ou leur nombre, n'étaient pas faciles à vaincre. Père Loup et sa meute bannirent dans les profondeurs sauvages du monde des esprits des plus terribles : esprits puissants, serviteurs de ceux-ci et tribus d'hommes qui adoraient des pouvoirs obscurs et commettaient des actes blasphématoires. D'autres ennemis, comme Le Roi des Maladies et Grand-Mère Tisseuse, s'opposèrent à Père Loup et, quand ils virent qu'ils ne pouvaient tenir contre les forces de sa meute, s'enfuirent.*

*Nous étions seigneurs du monde dans son aube. Notre force et la capacité de prendre plusieurs formes nous permettait de dominer tout homme ou créature. Nous n'avions pas d'égaux parmi les prédateurs. Aucune proie ne nous échappait. Même les plus forts des mammouths et les plus farouches des prédateurs de cette ère n'étaient rien contre une meute de loups-garous. C'était un âge sombre pour l'humanité, mais c'était notre âge de gloire, un âge d'or peint avec le sang brillant de notre proie.*

*Comme tout âge d'or, son destin était scellé.*

*Cela commença avec Père Loup. Avant notre temps, avant l'ascension des humains et quand la plupart des esprits était encore jeune et faible, Père Loup suffisait à tenir les deux mondes en échec. Aucun esprit ne restait plus qu'il n'en avait le droit dans le monde physique, ni arrivait à gagner trop de pouvoir. Le pouvoir de Père Loup s'affaiblit un tant soit peu à la naissance de sa progéniture, les nés de Mère Lune et d'autres esprits. Mais il était encore fort et rapide – pour l'instant.*

*Il aura fallu beaucoup, beaucoup d'années, trop pour qu'on puisse les compter, mais enfin Père Loup perdit sa force et sa rapidité. Ses crocs devenaient moins tranchants, et sa sagesse moins éclairée. De plus en plus d'esprits éludaient sa vigilance, créaient leurs terrifiants royaumes et agrandissaient leur pouvoir. Quand il dénichait ces soi-disant dieux de souffrance et gourmandise, il lui prenait d'avantage de temps pour en finir avec eux. Certains arrivaient même à s'échapper, amoindris par la bataille mais toutefois libres. Peu à peu, Pangée devenait un paradis pour les esprits et pour les humains qui acceptaient leur joug – pour tous les autres, elle devenait un purgatoire. Devant ce spectacle, le doute commença à ronger nos aïeux.*

*Qu'arrive à une meute de loups quand elle commence à échouer dans ses chasses parce que son Alpha est trop faible, trop lent pour être un guide pour les autres ? Soit la meute meurt, soit l'Alpha est remplacé. La question était la même pour nos aïeux, sauf que l'enjeu était le monde entier. Ce qui suivit fut un événement horrible que n'aurait pas dû être nécessaire – mais il le fut.*

*Tout esprit a ses interdits – des lois qu'il ne lui est pas donné d'enfreindre et qui décrivent sa propre nature. Il est interdit à un esprit de la douleur de soigner une créature vivante ; à un esprit-requin le repos. Père Loup était un des plus puissants esprits de la création, mais lui aussi avait une contrainte.*



*Lui et son devoir étaient tellement entrelacés, qu'il n'aurait pu se reposer tant que personne d'autre eut été à la hauteur pour prendre sa charge et sa place. Telle était la force de cet interdit que, se fussent révolté contre lui ceux qui étaient à la hauteur de la tâche, il n'aurait pas pu se défendre.*

*Bien sûr, les plus aptes à prendre la place de Père Loup étaient ses fils.*

*Les contes de ces temps sont clairs à propos d'une chose : Père Loup pouvait dégainer ses griffes et crocs devant ses enfants pendant les ordinaires luttes pour la guide de la meute. Mais si sa meute avait voulu réellement porter contre lui un coup mortel, de par sa nature intrinsèque, Père Loup aurait été sans défense. Il n'aurait pas pu se défendre contre une telle trahison, et sa peau épaisse et ses muscles puissants ne lui auraient apporté d'avantage de protection que le vent et la pluie. La seule façon de vaincre Père Loup était de porter un coup mortel.*

*Ainsi nous l'abattîmes.*

*Avec son dernier soupir, Père Loup lâcha un hurlement qui fit trembler les deux mondes. A l'hurlement, qui ne réveilla rien d'autre que peur dans leurs cœurs, les humains tombèrent à genoux, pleurnichant. Les esprits se blottirent dans leurs tanières, frappés par la terreur que quelque chose ait pu tuer le sans pitié et grand Esprit Loup. On dit que le loup-garou qui porta le coup fatal fut à son tour tué par la force brute et la charge émotionnelle de l'hurlement. Quand elle entendit le hurlement de mort de son amant préféré, prise d'angoisse, Mère Lune cria à la trahison, et maudit tous les fils auxquels elle avait donné naissance. Cette malédiction ne serait jamais entièrement levée.*

*Il est dit que l'âme de la planète elle-même se tordit. Les habitants des Royaumes d'Ombre et les créatures mortelles des Royaumes Physiques fuyaient terrorisés, les deux mondes furent divisés. La terre trembla et fut frappé par des orages. Les glaciers firent irruption à nord, et des îles s'effondrèrent dans l'océan. Pangée n'était plus. Après la Chute, le paradis des chasseurs était parti pour toujours.*

*C'est pourquoi nous sommes ce que nous sommes. C'est pourquoi nous sommes loups et humains. C'est pourquoi nous sommes les fils du Royaume d'Ombre, mais Déchus par les esprits. Les esprits nous ont craint – et beaucoup*

*d'entre eux nous ont haï – jusqu'aujourd'hui. Ils craignent et haïssent l'idée que des créatures mi-chair et mi-éphémère ont maintenant le pouvoir de les chasser, que nous eûmes jadis la force de détruire l'esprit qu'ils redoutaient tous. Les humains perdraient la raison s'ils savaient que nous ne sommes pas que des créatures de fantaisie dans un film, mais que nous sommes réels et que nous nous mêlons à eux.*

*Nous avons détruit la plus grande des choses que nous avions parce que c'était qu'il fallait faire. Nous sommes de garde au monde des esprits, et les esprits ne supportent pas cela. Nous faisons de notre mieux pour que les humains ne soient cause de ruine pour le monde des esprits, et les humains nous haïraient s'ils le savaient. Nos propres frères se sont révoltés contre nous, ils nous haïssent pour avoir fait ce que leur manque de courage et de compassion leur ont empêché de faire. Seule notre erratique Mère Lune et nos totems Loup sont à nos côtés, mais cela ne suffit pas. Nous sommes le Peuple. Nous sommes les loups qui chassent dans les deux mondes.*

*Nous sommes les Déchus, et que le ciel aide qui cause notre furie.*

## **La Première Langue**

La Première Langue est la langue ancienne parlée par tous les esprits, et comme le voudrait la légende, par tous les mortels avant la chute de Pangée. La plupart des loups-garous sont aidés par une propension naturelle pour la Première Langue, et peuvent l'apprendre à un bon niveau par un autre loup-garou qui la connaît ou par un esprit disponible à la lui apprendre. Bien que le dialecte de la Première Langue parlée par les loups-garous ne soit pas tout à fait celui des esprits - différenciée à cause des nécessités physiques de la bouche et de la gorge – les deux sont assez proches pour que les esprits et les loups-garous puissent communiquer.

Les loups-garous peuvent parler la Première Langue, à différents niveaux dépendamment de leur forme. En forme humaine Hishu, ils ne peuvent pas émettre les grognements et les murmures à peine perceptibles. Dans la forme presque-humain Dalu et en homme-loup Gauru, parler la Première Langue devient beaucoup plus facile. Dans la forme presque-loup Urshul, l'Uratha ne peut plus

utiliser le langage humain mais peut se servir partiellement de la Première Langue. Enfin, en loup Urhan, les Uratha peuvent utiliser quelques expressions de la Première Langue.

*Règles : Tout message plus complexe de 'Suis-moi' ou 'Danger devant nous' demande un jet de Manipulation + Expression.*

Beaucoup d'Uratha voient la Première Langue essentiellement comme un outil de communication entre loup-garou sous toutes ses formes. Les loups-garous l'utilisent réellement lors de négociations avec les habitants du Royaume d'Ombre.

La Première Langue est la langue maternelle de tous les esprits, et donc n'importe quelle forme de communication avec un esprit, et certainement n'importe quel type de diplomatie, a lieu dans la Première Langue.

Tous les loups-garous la comprennent assez pour savoir si un esprit pose une question, fait une menace ou est suppliant, mais la discussion réelle exige une maîtrise plus profonde de ce langage.

*Règles : Au moins un point dans le Mérite Langage (Première Langue) est exigé.*

La Première Langue peut devenir une source de pouvoir dans les mains, ou plutôt la bouche, de qui sait l'utiliser. Les ritualistes Uratha, et ceux parmi les loup-garous qui ont un grand pouvoir, peuvent utiliser la Première Langue pour blesser leurs ennemis ou commander aux esprits et aux hommes.

### Lexique

**Amahan Iduth** (Ama-han I-dou-t) : Mère Lune.

**Cahalunim** (keuh-hall-ou-naïm) : le chœur lunaire lié à la Lune Gibbeuse; Esprit-protecteur des Cahalith. Aussi nommé, le Chœur Fertile.

**Dalu** (Dah - lou) : la forme presque-humaine, avec des traits animaux.

**Elunim** (ell-ou-naïm) : le chœur lunaires lié à la Demi-Lune; Esprit-protecteur des Elodoth. Aussi nommé, le Chœur Fendu.

**Gauru** : la forme mi-homme et mi-loup d'un loup-garou : sous cette forme le loup-garou porte le fardeau de la Rage.

**Hishu** (Hih - chou) : la forme humaine d'un loup-garou.

**Hisil** : le Royaume d'Ombre, le reflet spirituel du monde physique.

**Irralunim** (Air-rah-lou-naïm) : le chœur lunaire lié à la Nouvelle Lune; Esprit-protecteur des Irraka. Aussi nommé le Chœur Sans lune ou Silencieux.

**Ithalunim** (Aih-thah-lou-naïm) : le chœur lunaire lié au croissant de lune; Esprit-protecteur des Ithaeur. Aussi nommé, le Chœur Oracle.

**Kuruth** : la Rage Mortelle.

**Ralunim** (rah-lou-naïm) : le chœur lunaire lié à la Pleine Lune; ; Esprit-protecteur des Rahu. Aussi, le Chœur de Fureur.

**Shurilam** (shou-ri-lam) : le monde intangible des fantômes, pouvant entrer en contact avec le Royaume d'Os.

**Uratha** (ou – RAH - thah) : les loups-garous.

**Uremehir** : la Première Langue.

**Urfarah** : Père Loup.

**Urhan** (Our - han) : la forme de loup.

**Urshul** (Our - choul) : la forme bestiale presque-loup.

**Zur** : une offre faite à un esprit pour attirer sa bienveillance ou apaiser sa colère.

Cahalith, Elodoth, Irraka, Ithaeur, Rahu sont les nouveaux auspices des loups-garous.

## Le Premier Changement

Naît-on loup-garou ou le devient-on ? En fait, l'un et l'autre. Les loups-garous peuvent s'accoupler qu'avec des humains, et les enfants de cette union, ainsi que leurs descendants, sont des loups-garous potentiels. Que cette potentialité soit exploitée, ou non, dépend de la Lune inconstante et d'autres esprits qui habitent le Royaume d'Ombre.

Le Premier Changement est ce qui fait un loup-garou. Avant, le loup-garou en devenir peut avoir des accès de colère, des problèmes à se positionner par rapport aux autres ou encore avoir une affinité avec les chiens mais, pour le reste, il est un humain comme les autres. Le Changement peut arriver à n'importe quel âge, ce qui fait que beaucoup parmi les loups-garous ont vécu une longue vie - problématique et aliénante. Tout cela cesse quand, la lune haute dans le ciel, le Changement arrive.

Le temps qui précède le Premier Changement est terrifiant. Des choses singulières et inexplicables se produisent. La nuit, allongée sur son lit, il entend des chuchotements dans une langue qu'il ne connaît pas mais qu'il arrive presque à comprendre. Les écureuils et les lapins s'enfuient de peur, tandis que d'étranges chiens le côtoient le long des rues, ignorant les injonctions de leurs maîtres. Le temps et l'espace lui jouent des tours. Il marche cinq minutes et fait cinq kilomètres, ou se retrouve dans des lieux de cauchemars comme un couloir qui s'étend à l'infini ou un bâtiment en flammes et sans issues. En plein après-midi, sans raison. La seule porte de sortie de cette réalité qui tourbillonne sauvagement consiste à changer pour lui faire face.

Quand le Premier Changement arrive, son corps mue d'une forme à l'autre, hors de contrôle. Il subit des mutations partielles. Son visage et sa peau peuvent rester humains alors qu'il se retrouve avec un énorme museau ensanglanté. Ses jambes peuvent se transformer soudainement en de faibles jambes de loup tandis que son corps garde la même masse. Ses proches le croient au bord de la folie ou de la mort. Ils ont tort.

## La Morsure du loup-garou

Il arrive que ceux qui subissent le Premier Changement soit mordu par un loup. Cela n'a pas la même signification que les morsures des contes folkloriques.

Si chaque morsure de loup-garou en engendrait un, le Monde des Ténèbres en serait submergé ! En fait, la morsure avantage le loup-garou qui mord plutôt que la personne - confuse - qui est mordue.

Les loups-garous vont à la recherche de ceux qui viennent de changer, en espérant les amener dans leur société et de les protéger de leurs nombreux ennemis. Le Changement s'annonce, peu de temps avant qu'il ne se produise, par une agitation dans le monde des esprits. Les loups-garous avec de l'expérience peuvent s'apercevoir de certains de ces effets. La personne concernée est rarement prête à croire à l'évidence jusqu'à que le Changement n'arrive. Avant que ce moment n'advienne, elle peut aussi bien s'être enfuie et se retrouver n'importe où.

D'où, la morsure. En tant que prédateurs suprêmes, les loups-garous ont une capacité de pistage incomparable. Leurs sens peuvent s'étendre au-delà de ceux d'un loup normal, notamment s'ils ont goûté au sang de leur proie. Ils peuvent, dans ce cas, traquer leur proie sur des longues distances et des terrains impraticables. Beaucoup parmi les meutes de loups-garous utilisent un rite connu

sous le nom de « Flair Commun », qui permet aux membres de la meute d'avoir la même odeur. Ainsi, une fois mordu, on peut retrouver le loup-garou qui vient de changer et lui faire rejoindre le groupe – ou quand même s'en occuper.

*Règles : un loup-garou qui a goûté au sang de sa proie dans l'année qui précède la traque ont un bonus de +4 à tout jet de Pistage. Quand on traque par l'odeur, le jet approprié est : Astuce + Survie. Cette habilité ne marche pas quand on piste un vampire, puisqu'il n'a pas de sang qui lui soit propre.*

## L'Appel Primal

L'« Appel Primal » est le cœur d'une antique bête prédatrice à l'intérieur de chaque loup-garou. La nature surnaturelle propre à chaque Uratha lui accorde un lien inhérent avec le domaine du mystique que seule une absolue négligence et une vie édulcorée et oisive peuvent étouffer.

La puissance de la moitié spirituelle d'un loup-garou est mesurée par son Appel Primal. Elle contraint les loups-garous dans tous les aspects de leur existence.

Augmenter sa capacité en Appel Primal indique l'augmentation de pouvoir du personnage, aussi bien dans sa chair que dans son esprit. Cela permet aussi au loup-garou d'avoir accès à des Dons et des Rites plus puissants. Il devient également un guerrier formidable, bien meilleur, capable de mêler les forces de l'esprit et de la chair. L'Appel Primal détermine, notamment, combien d'Essence, le "carburant" spirituel nécessaire à l'utilisation de beaucoup de Dons, un loup-garou peut dépenser d'un coup.

L'Appel Primal est cependant une épée à double tranchant. Tous les loups-garous ont une certaine difficulté à se mêler avec les humains ordinaires. Leur nature prédatrice innée dérange et déstabilise les humains autour d'eux. L'aura du prédateur augmente d'autant plus que leur Appel Primal est élevé.

*Règles : Tous les loups-garous souffrent d'une pénalité aux jets Sociaux faits pour influencer un individu lambda, excepté pour l'intimidation pure.*

En outre, à mesure que l'Appel Primal augmente, la puissance de sa moitié spirituelle commence à déborder sur l'héritage de la chair. Il peut même par la suite être amené à sombrer dans un sommeil profond.

*Règles : Un personnage avec un niveau d'Appel Primal de 6 ou plus devient sujet à une purge d'Essence. Après un certain temps passé dans le monde matériel, il perd 1 point d'Essence.*

## La Voie de l'Harmonie

Les loups-garous ne sont pas humains. Bien qu'ils soient éduqués à respecter les principes de bases des lois humaines, ils trouvent certains points de cette éthique difficile à appréhender. Par exemple, même avant son Premier Changement, un loup-garou peut ne pas considérer le vol comme un acte particulièrement reprochable. Après tout, si quelqu'un n'est pas assez fort ou assez avisé pour garder possession de quelque chose, pourquoi un loup-garou ne devrait-il pas se l'approprier ? Un effet secondaire de cette façon de penser est que le loup-garou protège souvent sa famille et ses amis comme un chef de meute le ferait avec ses compagnons. Il devient fortement attaché à eux, même quand le sentiment n'est pas réciproque.

Après la Première Mutation, le loup-garou commence à voir le monde avec de nouveaux yeux. Cette nouvelle vision des choses est perçue par certains comme une libération, alors que pour d'autres c'est une malédiction. Les premiers cessent de se soucier des mœurs et des lois des hommes et se réjouissent de leur nature bestiale. Pour les deuxièmes, l'emprise de ces mêmes pulsions sauvages et les limites à ne pas dépasser les réfrènent. En réalité, la voie vers la paix intérieure se trouve en un juste milieu : un équilibre entre loup et humain, chair et esprit, instinct et raison. C'est une ligne subtile, mais tout Déchu la parcourt. C'est la voie de l'Harmonie.

Ce credo souligne la nécessité de suivre les lois établies par les loups-garous, de contrôler sa Rage jusqu'à qu'elle ne soit nécessaire, d'honorer Mère Lune et les Totems, celui de sa meute et celui de sa tribu, et de protéger en tout cas sa meute. Ce n'est ni un chemin de paix ni de bestialité incontrôlée.

L'Harmonie a la même fonction que la moralité pour les personnages humains et l'Humanité pour les vampires. Leur hiérarchie des péchés en est très différente. Les fautes plus graves comprennent la chasse d'humains ou de loups pour manger, la trahison de sa meute, le meurtre d'un autre Uratha. Parmi les transgressions moins importantes, on peut trouver le fait de rester dans une forme donnée pour de longues périodes, être irrespectueux envers des esprits plus puissants : même un esprit ennemi peut être à considérer avec respect, ou ne pas arriver à se procurer sa nourriture.

Les contraventions aux lois Humaines comme le vol ou les dégâts aux propriétés privés ne sont plus des limites pour les plus parts des Uratha. Même le meurtre d'un humain doit être totalement injustifié pour causer un problème moral majeur à un loup-garou.

## La Renommée

Les loups-garous sont des créatures sociales qui demandent instinctivement une hiérarchie dans leurs meutes. Les Esprits des Ombres aussi ont un rang et une autorité associé qui leur est propre. Les loups-garous ont en partie hérité de cet instinct pour la structure hiérarchique, codifié dans ce qu'on appelle « Renommée ».

La Renommée mesure la réputation qu'un Uratha a vis-à-vis des autres loups-garous et des esprits, mais ce n'est pas tout. Ce Trait s'acquiert à travers une proclamation rituelle des gestes du loup-garou, et il est visible aux esprits. Quand un loup-garou entre dans le Monde des Esprits, sa Renommée se manifeste physiquement sous la forme de marques reluisantes et argentées. Chez les Déchus, la Renommée est attribuée par les Chœurs des Lunes, Esprits de la Lune associés aux cinq phases de Mère Lune. La Renommée ne garantit pourtant pas une réaction positive des esprits ou des autres loups-garous qu'on rencontre. Les habitants du Royaume d'Ombre voient un Uratha avec une Renommée importante comme quelqu'un qu'on ne doit pas chercher plutôt qu'un compagnon potentiel. On distingue cinq types de Renommée : Pureté, Gloire, Honneur, Sagesse et Astuce. Chaque tribu et auspice, ainsi que les Chœurs Lunaires, est aligné avec un seul type, mais chaque Déchu respecte les cinq aspects.

*Règles : la Renommée influence les Dons, en changeant le groupement de dés. L'attribution d'un point de Renommée est toujours accompagnée d'un nouveau Don. Les loups-garous ne peuvent pas avoir de Dons de plus haut niveau qu'ils ont de points dans leur plus haut trait de Renommée.*

## La Chasse aux Esprits

Les loups-garous sont par nature des prédateurs, et l'héritage de Père Loup en fait souvent des chasseurs d'Esprits. Il est naturel pour un individu, dans sa nouvelle vie de loup-garou, de devenir un implacable chasseur d'esprits, qu'ils soient en train de s'échapper du Royaume d'Ombre à travers un Locus, ou qu'ils s'installent dans le Reflet Ombre de son territoire. La chasse aux esprits peut être accablante, mais les loups-garous ont un penchant mystique qui lui donnent une connotation religieuse. C'est lors de ces événements que les loups-garous gagnent le respect des esprits plus puissants, de la même façon qu'un marin respecte une baleine chassée, tout en recueillant de l'Essence comme prix de la chasse. Plusieurs rites mystiques sont associés aux Chasses aux Esprits. « *La Bénédiction de la Chasse aux Esprits* » est un des plus fondamentaux. Le loup-garou qui mène le rite se fait, ou fait au chasseur, une coupure avec une griffe. Avec le sang, il trace un glyphe sur le front et les dos des mains du chasseur, tout en psalmodiant une bénédiction au nom de Père Loup et des Premiers Nés. Le loup-garou ainsi béni peut, pendant la durée d'une scène, toucher ou frapper un esprit éphémère comme s'il était solide, pourvu qu'il utilise ses armes naturelles. Les glyphes tracés avec le sang demeurent visibles pendant la durée de la scène, et peuvent effrayer les esprits qui les reconnaissent. Le bénédiction est souvent le prélude au plus puissant rite de « *Chasse Sacrée* », qui désigne un esprit comme proie rituelle de la meute

## Locus Focus

Les points faibles du Gantelet, appelés Loci, ont la plus haute importance pour les loups-garous et les entités qui vivent dans le Royaume d'Ombre. Avant tout, un Locus sert de pont entre deux royaumes. Cela en fait une position stratégique majeure dans la lutte entre les esprits, qui essaient d'imposer leurs caprices aliènes sur le monde

physique, et les Uratha qui cherchent à les repousser. Mais un Locus est important aussi en tant que source d'Essence et pour les effets qu'il a sur le monde, des deux côtés du Gantelet.

Chaque Locus a une aire d'influence. Les loups-garous peuvent faire un « Pas de Coté » dans ces endroits : ils franchissent le Gantelet passant d'un domaine à un autre. Les esprits y sont aussi avantagés.

*Règles : Ils gagnent un bonus de +2 à chaque fois qu'ils essaient de traverser le gantelet en proximité d'un Locus.*

Les esprits, avec une Résonance en accord avec celle du Locus, peuvent se cacher quasi parfaitement dans ses environs. Ils peuvent utiliser leur Numina dans le monde Physique sans devoir se servir du Numen de Liaison, qui est généralement indispensable pour influencer le Monde Physique depuis le Royaume d'Ombre.

Le flux d'essence d'un Locus en fait un endroit où les créatures, qui sont en harmonie avec le Locus, peuvent guérir et se revigorer. Les esprits avec la bonne Résonance pour le Locus peuvent guérir leurs blessures, même si leur corps-esprit a été presque réduit en miettes par les prédateurs. Les Uratha recueillent l'Essence des Loci, en fonction de leur Harmonie, pour utiliser leurs Dons et les capacités qui tiennent à leur nature spirituelle. Les loups-garous sont très attentifs à ne tirer d'un Locus plus d'Essence qu'il ne peut naturellement fournir chaque jour. En profiter d'avantage risquerait de causer des dommages permanents au Locus.

*Règles : Les Uratha s'aperçoivent automatiquement quand ils sont dans l'aire d'influence d'un Locus. Avec un jet d'Astuce + Investigation + Appel Primal, ils peuvent avoir une indication générale de la direction de l'Aspect Physique du Locus. Les Irakka, les Nouvelles Lunes, pisteurs des Uratha, ont un bonus sur ce jet.*



## Le Délire

Les humains ont su depuis longtemps que la lune pouvait les inspirer, leur causer des états contemplatifs et les rendre fou.

L'avantage que tirent les Uratha d'une forme concentrée de ce pouvoir vient en fait de leur mère spirituelle, Mère Lune.

Ce pouvoir enveloppe le loup-garou comme un manteau. Il infecte les observateurs humains d'une folie dont la source du pouvoir est la pleine lune. Ils oublient alors ce que la nuit les a amenés à faire.

Quand un observateur humain voit distinctement un loup-garou sous forme Dalu, Gauru ou Urshul, ou voit l'utilisation de certains des dons à effets surnaturels, il est affecté par le Délire.

Il court alors, terrifié, se met en boule, catatonique, ou peut même se raisonner en se disant qu'il a vu un gros chien ou un ours échappé, selon la violence de l'exposition et sa manière d'affronter la vie.

Le Délire est plus fort si le loup-garou est dans sa forme cauchemardesque de Gauru. Cependant, ce n'est jamais sans danger pour un loup-garou que d'adopter cette forme hybride en présence d'humains.

Les photographies d'Uratha sont aussi affectées, dans une certaine mesure par le Délire.

Bien que le cliché d'un loup-garou sous forme Gauru n'effraye pas celui qui le regarde, la plupart des humains refusent tout simplement de croire que l'image, prônant plus qu'un canular ou la photo truquée.

Cette protection est cependant imparfaite. Les humains obstinés peuvent outrepasser le pouvoir du Délire pendant un certain temps. Ils sont susceptibles de venir rechercher des explications à ce qu'ils ont vu.

En outre, d'autres habitants surnaturels du monde de l'obscurité - les vampires et des choses plus dangereuses encore - ne sont pas affectés par cette démençe.

## La Régénération

Les films nous racontent qu'il n'y a que l'argent pour tuer un loup-garou. Ce n'est pas tout à fait vrai. Il est cependant certain qu'un Uratha peut encaisser un volume impressionnant de blessures et rester en vie. Leurs corps régénèrent vite, les plaies profondes et les os cassés guérissent en l'espace de quelques minutes sans laisser de trace. Les méthodes 'conventionnelles' peuvent abattre un loup-garou. Mais il y a toujours le risque de le voir se relever une seconde après à nouveau en frénésie, alors même qu'il s'effondrait et était revenu sous sa forme humaine.

Les armes en argent et certaines attaques surnaturelles causent des dégâts aggravés à un Uratha. Pourtant, le simple contact avec l'argent n'est pas suffisant à causer des dommages aggravés. Seules les armes, telles que couteaux, balles en argent, sont efficaces. Les Déchus n'en ont jamais sur eux.

Pour la gestion des dégâts, voir **Le Monde des Ténèbres** p.

S'ils ne font pas appel à leur « Essence », les loups-garous régénèrent les dégâts aggravés au même rythme qu'un humain normal récupère de ses blessures contondantes (un point toutes les 15 minutes).

Les Uratha régénèrent un point de dommage contondant par tour, qu'il se repose ou non, et cela aussi dans le milieu du combat. Il s'agit d'une action automatique et

réflexe. La dépense d'un point d'Essence permet au garou de régénérer un point de dommage létal au lieu du point de dommage contondant. Le nombre de points létaux qu'un garou peut guérir par tour coïncide avec le nombre de points d'Essence qu'il peut utiliser par tour.

## Kuruth : la Rage Meurtrière

La Rage Meurtrière, ou Kuruth, est l'état le plus sauvage dans lequel peut se trouver un loup-garou : il ignore les dangers et ne désire rien d'autre que sentir sa proie déchiquetée sous ses crocs et ses griffes. La Rage Meurtrière tient son nom non seulement de la probabilité que le loup-garou tue tous ceux qui se trouvent autour de lui, mais aussi de la perte de soi comparable à la mort. Elle peut entraîner sa chute, comme une bête enragée plutôt que comme un guerrier ou un chasseur. Chaque Rage Meurtrière peut être la dernière.



Un loup-garou perd contrôle de sa colère et entre en Kuruth quand il est provoqué au delà de sa possibilité de se contenir. Cette provocation prend ses formes les plus flagrantes pendant un combat pour la vie, par exemple en subissant des dégâts aggravés.

Le plus funeste aspect du Kuruth est qu'il peut se manifester loin du combat. Un Garou peut entrer en Rage Meurtrière parce qu'elle découvre que son fiancé la trompe, et se retrouver couvert de sang et de bouts de chair après avoir repris ses esprits.

Moins un personnage a en Harmonie, plus il est facile qu'il cède à des provocations de moins en moins importantes. Alors qu'avec un individu avec un haut niveau d'Harmonie, la rage est déclenché par le meurtre de quelqu'un qu'il

aime, ceux qui ont un bas niveau d'Harmonie seront poussés au Kuruth par une simple humiliation. Indépendamment de l'événement déclencheur, le groupement de dés pour ne pas céder à la Rage Meurtrière est : *Résolution + Calme*.

Une fois entré en Kuruth, le loup-garou prend automatiquement la forme Gauru. Il ne la quitte pas tant que sa rage n'est pas dissipée. Sous l'emprise de la Rage Meurtrière, le loup-garou cherche à détruire tout cible en vue, sans faire distinction entre amis et ennemis. Cet état de délire bestial dure jusqu'à la fin de la scène, ou jusqu'à que le Garou reçoit une blessure dans une des troisièmes dernières cases de santé (là où il aurait une pénalité due au blessures).

A ce point, l'instinct de survie prend le contrôle, un instinct qui prend la forme de peur primordiale. Le loup-garou s'enfuit aussitôt, et attaque tous ceux qu'elle trouve sur son chemin.

Qu'il combatte ou qu'il s'échappe, un personnage en Rage Meurtrière bénéficie des bonus de la forme Gauru. Toute tentative de forcer ou influencer le personnage mentalement ou émotionnellement, à travers Dons, Disciplines Vampiriques, Sorts de Mage ou autre se fait avec une pénalité de -3. Il est exceptionnellement difficile de réussir à bloquer ou diriger la furie du Kuruth.

## Les Uratha de renom

### Dana « Couteau dans le dos »



**Auspice :** Irraka - Nouvelle Lune  
**Tribu :** Suthar Anzuth - Griffes De Sang

En montrant un mélange impétueux de charisme et la férocité, Dana est un chasseur rusé et sauvage. Elle traque sa proie silencieusement et se bat de manière terrible, mais c'est toujours pour elle un jeu de relever le défi suivant.

Elevée dans une réserve Apache, sa jeunesse fut une période de frustration et d'ennui sans fin - comme loup-garou, elle savoure le feu dans son ventre et ne craint pas la fureur en elle tant qu'elle est saine.

Cela lui donne une confiance et un charme qui dément sa soif de sang. Elle est fondamentalement loyale envers les membres de son pack, mais extrêmement dédaigneuse vis à vis des autres.

Qu'ils soient esprit-totem, loups-garous pareils à elle ou vieux hommes simples- ils essayent tous de vendre quelque chose et tous gaspillent à peu près son temps.

### Elias Winterborn



**Auspice :** Rahu - Pleine Lune  
**Tribu :** Iminir - Seigneurs des Tempêtes

Jeune Alpha de sa meute, Elias Winterborn doit encore accepter ce qu'il est devenu et ce qu'on attend de lui. Il n'a pas oublié sa vie humaine, et il est encore plutôt sensible envers les gens ordinaires – assez pour maintenir un semblant de relation amoureuse, malgré sa peur que ça puisse finir en tragédie. Impulsif et agressif, ses capacités de commandement s'expriment à leur plus haut niveau dans la fougue du combat – à tel point que de temps à autre ses mêmes prouesses lui font peur. Il lui reste encore du chemin à faire avant d'apprendre à imposer son autorité hors des champs de bataille : il doit trouver l'équilibre entre raison et instinct, comme le demande le Loup d'Hiver.

### Kalila Bleeding-Edge



**Auspice :** Ithaeur - Lune montante  
**Tribu :** Farsil Lual - Maîtres de Fer

« Ambassadeur auprès des esprits » de sa meute, Kalila Bleeding-Edge sévit dans le paysage urbain de Denver, Colorado, USA.

Socialisée, pleine d'esprit et médisante, elle aime son terrain de chasse pavé de béton et souffre peu ceux qui ne voient pas la beauté et le danger de sa ville.

Kalila se délecte "de la bénédiction" à double tranchants d'être un loup-garou et d'avoir laissé derrière elle la personne elle était avant le Premier Changement - les rappels de son passé peuvent la mettre dans des colères épouvantables.

Le plaisir qu'elle tire de sa condition la rend souvent trop voyante pour son propre bien, et elle attire constamment l'attention d'esprits hostiles de lors de l'utilisation de son pouvoir spirituel.

### Le Sans-Nom



**Auspice :** Rahu - Pleine Lune  
**Tribue :** Aucune - Loup-Fantôme

Multipliant les alias, le loup-garou connu sous le nom du "Sans-Nom" a choisi la voie des Loups-Fantômes, ceux qui n'ont pas de tribus.

Incapable ou peu disposé à prêter allégeance à l'un des grands totems tribaux, le Sans-Nom mène la dangereuse vie de mercenaire.

Il n'est ni compatissant ni modéré, et le regard glacial de ses yeux ainsi que les cicatrices sur sa chair trahissent les difficultés qu'une telle créature (appartenant à une espèce normalement sociale) doit surmonter seule.

Certains disent qu'il suit un code d'honneur très personnel, d'autres qu'il bascule dans la barbarie... à tel point qu'il en devient "Zi'ir", une âme brisée. Les deux versions contiennent probablement des éléments de vérité... Quoi

qu'il en soit, L'Innomé va et vient entre le tueur honorable et le ronin.

### Doomwise



**Auspice :** Cahalith - Lune Gibbeuse  
**Tribu :** Hirfathra Hissu - Ombres d'Os

Beauté pâle cheveux blancs, Doomwise est l'oracle sombre des loups-garous du Colorado.

Bien que presque chaque autre loup-garou soit ainsi, elle a fût élevée avec la connaissance anticipée de sa vraie nature.

Sa mère, une voyante puissante, prévut que sa fille serait un loup-garou et Doomwise a été élevée pour ce rôle dès sa prime-enfance.

Ceci l'a laissée sans beaucoup de bagages culturels issus d'autres loups-garous, mais aussi sans beaucoup d'empathie. Elle perçoit les humains comme des parents éloignés et évite la plupart de contact avec eux.

Ses visions de mort et de désastre ont été démontrée d'une manière extrêmement précise, donnant à ses mots un poids effrayant qui l'isole de ses pairs loups-garous. De plus, Doomwise souhaiterait secrètement que ses rêves prévoient le bien aussi bien que le mal

## PARTIE II : LES REGLES



La présentation des caractéristiques propres aux loups-garous, ci-dessous, se fait en complément de celles pour la création d'un humain, décrite dans le **Livret : Module de Base Mortel**. La création reprend à partir de l'étape 7 décrite dans le dit livret.

### Le Changement

Le point essentiel de la définition d'un loup-garou est sa capacité à changer de forme. Mais à la différence de leurs alter ego de la culture populaire, les vrais loups-garous peuvent faire plus que devenir homme-loups ou que les loups naturels.

Tout comme leur Mère spirituelle qui a cinq formes, les loups-garous aussi.

Pour changer de forme, un Uratha draine une puissance surnaturelle qui infuse son corps, rendant sa forme changeante comme le mercure, sculptant les muscles et les tendons dans la forme désirée.

*Règles : Le joueur fait un jet d'Endurance + Survie + Appel Primal : un succès permettant au loup-garou de changer vers n'importe quelle forme lors d'une action instantanée. Au lieu jeter ses dés, le joueur peut vouloir dépenser un point d'Essence, "le carburant" spirituel d'un loup-garou, pour que le personnage change de forme de manière consciente.*

Sous sa lune d'auspice, un changement de forme est toujours une action réfléchi et n'exige ni jet, ni dépense d'Essence. De même, n'importe quel loup-garou peut retourner à sa forme humaine volontairement, sans coût d'Essence ni lancé de dés.

Toutes les formes non-humaines fournissent des modificateurs aux Attributs, des Avantages et d'autres traits.

Ces modificateurs sont toujours basés sur les traits du personnage dans sa forme humaine.

Si un loup-garou est inconscient ou tué, il retourne immédiatement à sa forme humaine.

### Hishu - l'Homme

Dans cette forme, le loup-garou est indiscernable d'un homme normal lors d'une observation rapide. Les tentatives même surnaturelles pour déterminer sa véritable nature ont plus de difficulté que si le loup-garou était sous une autre forme.

Les légendes de doigts ayant la même longueur ou les sourcils très broussailleux. Quelques loups-garous montrent de telles caractéristiques, mais pas plus que les gens normaux.

Les loups-garous sont d'habitude assez longiformes dans leur forme Hishu, en comparaison à leur forme de guerre.

Un loup-garou dans la forme Hishu peut essayer de mordre quelqu'un de la même manière qu'un homme le pourrait, mais il doit d'abord réussir à saisir sa cible.

### Dalu - le Presque Humain

Plus fort et plus puissant que la forme Hishu, mais toujours assez petit pour passer, à la limite, pour un humain, Dalu est la forme préférée de nombreux loups-garous lors de bagarres impliquant des êtres humains.

La forme Dalu ajoute 18-20 centimètres en taille à la hauteur et approximativement 10 à 20kg de masse musculaire à la forme Hishu.

Les poils du corps poussent et la pilosité faciale devient touffue, ce qui est notable même sur des femmes. Les traits du visage deviennent anguleux et lupins, les ongles et les canines poussent, bien qu'aucune n'atteigne une longueur qui permette au loup-garou d'infliger des dégâts spéciaux.

Dalu est la seule forme autre que l'Hishu dans laquelle un loup-garou puisse utiliser un avantage « style de combat ».

Dans la pénombre, le loup-garou ressemble simplement à une personne imposante avec des traits exceptionnellement anguleux, mais lors d'un regard attentif, les témoins peuvent observer la lueur bestiale

dans les yeux du loup-garou, ce qui peut causer des effets désagréables.

Les sens d'un loup-garou s'améliorent aussi dans la forme Dalu. Bien qu'ils soient moins affinés que ceux d'un loup, ils permettent la traque à l'odeur.

Le loup-garou peut parler les langues humaines sous cette forme, mais imparfaitement. Un grognement distinct gronde dans la voix, déformant des mots.

### Gauru -- LE loup-garou !

La forme Gauru correspond à un loup-garou dans toute sa sauvagerie, avec la force titanesque et la férocité que cela implique.

Un loup-garou assumant cette forme gagne entre 60 à 90cm de haut ainsi que 90 à 110kg de masse musculaire. Le corps est entièrement recouvert de fourrure dont la robe est celle de la forme lupine et la tête est celle d'un loup monstrueux. La forme Gauru est néanmoins bipède et conserve l'opposition du pouce. Les bras du loup-garou s'allongent et ses mains se terminent par de puissantes griffes. Un Gauru est capable de sectionner net le bras d'un homme avec ses puissantes mâchoires. Il n'a pas besoin de saisir sa proie pour cela. Bien que moins sensible qu'un loup, la forme Gauru bénéficie de sens accrus tant au niveau olfactif qu'auditif.

Le loup-garou sous forme Gauru est totalement incapable d'effectuer des tâches sociales ou mentales sophistiquées mis à part l'intimidation et il ne peut pas non plus utiliser d'outils sophistiqués. Enfin, il n'est capable que de grogner de courtes expressions dans les langues humaines.

La forme Gauru est parfois désignée comme étant « la forme de guerre », non sans raison...

Sous cette forme, un loup-garou est sujet à la Rage - un état d'esprit proche de la frénésie qui l'aide autant qu'il le limite. En plus de la terrible puissance du Gauru, l'"état de Rage" signifie que le loup-garou peut ignorer les pénalités dues aux blessures sur les groupements de dés jusqu'à ce qu'une blessure implique une coche à l'extrême droite de la grille de Santé de la feuille de personnage. Jusque-là, il ne perçoit même pas la douleur.

*Règles : De même, on ne fait pas de jets de Vigueur pour rester conscient quand une blessure contondante est cochée à l'extrême droite de la grille de Santé de la feuille de personnage.*

Mais la Rage doit être alimentée. Chaque tour de jeu passé sous la forme Gauru, le loup-garou doit attaquer quelque chose, l'ennemi le plus proche en général, ou bien passer le tour à atteindre l'ennemi le plus évident et/ou le plus proche. Si le loup-garou fait toute autre chose alors qu'il assume cette forme, ce qui inclut l'utilisation de la plupart des Dons enseignés par les esprits, il peut sombrer dans un état frénétique bien plus terrible encore : la « Rage Mortelle ». Ce terrible état est difficile à maintenir, même pour un loup-garou.

*Règles : Les personnages peuvent demeurer en forme Gauru uniquement pour un nombre de tours égal à : Vigueur de la forme Hishu + Appel Primal.*

Passé ce délais, il ne peut plus se maintenir ainsi et doit prendre une autre forme.

Si la lune dans le ciel correspond à l'Auspice du loup-garou, il peut rester sous la forme Gauru légèrement plus longtemps. Une fois qu'un personnage quitte la forme Gauru, il ne pourra pas l'assumer volontairement pour le reste de la scène.

Cependant s'il est conduit jusqu'au stade de la « Rage Mortelle » plus tard dans la même scène, il l'assumera automatiquement pour laisser éclater sa colère de berserk.

### Urshul - le Presque loup

Dans la forme, un personnage devient un loup énorme de 0,9 à 1,5m au garrot et de 1,8 à 2,4m de long.

La tête est massive et les épaules trapues, permettant à l'Urshul de déchirer d'énormes morceaux de chair d'un ennemi. L'Urshul a la même robe que sous forme de loup.

Il lui est impossible de parler humain est impossible, mais des grondements, le mouvement du corps et les odeurs émises permettent la communication rapide d'idées simples parmi un groupe de loups-garous que le personnage connaît bien, c'est-à-dire sa meute.

Les griffes et les dents d'un loup-garou sous forme Urshul infligent des dégâts létaux et le loup-garou peut utiliser la morsure sans avoir d'abord à agripper son adversaire.

### Urhan - le Loup

Cette forme semble généralement être celle d'un loup normal roux ou gris, bien que des loups-garous nés de lignées venant de zones géographiques où l'on ne trouve aucun loup indigène puissent avoir, sous forme Urhan, une ressemblance avec d'autres canidés sauvages.

Quelques loups-garous afro-africains, par exemple, ont les formes Urhan qui ressemblent aux Lycaons.

Néanmoins, la forme Urhan est celle d'une bête sauvage. Elle peut être confondue avec celle d'un chien domestique par ceux qui ne font pas la différence entre un chien sauvage et un loup.

Bien que n'étant pas aussi efficace que d'autres formes pour se livrer à des carnages, des groupes de loups peuvent abattre des proies beaucoup plus grandes qu'eux. Le potentiel de la forme Urhan lors de combats ne doit donc pas être sous-estimé. Les loups-garous sous forme Urhan infligent des dégâts létaux avec leurs crocs.

L'attaque peut être faite sans avoir à agripper son adversaire.

L'avantage réel de cette forme est la vitesse et la perception, car les loups sont de superbes traqueurs et sont extrêmement efficaces à la course quand nécessaire.

Les loups-garous sous forme Urhan peuvent communiquer avec des loups normaux, bien qu'ils doivent apprendre à laisser l'instinct reprendre le dessus pour le faire efficacement.

Ils peuvent aussi utiliser le "parler loup" pour communiquer des concepts de base entre eux.

| Hishu  | Dalu  | Garu  | Urshul   | Urhan   |
|--|---|---|--|---|
| -2 aux tentatives adversaires de détection sur sa nature | Force +1<br>Endurance +1<br>Manipulation -1<br>Taille +1<br>Santé +2<br>Vitesse +1<br>+2 aux jets de perception<br>Traque à l'odeur | Force +3<br>Dextérité +1<br>Vigueur +2<br>Initiative +1<br>Taille +2<br>Santé +4<br>Vitesse +4<br>Protection 1/1<br>Inflige des dégâts létaux<br>+1 pour les griffes<br>+2 pour les morsures<br>+3 pour les jets de perceptions<br>Traque à l'odeur | Force +2<br>Dextérité +2<br>Endurance +2<br>Manipulation -3<br>Initiative +2<br>Taille +1,<br>Santé +3<br>Vitesse +7<br>Inflige des dégâts létaux<br>+3 aux jets de perception<br>Traque à l'odeur | Dextérité +2<br>Endurance +1<br>Initiative +2<br>Taille -1<br>Vitesse +5<br>+4 aux jets de perception<br>-2 aux tentatives adversaires de détection sur sa nature<br>Traque à l'odeur |

## Les Auspices

L'Auspice des loups-garous correspond aux phases lunaires pendant lesquelles a lieu le Premier Changement. Aux Auspices sont imputables des capacités spéciales des loups-garous, ainsi que ses affinités. Il détermine le lien entre le Déchu et Mère Lune.

Quand leurs ancêtres tuèrent Père Loup pour qu'un plus puissant chasseur prenne sa place, ils s'adonnèrent tout de suite au combat et commencèrent à se battre entre eux. Chaque alpha ou chef réclama l'entier héritage de Père Loup, sa force et ses devoirs. Au fil du temps, les affrontements devinrent de plus en plus effrénés, et Mère Lune pleura en voyant le sang arroser la terre.

Personne ne sait combien cela dura, mais ce fut un temps bien trop long pendant lequel ils se déchirèrent l'un l'autre au lieu de combattre les ennemis auxquels ils disaient vouloir s'opposer.

Pourquoi Mère Lune est-elle intervenue ? Les loups-garous ne savent pas. Personne ne peut appréhender ses souhaits. Certains croient qu'elle a agi de manière bienveillante, comme une mère très patiente mais toujours aimante. D'autres disent que c'était son intérêt personnel. Il est vrai qu'ils sont simplement le meilleur choix pour surveiller le monde et c'était la meilleure manière de les atteler à cette tâche.

Malgré tout, d'autres prétendent qu'elle obéissait à une sorte d'interdiction obscure propre à sa nature, qu'elle ne pouvait parcourir la terre que quand un alignement céleste particulier et cryptique le lui permit. L'octroi des auspices était simplement une pensée après coup.

Certains disent qu'elle n'ait pas intervenu du tout, que les Lunes n'ont pas offert de bénédictions, mais ont plutôt été soumis.

Personne ne le saura jamais à coup sûr, mais telle est la nature de l'inconstante, toujours changeante mère.

Sur la volonté de Mère Lune, des Lunes venues des cinq chœurs sont descendues. Elles leurs dirent que bien que l'ensemble des pouvoirs du Père Loup soit trop important pour être contenu dans une simple enveloppe charnelle, chacun d'eux pourrait hériter d'une part égale de ses fonctions. Elles dégagèrent de la mémoire de Père Loup cinq rôles : le Guerrier, le Visionnaire, le Juge, le Sage et le Désaxé, et la Magie associée dont Il faisait preuve. Les cinq Chœurs Lunaires ont enseigné ces brides de mémoire à chaque Uratha afin qu'ils adoptent l'un des cinq rôles de Père Loup. Pour cette génération d'Uratha, Mère Lune a vu le Premier Changement de chacun d'entre eux. Elle pouvait lire en chacun d'eux leur plus profonde nature, aussi savait-Elle quel rôle était le plus approprié pour chacun. Elle promit de donner un signe évident aux futures générations d'Uratha afin qu'ils sachent quelle serait leur tâche.

Chacun d'entre eux, même les hérétiques qui se surnomment eux-mêmes "Purs", subit son Premier Changement sous l'œil vigilant de Mère Lune.

Le Premier Changement est non seulement un moment de terrible transformation, mais aussi un bref moment de communion avec le Chœur Lunaire en lien avec le cycle nocturne de la Lune. Ceux qui sont nés avec des âmes de guerriers et de tueurs atteignent leur plein potentiel sous la pleine lune, tandis que ceux qui ont des prédispositions pour affronter les aliénantes épreuves du monde des esprits atteignent le leur lorsque brille un croissant de lune.

Maintenant le Peuple a les moyens et le courage pour arpenter le Gantelet comme Père Loup sillonna les Marches-Frontières.

L'intercession et la bénédiction de Mère Lune ont éveillé un nouvel espoir : que l'Uratha ne reste pas éternellement un Déchu.



## Le Serment de la Lune

Les Uratha suivent le Serment de la Lune, serment que les premiers Déchus ont prononcé à Mère Lune

- **Urum Da Takus** : le loup doit chasser
- **Imru Nu Fir Imru** : la Famille ne tue pas la Famille
- **Sih Sehe Mak, Mak Ne Sih** : le faible honore le fort, le fort respecte le faible
- **Ni Daha** : respecte ta proie
- **Uratha Safal Thil Lu'u** : l'Uratha s'accouplera à l'Humain
- **Nu Hu Uzu Eren** : ne mange pas de la chair d'homme ou de loup
- **Nu Bath Githul** : le troupeau ne doit pas savoir

## Cahalith : la Lune Gibbeuse Le Visionnaire

Le Cahalith est un conteur, un « chercheur de vision », un shaman et gardien des lois parmi son Peuple. Si la Lune Gibbeuse est "enceinte", le Cahalith qui reflète cette lune enfante des idées, des émotions et une énergie créatrice. Ils sont les visionnaires des Déchus, fréquemment perdus dans les rêveries qui répercutent les échos du passé ou poursuivent les faibles lueurs de l'avenir.

Quand la lune tend à être pleine, un Cahalith « voit » la nuit suivante. Quand elle décroît, il jette un coup d'oeil dans le passé.

Le Cahalith connaît aussi beaucoup d'hurllements et d'histoires épiques.

**Renommée Primaire** : Gloire

**Liste des Dons d'Auspice** : Cahalith, Connaissance, Inspiration

### Capacité d'Auspice : Rêves Prophétiques

*Une fois par séance, le joueur peut demander au Conteur un rêve de prophétie, fournissant certains indices relatifs aux défis faisant face au Cahalith.*

*Le Cahalith doit dormir pendant au moins quatre heures pour pouvoir rêver du futur. Le rêve est toujours pris dans le symbolisme que le personnage doit interpréter.*

*De plus, s'il s'agit d'interpréter un signe prophétique ou résoudre un énigme lié à l'occulte, le Cahalith rajoute un dé à son groupement pour le jet d'Occultisme.*

## Elodoth : la Demi-Lune Le Juste Milieu

La personnalité de chaque loup-garou varie légèrement au cours d'un mois lunaire, mais cela n'est rien en comparaison des variations que manifestent les Elodoth. Ils prennent leur rôle d'intermédiaire entre les extrêmes très au sérieux. Beaucoup passent la moitié de leur temps dans chacune des formes natives : Urhan, le loup, et Hishu, l'humain. Ils ont des expériences sexuelles avec des partenaires de chaque genre ou bien choisissent délibérément de marcher entre les mondes.

Ce point de vue toujours changeant dote l'Elodoth d'une perspicacité unique dans l'appréhension des autres Auspices. En conséquence, les Elodoth sont recherchés en tant que des juges, arbitres ou pour mener des négociations dans tous les territoires des Déchus. Ce sont également d'excellents diplomates quand il s'agit de traiter avec le monde inconsistant et hostile des esprits. Beaucoup d'Elodoth croient qu'ils comprennent Mère Lune mieux que les autres Uratha. Ainsi, ils sont ceux qui, le plus souvent, sont nommés pour juger des violations du Serment de la Lune, la loi sacrée de Mère Lune.

**Renommée Primaire** : Honneur

**Liste des Dons d'Auspice** : Elodoth, Garde, Vision

### Capacité d'Auspice : Messager des Esprits

*Un Elodoth gagne automatiquement deux dés de bonus pour tout jet d'Empathie, d'Expression, de Persuasion ou de Politique impliqué dans les négociations avec les Esprits. Ce bonus ne s'applique néanmoins pas pour menacer ou contraindre les Esprits.*

*On s'attend à ce que l'Elodoth dise les mots appropriés et apporte l'apaisement nécessaire, démontrant sa capacité à percevoir une issue favorable pour l'esprit également.*

## Irraka : la Nouvelle Lune Le Passeur

Quand Mère Lune ne peut pas être vue, alors chasse l'Irraka. Les Irraka sont les guides et les passeurs, les chasseurs rusés qui évitent les plus mauvaises menaces pour frapper aux points faibles, par derrière.

Ils exercent aussi leur intellect socialement, testant le dévouement d'autres Déchus à leurs meutes, à leur tribu et au Serment de la Lune.

L'Irraka est pour toujours sur la frontière, parfois passant les frontières du territoire de sa meute, s'égarant parfois entre les frontières des sociétés Uratha et humaine.

**Renommée Primaire** : Ruse

**Liste des Dons d'Auspice** : Discrétion, Evasion, Irraka

### Capacité d'Auspice : Sens de l'Eclaireur

*Comme des scouts pour les Déchus, l'Irraka possède des facilités à sentir les influences d'Esprit.*

*L'Irraka reçoivent deux dés de bonus sur tout jet pour regarder d'un monde à l'autre, pour percevoir un esprit éphémère ou sur un jet pour déterminer dans quelle direction un lieu se trouve bien qu'il soit au-delà de sa zone d'influence.*

## Ithaeur : le Croissant de Lune Le Maître des Esprits

Les enfants du Croissant de Lune sont les occultistes parmi les Déchus, ceux qui apprennent les secrets de maîtrise sur les esprits.

Là où un Elodoth manipule un esprit avec un raisonnement sophistiqué qui fait appel à sa nature même, un Ithaeur le lie par la magie ou le contraint à être banni.

L'Ithaeur ne peut s'éloigner des terreurs ténébreuses du Royaume d'Ombre. Il tâche de maîtriser ces esprits qui peuvent aussi bien détruire un Uratha que « discuter le bout de gras » avec lui.

**Renommée Primaire** : Sagesse

**Liste des Dons d'Auspice** : Elementaire, Ithaeur, Modification

### Capacité d'Auspice : Maître des Rituels

*L'Ithaeur achètent le trait « Rituels » et les rites avec un coût d'expérience réduit.*

## Rahu : La Pleine Lune Le Guerrier

Le Rahu hurle à la Lune. C'est un reflet du visage guerrier de Mère Lune. Le Rahu est un chef de guerre, que ce soit une guerre larvée contre les meutes voisines ou en guerre ouverte. Ils reflètent chaque aspect de l'archétype du guerrier. Ils sont les combattants assoiffés de sang et les généraux avisés. L'âme d'un seul loup-garou peut héberger ces deux comportements différents. Les Guerriers parmi les Déchus vivent par l'art de la guerre, des tactiques de César pendant la conquête de la Gaule jusqu'aux plus récents manuels de combat des Armées d'Elite.

**Renommée Primaire :** Pureté

**Liste des Dons d'Auspice :** Domination, Force, Rahu

**Capacité d'Auspice : Oeil du Guerrier**

*Une fois par séance, un Rahu peut essayer de 'lire' son ennemi, de déterminer qui est supérieur en tant que guerrier. Le joueur fait un jet d'Astuce + Appel Primaire : un succès normal indique que le personnage peut déterminer sommairement s'il est une menace plus ou moins importante que celui à qui il fait face. Un succès exceptionnel permet d'indiquer l'écart entre les deux : « Il est beaucoup plus puissant que moi ». L'Oeil du Guerrier ne 'voit' que les capacités qui comptent dans un affrontement direct. Un loup-garou pourrait 'voir' un assassin vampire comme 'plus faible', même si le vampire est beaucoup plus dangereux que lui, si on lui laisse la possibilité choisir le moment d'agir.*

## Les Tribus

Les tribus de « **Loup-Garou : les Déchus** » se divisent en cinq tribus. À la différence des communautés tribales des humains, les tribus de loup-garou considèrent que la naissance n'est pas importante. Elles reflètent un lien entre les loups-garous et un des Premiers Nés, les Esprits puissants du Loup qui étaient les enfants les plus efficaces de Père Loup. Après la mort de Père Loup, cinq groupes de loups-garous ont dépisté ces Esprits-Loups et les ont convaincus de devenir leurs totems, fondant les tribus. Elles persistent à ce jour.

### *Farsil Luhal : Maîtres de Fer*



**Description :**

Il y a des loups-garous de toutes les tribus dans les villes, mais les Maîtres de Fer arguent que les autres ne sont jamais vraiment en symbiose avec les villes.

Certes, ils sont dans le même endroit géographique, mais jamais ils ne sentiront vibrer la ville elle-même. La ville n'est pas un lieu où vous vivez. Elle est quelque chose à laquelle vous vous connectez. Cette connexion est spirituelle, mentale, physique, sexuelle et viscérale, tout à la fois. C'est leur territoire. Les Maîtres de Fer suivent l'allure rapide à laquelle l'humanité change, notant à quel point cela se succède. Comme les humains changent le visage du monde et des Esprits Sauvages, les Maîtres de Fer utilisent les meilleures créations de l'ingéniosité humaine afin d'améliorer et d'honorer leurs territoires.

### **Totem : Sagrim-Ur - le Loup Rouge**

Le Loup Rouge a passé chaque heure depuis son éveil à demander à Père Loup pourquoi la pluie tombe, pourquoi la montagne s'est érigée, pourquoi le vent souffle...

Pour chaque question, la réponse de Père Loup était la même : "Ils l'ont fait, et c'est bien. Rien de plus ne doit être connu." Mais le Loup-Rouge n'a été jamais satisfait de cette réponse. Il lui a été attribué la responsabilité d'observer l'humanité. Il dépistait pour Père Loup l'impact que ces créatures avaient inconsciemment eu sur le Royaume d'Ombre. Les premiers Maîtres de Fer ont gagné son patronage en discutant leur cause et en résolvant ses énigmes, prouvant leur mérite.

**Interdiction Tribale :** Honore ton territoire en toute chose

**Renommée Primaire :** Ruse

**Listes de dons Tribaux :** Connaissance, Modification, Technologie

### *Aixfathra Hissu : Ombres d'Os*



**Description :**

Shamans et officiants, médecins et sage femmes, ces loups-garous – les Ombres d'Os – dévouent de nos jours leurs vies à l'étude de l'inconnu et au rétablissement du lien qui existait jadis entre Père Loup et les Cours des Esprits. Redécouvrir la connaissance qui périt avec Père Loup requiert des recherches qui mènent dans des landes inviolées par l'homme, dans les plus sombres recoins des villes et dans les plus lointaines régions du monde des esprits. C'est dans ces contrées perdues que les Ombres d'Os s'aventurent, poussés par une curiosité qui ne laisse place à la peur.

### **Totem : Kamduis-Ur - la Louve de la Mort**

La Louve de la Mort était la plus calme des petits de Père Loup. Son terrain de chasse embrassait la Terre entière. De la relation proie–chasseur qui la liait aux bêtes, elle cherchait toujours à apprendre quelque chose. Elle gravit les montagnes et observa les chèvres sauvages accoucher. Elle chercha dans les ciels et fut témoin du vol de l'aigle. Elle s'aventura dans des lieux étranges pour profiter de la perspective unique que ceux-ci donnaient au plus ordinaire des événements. Elle se retrouvait à faire le trait d'union entre Père Loup et les Cours d'Esprits mineures. Les premiers Ombres d'Os consacrerent des années à la recherche de rituels qui permettraient d'invoquer la Louve de la Mort, afin de la contraindre à accepter un pacte avec eux.

**Interdit de la Tribu :** Paie à chaque esprit son due

**Renommée Primaire :** Sagesse

**Liste des Dons de Tribu :** Garde, Mort, Vision

### *Iminix : Seigneurs des Tempêtes*



#### **Description :**

Les Seigneurs des Tempêtes sont les Alpha parmi les Alpha. Ils ont pour tâche de guider leurs cousins des autres tribus à poursuivre le travail de Père Loup. Ils savent que faire face à leurs responsabilités demande d'être durs et inflexibles. Ils savent ne jamais se faire endiguer par la peur, par la faiblesse; ne jamais céder de crainte que les autres n'approuvent pas leurs méthodes. Ce qui prime est de faire ce qu'il faut, sans hésiter et sans se plaindre.

#### **Totem : Skolis-Ur - le Loup de l'Hiver**

Le Loup de l'Hiver, le second né des Fils-Esprits de Père Loup, s'occupait de ses frères et sœurs quand leur Père était occupé ailleurs.

Il poussa un hurlement de douleur quand Père Loup mourut, mais il prit tout de même le rôle de chef, comme Père Loup l'aurait voulu. Les Seigneurs des Tempêtes réclamèrent qu'il prenne la même responsabilité envers ses cousins mi-chair mi-esprit. Grâce à leur ténacité et à leurs nerfs d'acier, ils finirent pour le contraindre à accepter.

**Interdit de Tribu :** Ne laisse que personne voir ou supporter ta faiblesse

**Renommée Primaire :** Honneur

**Liste des Dons de Tribu :** Climat, Domination, Evasion

### *Meninna : Ceux qui chassent dans les Ténèbres*



#### **Description :**

Ceux qui chassent dans les Ténèbres s'occupent des lieux sacrés épars dans le monde. Beaucoup d'entre eux choisissent de s'occuper de grandes parties des territoires sauvages et des esprits qui les habitent. D'autres accordent aux lieux sacrés du Royaume d'Ombre urbains une considération non moindre que celle accordée aux lieux sacrés dans les terres sauvages. Les Chasseurs dans les Ténèbres s'occupent des lieux sacrés urbains plus

importants. Ils essaient de ne pas altérer l'étrange écosystème de la ville. Ces loups-garous sont – en ville comme dans les forêts – des prédateurs expérimentés qui guettent depuis les ténèbres.

#### **Totem : Hikaon-Ur - la Louve Noire**

Les Premiers Nés chassaient jour et nuit, mais d'après les Chasseurs dans les Ténèbres, la Louve Noire était la plus à l'aise dans la chasse nocturne. Quand la meute de Père Loup chassait la nuit, elle était la première à trouver une piste. Quand les autres se reposaient, fatigués de la journée, la Louve Noire restait de garde aux tanières de ses frères et sœurs qui dormaient. Après le coucher de soleil – quand la lune se levait - il n'y avait de chasseur plus leste et silencieux qu'elle. Les premiers Chasseurs dans les Ténèbres la guettèrent pendant des années avant de l'acculer dans sa tanière : ils obtirent d'elle un serment de patronage.

**Interdit de Tribu :** Qu'aucun lieu sacré de ton territoire ne soit violé

**Renomme Primaire :** Pureté

**Liste des Dons de Tribu :** Discrétion, Élémentaire, Nature

### *Suthar Anzuth : Griffes de Sang*



#### **Description :**

Alliant leur éthos (définition autochtone de l'accomplissement de soi) de guerrier et une royauté religieuse à leur totem féroce, les Griffes de Sang sont des créatures appréciant autant le champ de bataille que la chasse. Père Loup, précèdent-ils, était en premier lieu un guerrier. C'était de l'ancêtre de leur race que les loups-garous ont gagné leur grande force et leur griffes terribles. Dans le mode de pensée des Griffes de Sang, les problèmes les plus sérieux doivent être résolus de manière permanente. Les plus grands outils pour les y aider sont leurs crocs. Le monde humain, doux et privilégié dans lequel ils sont nés, est un mensonge. On doit combattre et tuer pour survivre et s'épanouir. Seul un imbécile n'essaierait pas d'être le meilleur guerrier possible.

#### **Totem : Fenris-Ur - le Loup Fenris**

Quand Père Loup a chassé avec les Premiers Nés, le Loup Fenris était toujours le premier à se jeter dans la bataille et le dernier à desserrer ses mâchoires de la gorge de sa proie. Ce fut seulement en étant meilleur que lui dans la bataille que les premières Griffes Sanglantes furent capables de le contraindre à accepter de leur servir de totem. Il fut appelé le Destructeur, le Dévoreur des Montagnes. Il use de sa grande et terrible colère contre ceux qui ne sont pas à lui, et enseigne aux siens faire la même chose.

**Interdit de la Tribu** : N'offre aucune reddition que tu n'accepterais

**Renommée Primaire** : Gloire

**Liste des Dons de Tribu** : Force, Inspiration, Rage

### *Loups-Fantômes*

Les sans tribus sont appelés les Loups-Fantômes. Ce sont des loups-garous qui n'ont pas voulu choisir de tribu ou qui ont renoncé à leur ancienne tribu.

Ils ne forment aucune structure organisée. Les autres tribus ne les rejettent pas mais les regardent plus comme des enfants indécis qui n'auraient pas encore trouvé leur voix.

**Interdit de la Tribu** : aucun, ce n'est pas une tribu

**Renommée Primaire** : aucun

**Liste des Dons de Tribu** : aucun et tous

## Les Dons

Le pouvoir propre aux loups-garous de changer de forme, de marcher comme un homme et de courir comme un loup, est leur atout surnaturel principal. Mais les Uratha ont beaucoup d'autres habiletés ou dons appris auprès d'esprits dont ils ont gagné l'estime ou qu'ils sont arrivés à assujettir.

Les Dons ont été groupés par thème et classés par puissance de • à •••••. Contrairement aux disciplines des Vampires, gagner des Dons plus puissants dans une même liste ne nécessite pas qu'on possède ceux de plus bas niveau. Les loups-garous ont une affinité spécifique avec certains dons, en fonction de leur tribu et de leur auspice, et doivent aussi atteindre une Renommée suffisante pour y avoir accès.

Ce livret ne contient que les dons rang 1 et 2, et une introduction aux dons 3 de l'ouvrage de base.

### *Cahalith (Lune Gibbeuse)*

C'est la tâche des Cahaliths de rendre la gloire éternelle. Le Chœur du Cahalunim offre à ses loups-garous des Dons qui inspirent de grands actes et aident à surmonter des défis dangereux, l'étoffe même des légendes. Cependant il existe une grande différence entre la gloire et la gloriole et un Cahalith se doit de faire le distinguo.

Les Dons suivants ne sont accessibles qu'aux Cahalith.

#### Conscience de meute (•)

Quand la meute se bat, la puissance de son Rahu s'abandonne à la furie du combat, tandis que l'Irraka se déplace afin de frapper par derrière, mais le Cahalith doit pouvoir garder un œil sur tous ses frères de meute. C'est sa voix qu'on entend quand un frère de meute est blessé ou qui rallie ses frères quand le besoin s'en fait dangereusement sentir. Ce Don confère au Cahalith un sens aigu du bien-être de sa meute, il peut ainsi s'assurer que personne n'est hors de portée de sa voix.

Quand un loup-garou invoque ce Don, il sait immédiatement où sont ses frères de meute par rapport à sa propre position, ainsi que leur état de santé. Les alliés peuvent être "à environ 30 mètres sur la gauche" ou "à l'étage au-dessus". Il apprend aussi quelle est la forme actuelle de chacun des frères de meute, ainsi que leur activité générale.

Par exemple cela peut-être "se battre", "attendre", "bouger", "dormir", "fuir", "être en frénésie" ou "faire l'amour".

Enfin, le Cahalith peut dire si un frère de meute souffre d'une pénalité due aux blessures ou s'il est inconscient suite à des blessures (ce qui est bien différent d'être simplement endormi dans le cadre de ce Don).

Toutes ces connaissances affectent le subconscient du loup-garou sans le distraire de ce qu'il est en train de faire sur le moment. Les frères de meutes doivent être dans un rayon égale en kilomètres à l'Appel Primal pour que la prise de conscience ait lieu. Ce Don dure une scène.

**Coût** : aucun

**Groupement de dés** : Astuce + Empathie + Sagesse

**Action** : réflexe

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : Prendre conscience de la situation de ses frères de meute terrasse momentanément le Cahalith et le distrait. Ses actions souffrent d'une pénalité de -1 pendant un tour par frère de meute, sans se compter lui-même. Il ne peut pas réutiliser ce Don avant la fin de la pénalité.

**Echec** : le personnage n'est pas particulièrement conscient de ses frères de meute.

**Succès** : Le personnage apprend les informations précitées.

**Succès Exceptionnel** : Un membre de la meute, excepté le lanceur du don, regagne un point de volonté parce qu'il sait que le Cahalith est là pour l'aider. Le joueur qui joue le Cahalith décide qui regagne le point.

#### Résister à la douleur (••)

La gloire est la nourriture des Cahalunims, et il n'y a rien de plus glorieux qu'un guerrier continuant à se battre malgré de graves blessures. Ce Don extériorise la passion à l'état pure du Cahalith, remplissant tout son corps d'une telle vigueur que des blessures normalement handicapantes ne le gênent pas du tout. Malheureusement, alors que la douleur disparaît, il en est aussi ainsi de la prudence du Cahalith et une mort glorieuse pourrait bien être son dernier acte.

Quand un loup-garou active ce Don, sa conscience de la douleur due aux blessures régresse et cesse de le gêner. Il en découle qu'il ignore les pénalités dues à de graves blessures, agissant avec son groupement de dés total jusqu'à ce que qu'il soit soigné ou qu'il tombe dans une inconscience bienvenue. Les effets de ce Don dure toute la scène.

Un personnage qui active ce Don n'est pas menacé par la Rage Mortelle quand il perd ses trois derniers niveaux de santé. Aucun jet de dés pour résister au Kuruth n'est requis. Si le personnage est déjà Mortellement Enragé, il cherche quand même à fuir quand il perd ses trois derniers niveaux de santé.

**Coût** : 1 Volonté

**Groupement de dés** : Vigueur + Survie + Honneur

**Action** : instantanée

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : les pénalités dues aux blessures augmentent de un pendant un tour.

**Echec** : les pénalités dues aux blessures affectent normalement le personnage.

**Succès** : les pénalités dues aux blessures n'affectent pas le personnage, peu importe qu'il soit gravement blessé ou très proche de la mort.

**Succès Exceptionnel** : Comme pour un succès. De plus, l'ardeur au combat du personnage surprend ses ennemis, donnant un bonus de +1 au prochain jet d'attaque du personnage.

### Cri de Ralliement (••••)

En faisant don de sa personne et en hurlant en l'honneur des gloires passées, un Cahalith peut redonner l'espoir à ses frères de meute même dans les heures les plus sombres. Il canalise les voies du Cahalunim en lui, donnant à ses mots le pouvoir de ceux-ci et en guidant ses frères de meute vers la grandeur. Le Cahalith émeut les cœurs avec un conte glorieux, (ou un hurlement, une balade ou un poème épique, dont le thème est approprié à la situation à laquelle la meute fait face. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé, avec succès ou non, sur les mêmes personnes plus d'une fois par jour.

### Communication Silencieuse (•••••)

#### L'Appel de la Gloire (••••••)

#### *Climat*

De part leur nature profonde, les Déchus sont intimement liés aux esprits du monde naturel. En exploitant cette connexion, un loup-garou possédant le savoir nécessaire peut influencer jusqu'aux cieux même. Une des façons les plus voyantes et utiles de faire cela est de commander aux diverses formes de climat.

Ces Dons sont en général enseignés aux Déchus par des Esprits-Tempêtes ou de puissants Esprits-Oiseaux.

### Appel de la Brise (•)

Le loup-garou peut invoquer un vent vif (environ 40 km/h) et le diriger à volonté. Ce vent peut être utile soit pour disperser ou rediriger un feu ou des insectes volants, soit pour distraire l'ennemi.

**Coût** : Aucun

**Groupement de dés** : Ce pouvoir ne requiert pas de jet

**Action** : Instantané

Même si l'invocation en elle-même ne demande aucun jet, un jet de *Manipulation + Occultisme* est nécessaire pour diriger le vent vers une tâche spécifique, comme disperser un nuage de gaz.

À cause de la distraction causée par cette brise soudaine, tous les jets de *Perception* effectués dans la zone souffrent d'une pénalité de -1. Le Don dure un tour par point en Appel Primal de l'invocateur. La brise peut être appelée aussi bien en intérieur qu'en extérieur.

### Brume (••)

Même s'ils sont de féroces guerriers et des prédateurs sauvages, les loups-garous reconnaissent la nécessité de la discrétion et de la ruse.

Ce Don est un parfait exemple de comment les loups-garous peuvent agir avec stratégie et en gardant en mémoire que les Serments leur interdisent d'être découvert par les humains. Grâce à lui, un loup-garou peut invoquer une épaisse couverture de brouillard pour masquer une zone, autorisant ainsi une meute à se déplacer sans être vue quelle que soit la forme choisie par ses membres. Ce banc de brume se déplace comme le veut le loup-garou qui l'a invoqué, et fait donc un excellent outil d'embuscade, voire un moyen d'éviter complètement le combat.

**Coût** : 1 point d'Essence

**Groupement de dés** : Manipulation + Survie + Ruse

**Action** : Instantanée

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : Le brouillard apparaît, mais il masque le champ de vision de l'utilisateur et de sa meute aussi bien que celle des autres personnes.

**Echec** : Le temps ne change pas.

**Succès** : En l'espace d'un tour, l'esprit-nuage invoqué par ce don se matérialise dans l'air, et un brouillard dense recouvre une zone égale à Appel Primal x 20 mètres

carrés. Il peut ensuite être déplacé dans n'importe quelle direction à la vitesse de (Appel Primal x 10) mètres par tour. A l'intérieur du brouillard, un test de perception à -2 est nécessaire aux observateurs pour viser quelqu'un distant de plus d'un mètre.

Même lorsqu'on vise, les attaques à distances sont traitées comme si ceux qui sont dans le brouillard étaient en grande partie dissimulés.

**Succès Exceptionnel** : Le brouillard est particulièrement épais, causant une pénalité de -3 plutôt que de -2.

### Déluge (••••)

Grâce à ce Don, un loup-garou peut invoquer un Esprit-pluie pour qu'il libère des torrents d'eau sur une zone. Cette pluie torrentielle n'est pas une simple douche et peu avoir de multiples usages allant de détruire des plantations à effacer les traces de passage d'une meute.

### Froid Mortel (•••••)

#### Foudre (••••••)

#### *Connaissance*

Peu de choses ont autant de valeur que la connaissance, mais certains esprits connaissent des moyens secrets d'apprendre des choses intéressantes.

Tandis que les Dons de Vision permettent au loup-garou de porter un regard différent sur le monde, les Dons de Connaissance ouvrent la possibilité d'exhumer, de récupérer un fait ou un ensemble d'informations dans la toile du monde et d'en tirer partie pour une utilisation concrète.

Les Farsil Luhai, les Maîtres de Fer, de par leur désir d'en apprendre autant que possible sur la marche du monde, sont particulièrement attirés par ces Dons, mais n'importe quel loup-garou peut en tirer parti.

Les Dons de Connaissance sont typiquement enseignés par des esprits qui représentent la sagesse ou l'information, et sont fréquemment urbains. Les esprits des ordinateurs sont l'une de ces sources, tout comme les esprits du rat et du cafard.

### Savoir le Nom (•)

Pour comprendre une chose, il faut d'abord pouvoir la nommer. Ce Don est un tour simple, mais c'est l'un de ceux qui a le plus grand potentiel d'utilisation. D'un regard, le loup-garou peut apprendre le nom de quelqu'un qu'il voit personnellement. Le nom appris est toujours celui auquel la personne répondrait et qu'elle considérerait comme sien. Le personnage ne peut utiliser ce Don sur quelqu'un qu'il ne voit pas directement, comme à travers une caméra ou sur une photo.

**Coût** : aucun

**Groupement de dés** : Intelligence + Investigation + Ruse contre Résolution + Appel Primal du sujet (voir ci-dessous)

**Action** : Instantanée ou en opposition ; la résistance est une action réflexe

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : le loup-garou apprend un nom différent et totalement inapproprié. Il pourrait apprendre le nom de quelqu'un d'autre dans la pièce ou celui de l'un des professeurs de collège de la cible et croit que c'est le sien.

**Echec** : le loup-garou échoue à apprendre le nom de la cible. Il ne peut tenter d'utiliser ce Don sur la même cible jusqu'à la fin de la scène.

**Succès** : Le personnage apprend le nom que la cible considère comme le sien. Utiliser ce Don sur un loup-garou donne son nom parmi le Peuple, à moins que la cible ne pense à elle-même sous son nom humain en premier lieu.

Si la cible a une raison particulière de cacher son nom, par exemple un vampire qui évite les gens qu'il connaissait lorsqu'il était en vie ou un flic en couverture, un jet en opposition réflexe de Résolution + Appel Primal peut être fait par la cible. La cible reste inconsciente de l'utilisation du Don comme de sa propre résistance.

**Succès Exceptionnel** : Le personnage apprend tous les noms auxquels répond la cible, à condition que la cible ne remporte pas le jet en opposition. Par exemple, il peut apprendre d'une cible loup-garou son nom de naissance, son nom d'Uratha et son surnom.

### Bénédition du Voyageur (••)

La route d'un loup-garou peut le mener loin de chez lui, mais les esprits peuvent le guider où qu'il aille. Ce Don apprend au loup-garou les bases de qu'il a besoin de savoir sur la culture humaine dans laquelle il se trouve. Lorsqu'il fait appel à son esprit-sagesse, la langue locale imprègne sa bouche et la connaissance des coutumes locales enveloppe son esprit. Bien qu'il reste un étranger où qu'il aille, il ne sera jamais ignorant.

**Coût** : 1 Volonté par scène

**Groupement de dés** : Astuce + Sagesse de la Rue + Sagesse

**Action** : Réflexe

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : Le personnage reçoit un mélange dangereux d'informations erronées et justes. Il n'obtient qu'une fluidité élémentaire dans la langue locale, et les fausses informations lui imposent une pénalité de -1 sur tous les jets sociaux pour le reste de la scène.

**Echec** : Le loup-garou n'apprend rien qu'il ne sache déjà.

**Succès** : Le loup-garou devient capable de parler avec fluidité le langage qu'il ne connaît pas déjà et qui est le plus couramment parlé dans la zone où il se trouve. Un loup-garou au Texas qui parle déjà l'Anglais pas l'Espagnol apprend à parler l'Espagnol couramment, malgré la plus grande proportion d'anglophones.

De plus, il prend conscience dans une certaine mesure des coutumes locales, ce qui lui donne un bonus de +1 sur tous ses jets sociaux faits pour influencer les autochtones.

La Bénédition du Voyageur ne peut être utilisée pour apprendre des langues non humaines. Par exemple, les loup-garou ne pourraient pas utiliser ce Don dans le monde des Ombres pour apprendre parler couramment la Première Langue.

**Succès Exceptionnel** : Les bonus aux jets sociaux du loup-garou pour influencer les autochtones s'élèvent à +2.

### Sagacité (•••)

Bien qu'un véritable assoiffé de connaissance passe des années à apprendre des faits et des compétences de la façon la plus exhaustive que possible, il est quelquefois nécessaire d'aller un peu plus vite. Ce Don permet à un loup-garou de devenir pour un instant un expert dans le domaine de son choix. La connaissance inonde son esprit et le quitte tout aussi rapidement, mais durant cet instant il peut accomplir des actes qui lui auraient demandé des années d'apprentissage.

### Connaître le Chemin (••••)

### Communion avec la Terre (•••••)

#### *Discretion*

Les loups-garous trouvent souvent utile de ne pas laisser d'empreintes de pas ou autres traces de leur présence. De même, le déplacement silencieux et rapide est un avantage aussi bien pour la chasse que pour surprendre un ennemi. Ces Dons représentent la capacité surnaturelle des loups-garous à rester cachés des regards indiscrets.

Les Meninna, Ceux qui chassent dans les Ténèbres, sont particulièrement familiers de ces Dons, et quiconque recherche furtivité et discrétion les trouvera hautement qualifiés.

Les esprits d'animaux ou entités nocturnes enseignent ces Dons.

### Pieds de Brume (•)

La vue et l'ouïe ne sont pas les sens les plus durs à tromper chez les loups-garous, mais même un chien de chasse pisterait en vain un loup-garou avec Pieds de Brume. L'odeur du loup-garou s'estompe jusqu'à devenir pratiquement imperceptible.

**Coût** : 1 Essence

**Groupement de dés** : pas de jet

**Action** : Réflexe

Toute tentative pour traquer ou repérer le loup-garou par l'odorat reçoit une pénalité automatique de -1 (voir « Pister »), même si le don n'est pas activé. Si le loup-garou dépense 1 point de Volonté, cette pénalité passe à -3. Le personnage doit volontairement désactiver ce Don pour retrouver une odeur normale.

### Fondu (••)

Un chasseur expérimenté sait à quel point il est important de ne pas être vu.

Un loup-garou avec ce Don peut se mêler au paysage simplement en restant immobile – il est alors indétectable même à découvert.

**Coût** : Aucun

**Groupement de dés** : Astuce + Furtivité + Ruse contre Astuce + Calme

**Action** : Instantanée ou en opposition

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : le personnage attire littéralement l'attention sur lui. Les témoins ne peuvent faire autrement que le remarquer.

**Echec** : le loup-garou n'est pas particulièrement caché en dehors de la couverture que peuvent lui apporter des éléments du décor. Le personnage ne sait pas à quel point il est caché tant qu'il n'est pas découvert ou qu'il n'est pas passé inaperçu.

**Succès** : Le personnage peut se « fondre dans le décor », caché par son immobilité, et ce même s'il ne se dissimule pas derrière un obstacle. Ceux qui observent la scène peuvent tester en action réflexe Astuce en opposition au jet du personnage; quelqu'un qui cherche activement peut jeter Astuce + Calme en action instantanée. Si le loup-garou l'emporte, il ne peut être distingué des éléments du paysage. (Si un pouvoir surnaturel est utilisé pour déceler le loup-garou, le nombre de succès de ce pouvoir doit excéder ceux obtenus pour activer le Don.) Même le plus infime mouvement est repéré par un témoin de la scène, brisant l'effet du Don.

**Succès Exceptionnel** : rien de plus que pour un succès normal.

### Course de l'Ombre (•••)

Parfois, il faut choisir entre se déplacer silencieusement ou rapidement. Ce Don rend ce choix superflu.

Le loup-garou peut trotter sur du gravier aussi silencieusement que s'il marchait précautionneusement sur la pointe des pieds.

### Chair d'Ombre (••••)

### Disparition (•••••)

## *Domination*

La puissance de commander à d'autres habilement est une aptitude que beaucoup désire mais que peu possèdent. Commander la volonté d'une autre personne exige du courage et de la force d'esprit, aussi bien qu'un minimum de subtilité. Les esprits accordent typiquement ces pouvoirs à un Uratha (ou une lignée de loups-garous) envers qui ils ressentent de la gratitude. Les Seigneurs des Tempêtes et les Rahu ont une affinité pour la domination; les Elodith et les chefs de meute apprennent souvent ces dons également. Les enseignants de ces dons de domination sont habituellement des esprits-ancêtres, retenus avec des symboles appropriés d'autorité et de commande. Les loups-garous ne peuvent pas employer les dons de domination sur des cibles qui possèdent plus de points qu'eux dans la catégorie de Renom primaire de la tribu. Un seigneur des Tempêtes avec 3 en honneur (le Renom primaire de la tribu) ne peut pas employer un de ces dons sur un autre des Déchus avec 4 ou 5 en honneur. Que la cible soit un autre Seigneur ou simplement un loup-garou d'une autre tribu avec plus de Renom en honneur. Les Dons de Domination ne fonctionnent pas contre d'autres entités surnaturelles. Ils permettent à des loups-garous d'établir leur domination sur leurs familles. Un loup-garou ne peut employer un don de Domination que contre d'autres loups-garous, les personnes de sang de loup, ou les humains ordinaires.

### Grondement d'Avvertissement (•)

Ce don est le plus simple des secrets de la domination, prêtant la puissance surnaturelle à une sorte de grondement qu'un loup alpha emploie pour avertir un rival potentiel. Le loup-garou employant ce don gronde profondément et fort tout en fixant son regard sur une cible particulière, frappant de doute son cœur et affectant sa capacité à faire face à son adversaire. La cible doit pouvoir entendre le grondement pour être affecté.

**Coût** : 1 point de Volonté

**Groupement de dés** : Présence + Intimidation + Gloire contre Calme + Appel Primal

**Action** : En opposition; la résistance est une action réflexe.

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : Le don échoue complètement. Le loup-garou ne peut pas utiliser de dons de domination sur le sujet pour le reste de la scène.

**Echec** : La cible obtient plus de succès ou les succès sont annulés. La cible ne ressent aucune crainte particulière pour le loup-garou.

**Succès** : La plupart des succès sont pour l'utilisateur du don. Ce don affecte une seule cible. L'utilisateur du don gagne un bonus de +2 en défense contre n'importe quelles attaques de corps à corps faites par la cible affectée pour la durée de la scène -- la cible est littéralement trop circonspecte par rapport au loup-garou pour attaquer avec sa pleine vigueur. Ce don peut être employé sur des adversaires multiples pendant une scène, mais le loup-garou doit employer le don séparément contre chacun, avec dépense d'un point de Volonté et jet de dés en opposition à chaque fois.

**Succès Exceptionnel** : Comme pour Succès, mais le bonus de la défense contre la cible du don atteint +3.

### Dicton de Luna (••)

Avec ce don, le loup-garou peut articuler une commande de quelques mots et contraindre des loups-garous à l'obéissance. Quelques loups-garous choisissent de prononcer ces mots dans un chuchotement doux et subtil. D'autres préfèrent beugler des ordres. Ce don ne peut pas nuire à ceux qui l'entendent, directement ou

indirectement, il transmet simplement une impulsion brève à se rendre à l'autorité du loup-garou.

**Coût** : 1 point de Volonté

**Groupement de dés** : Présence + Intimidation + Gloire contre Calme + Appel primal

**Action** : En opposition; la résistance est une action réflexe.

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : Le don échoue complètement. Le loup-garou ne peut pas utiliser de dons de domination sur le sujet pour le reste de la scène.

**Echec** La cible obtient plus de succès ou les succès sont annulés. La cible ne ressent aucune impulsion à obéir.

**Succès** : La plupart des succès sont pour l'utilisateur du don. Ce don affecte une seule cible, qui doit obéir à la commande donnée. Les mots que le personnage choisit pour son ordre doivent être spécifiques et directs, et le commandement ne doit pas prendre plus d'une minute à être accompli. L'utilisateur ne peut pas obliger une cible à faire quelque chose qui lui provoquerait certainement des blessures ou à d'autres, ou faire quoi que ce soit qui serait résolument contraire à son caractère. En particulier, le don ne fonctionne pas du tout si le sujet est en combat ou distrait par un danger réel pour sa propre sécurité. C'est un don utile, cependant, pour dire à une personne "de sortir pendant une minute." La cible se rappelle que sa volonté n'était pas la sienne mais pourrait rationaliser son obéissance comme un moment de faiblesse plutôt qu'une contrainte surnaturelle.

**Succès Exceptionnel** : Comme pour Succès, mais la cible est sûr de rationaliser son obéissance.

### Voix de Commandement (•••)

À ce niveau de la domination, le loup-garou apprend à exprimer des décrets plus complexes et plus subtiles, dans une tonalité qui exige l'attention et le respect. Un fil de colère passe par les mots des loups-garous, faisant que chacun dans la limite d'audibilité tient compte de ses déclarations.

### Casser le Provoquant (••••)

### Tirer les Cordes de l'Âme (•••••)

## *Élémentaire*

Loups-garous les plus proches de la nature, les Chasseurs dans les Ténèbres revendiquent une affinité supérieure pour ces Dons. Les pouvoirs que les Dons Élémentaires confèrent comprennent le contrôle des forces de la nature : le vent, le feu, l'eau et la terre. Ce sont les esprits liés à la nature en générale ou aux éléments qui apprennent ces Dons aux loups-garous. Les aptitudes de l'utilisateur dépendent de sa capacité physique, aussi bien que de son lien avec le monde des esprits.

Tels qu'ils sont décrits, les Dons Élémentaires reflètent l'utilisation d'un seul élément. Le conteur peut dresser quatre listes séparées de Dons, une par élément, et réécrire chaque Don pour les quatre éléments classiques. Par exemple, Appel de l'Eau peut devenir Appel du Feu, avec des effets analogues. Invoquer le Vent peut devenir Invoquer la Terre, et ainsi de suite.

### Appel de l'Eau (•)

Tout animal sait que même une flaque d'eau peut faire la différence entre la vie et la mort. Ce Don permet au loup-garou de faire apparaître l'équivalent de quelques verres d'eau dans ses mains, même au milieu du désert.

**Coût** : Aucun

**Groupement de dés** : Vigueur + Survie + Pureté

**Action** : Instantanée

Après l'activation de ce Don, le personnage crée l'eau dans ses mains, au moins une quantité suffisante à éviter la mort par déshydratation.

(Voir "Privation", **Le Monde des Ténèbres**, p. 184). Le personnage crée l'équivalent d'une tasse d'eau pour chaque succès obtenu – l'eau en excès tombe de ses mains, dans un récipient ou simplement par terre. Ce Don ne peut être invoqué plus d'une fois par heure.

### Manipuler la Terre (••)

Le sol semble devenir malléable comme de l'argile dans les mains du loup-garou. Ce Don peut être utilisé dans plusieurs buts : pour créer un repaire dans la terre même, ou pour promptement cacher un ami. Le personnage touche la terre, et elle semble lui obéir.

**Coût** : 1 point d'Essence

**Groupement de dés** : Dextérité + Artisanat + Ruse

**Action** : Instantanée

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : Les esprits de la Terre reculent face à la maladresse du loup-garou. Tout esprit de la terre ou de la pierre devient hostile. Les jets de Compétences Sociales avec ces esprits se font avec une pénalité de -2, ainsi que tout jet d'activation de Don ou de Rite fait dans les 24 heures suivantes et qui nécessite l'intervention de ces esprits.

**Echec** : Le Don n'arrive à contrôler que quelques grammes de terre.

**Succès** : Le loup-garou peut manipuler une surface d'à peu près 10 mètres carrés ou un volume d'à peu près 1 mètre cube. Ce Don peut être utilisé pour créer des tranchés ou un petit tunnel pour s'enfuir. Ce pouvoir peut sculpter la terre, mais non la pierre, le béton ou le métal. Les changements apportés sont permanents.

**Succès Exceptionnel** : Le loup-garou peut sculpter la pierre, mais non le métal ou les substances créées par l'homme, comme l'asphalte.

### Contrôler le Feu (•••)

Les flammes peuvent aussi bien calmer l'esprit que ravager la chair. Ce Don montre le lien solide entre les loups-garous et cet élément, au point qu'ils peuvent arriver jusqu'à contrôler le feu pour qu'il brûle un ennemi, ou pour qu'il calme sa propre furie dévastatrice.

### Invoquer la Fureur du Vent (••••)

#### Lamentation du Fleuve (•••••)

#### *Elodoth (Demi-Lune)*

Les patrons de l'auspice Elodoth, les Lunes du Chœur des Elunims, attendent des loups-garous qu'ils vivent en harmonie et honorablement. Leurs Dons encouragent les méthodes honorables dans les affaires entre le Peuple et les mondes de chair et d'esprit. Tandis que les Déchus se consacrent à protéger le monde physique des ravages du Royaume d'Ombre, on attend des Elodoth qu'ils reconnaissent le droit aux esprits d'exister. Les membres de cet auspice font ce qui est nécessaire pour empêcher les déprédations des esprits mais ils doivent reconnaître que la même chose ne doit pas être infligé au monde spirituel non plus.

Ainsi utiliser ces Dons de manière abusive ou détournée pour servir des buts personnels est une bonne façon de s'attirer les foudres des Elunims.

Les Dons suivants ne sont disponibles qu'aux Elodoth.

### Sentir Sous la Surface (•)

Une partie des principes vertueux que doivent incarner les Elodoth est de reconnaître un comportement déshonorable

même s'il est dissimulé. Les Elunims accordent à leurs favoris un avantage décisif dans ces problèmes bien qu'ils attendent aussi que les loups-garous fassent une partie du travail eux-mêmes.

Après avoir retenu son attention sur quelqu'un pendant un tour, le personnage gagne une connaissance précise de non seulement ce que les mots et les gestes montrent mais aussi ce que son cœur cache. A moins que le sujet utilise des moyens surnaturels pour cacher ses émotions et ses intentions, l'Elodoth sait immédiatement s'il ment ouvertement, s'il ment par omission, déforme la vérité ou s'il est délibérément évasif. L'Elodoth peut aussi apercevoir une impression générale de l'état émotionnel de la cible quelque soit les tentatives de la cible pour s'en protéger et cacher la vérité.

Le Don ne révèle pas la vérité entière, mais un Elodoth malin peut la déduire du contexte. Ce Don ne marche pas comme un sonar, cherchant indéfiniment toutes les formes de tromperie et alertant le loup-garou. Il ne s'applique qu'à un seul sujet dans un temps donné et pour un type de tromperie spécifiée par l'Elodoth. Se déguiser en père du loup-garou ne sonnera pas l'alerte au loup-garou mais l'appeler « mon fils ! » et habituellement agir comme lui dévoilera la tromperie.

Une telle perception dure une scène.

**Coût** : 1 volonté

**Groupement de dés** : Astuce + Empathie + Pureté contre Calme + Appel Primal de l'adversaire

**Action** : Opposé, la résistance est réflexe

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : Le personnage est convaincu que les paroles de la cible sont vraies. Le Conteur peut demander des jets d'activations si un tel résultat survient.

**Echec** : Autant de succès ou moins que la cible. Le loup-garou ne tire aucune information et doit se reposer sur son bon sens et son intuition.

**Succès** : L'Elodoth a fait plus de succès que son adversaire. Il sent la présence ou l'absence de tromperie dans les mots et les gestes de la cible et déduit son état général émotionnel à propos du sujet abordé.

**Succès Exceptionnel** : Plus de succès -5 ou plus- sont enregistrés par l'Elodoth. Si le sujet ment, il devient si douloureusement conscient que l'Elodoth peut tout deviner, qu'il craque et révèle une preuve ou une information vitale sur ce qu'il cache.

### Grondement de Commandement (••)

Parfois il est suffisant de seulement savoir que quelqu'un ment ou qu'il garde pour lui quelque chose. Si la cible a un peu d'honneur, être pris en plein mensonge est suffisamment déshonorant pour qu'elle admette la vérité. Quand le moment est important ou quand la cible n'a clairement aucun honneur et droiture, un Elodoth peut compter sur ce Don pour couper court à ses mensonges.

Avec un horrible grondement et quelques mots durs, l'Elodoth ordonne à la cible de lui révéler la vérité et la cible est forcée d'obéir. Faire cela assure généralement une réponse sincère, mais la cible peut aussi être forcée à enlever ou défaire un déguisement ou révéler sa vraie forme cachée magiquement, si les moyens de déguisements sont sous son contrôle. Une cible ne peut révéler une vérité dont elle n'est pas au courant et ce Don ne peut être utilisé pour donner des ordres un peu au hasard. Il sert avant tout à révéler la vérité cachée derrière un voile de mensonges et de tromperies ou pour faire cracher la vérité à un menteur.

Un Elodoth n'a pas besoin d'utiliser le don précédent « Sentir Sous la Surface » mais cela peut être une bonne combinaison.

Utiliser ce Don et demander de manière méprisante à quelqu'un de dire la vérité alors qu'il l'a dit est source de honte et peut provoquer des réactions violentes. Le

Grondement de Commandement ne peut être utilisé sur une cible qu'une fois par jour que ce soit avec succès ou non. Le loup-garou et la cible doivent être en face à face.

**Coût** : 1 volonté

**Groupement de dés** : Présence + intimidation + Ruse contre Calme + Appel primal

**Action** : En opposition, la résistance est réflexe.

#### Résultats du Jet

**Echec Dramatique** : Le personnage rate si misérablement qu'il ne peut plus utiliser ce don contre la même personne pendant 24h.

**Echec** : Autant de succès de chaque côté ou plus de la part de la cible, celle-ci refuse de révéler la vérité.

**Succès** : Plus de succès pour le loup garou, la cible fait de manière forcée ce qu'on lui demande mais pas plus.

**Succès Exceptionnel** : Plus de succès -5 ou plus- sont obtenus par le loup-garou. La cible offre toutes les informations aussi bien qu'elle le peut, fournissant même des détails que l'Elodoth n'aurait pas deviné.

### Aura de Paix (••••)

La plupart des Elodoth n'ont pas besoin de Dons pour remplir leur rôle de médiateur, mais parfois la rapidité est nécessaire ou des sujets sont particulièrement délicats. Quand l'Elodoth utilise ce pouvoir, un discret halo en forme de demi lune apparaît derrière lui, baignant toutes les personnes présentes dans une douce et calme lumière. Tant qu'elle brille, la tension disparaît et le médiateur a une chance de résoudre la situation.

### Alimenter la Rage (•••••) Lier ou Disjoindre (•••••)

#### *Evasion*

L'ingéniosité et la ruse sont essentielles à la survie, aussi bien pour les loups que pour les humains. Les Dons d'Evasion allient l'habileté de l'esprit humain avec l'instinct et l'intuition du prédateur animal. Les Seigneurs des Tempêtes ont des affinités avec ces Dons ; beaucoup d'Irraka y ont recours également. Les Lunes et esprits-animaux, sous des formes telles que celles de corbeaux, de renards ou de loutres, les enseignent. Les Dons représentent une alliance d'intelligence aiguisée et de "sentiment viscéral" qui permet au loup-garou de passer inaperçu, de tromper et de fourvoyer avec une aisance surnaturelle.

### Langue Déliée (•)

Certaines personnes ont le "truc" pour faire parler les autres sans retenue. Un loup-garou possédant ce Don peut s'en servir à son avantage, rendant les gens étrangement bavards autour de lui. Il doit avoir engagé la conversation sur un sujet depuis au moins 30 secondes avant de pouvoir utiliser ce Don. Une réussite obscurcit le bon sens de la cible, lui rendant difficile de cacher ses secrets au loup-garou.

Un jet en opposition est fait pour la cible possédant le plus haut groupement de dés en Calme + Appel Primal. L'utilisateur du Don n'a pas besoin d'être seul avec sa cible pour que le Don agisse. Il peut choisir un sujet particulier parmi une foule s'il le veut. Un jet en opposition est fait pour ce sujet uniquement.

Le Don ne peut cibler initialement avec succès qu'un seul sujet et une seule fois par scène sur ce même sujet.

**Coût** : Aucun

**Groupement de dés** : Manipulation + Relationnel + Sagesse contre Calme + Appel Primal

**Action** : en opposition ; résister est une action réflexe.

#### Résultats du Jet

**Echec Dramatique** : Le loup-garou est affecté par le don à la place de sa cible, et souffre d'une pénalité de -3 à tous ses jets d'Empathie, de Persuasion et de Subterfuge pour le reste de la scène.

**Echec** : Le personnage n'arrive pas à affecter la cible.

**Succès** : Le Don affecte jusqu'à une personne par succès conversant avec le loup-garou. Vous décidez qui l'est, selon le nombre de succès obtenus. Ceux qui sont sous l'influence du Don souffrent d'une pénalité de -2 à leurs jets d'Empathie et de Subterfuge pour la durée de la scène, seulement envers l'utilisateur du Don. Un sujet ne livre pas soudainement tous ses secrets à tous bouts de champ, mais il devient plus prédisposé pour/plus ouvert à un "conversation amicale".

**Succès Exceptionnel** : Les cibles souffrent des pénalités citées, ainsi que d'un malus de - 2 à leurs jet de Calme pour le restant de la scène.

### Du Sable dans les Yeux (••)

La véritable ruse enseigne l'importance de dissimuler toute trace de passage... non seulement les empreintes, mais aussi les lapsus ou les comportements suspects. Ce Don tend à rendre parfaitement anodin celui qui pose les questions aux yeux des personnes qu'il interroge. Il ne le fait pas apparaître plus inoffensif, un agent de sécurité lui demandera probablement une pièce d'identité, par exemple, mais il sera plus difficile de se souvenir de lui après coup.

Un loup-garou ne peut utiliser ce Don qu'une seule fois par scène et par cible, qu'il réussisse ou non.

**Coût** : Aucun

**Groupement de dés** : Manipulation + Subterfuge + Honneur contre Calme + Appel Primal

**Action** : en opposition ; résister est une action réflexe.

#### Résultats du Jet

**Echec Dramatique** : Les cibles ressentent immédiatement quelque chose sonnait faux à propos du loup-garou, entrapercevant un instant le prédateur en lui.

**Echec** : Les cibles ne prêtent ni plus ni moins d'attention au personnage qu'ils ne le feraient habituellement.

**Succès** : Toutes les personnes affectées par le Don et interagissant avec le loup-garou pendant qu'il est actif souffrent d'une pénalité de - 5 à leurs futurs jets d'Intelligence + Calme dans le but de se remémorer des détails concernant le loup-garou (voir **Le Monde Des Ténèbres**, p. 48). Ils auront du mal à se décider lors d'une séance d'identification, à se rappeler combien de temps il est resté sur les lieux, ou encore à réaliser qu'il cherchait des renseignements. Si le loup-garou agit violemment envers le sujet, l'effet s'arrête aussitôt que ce dernier se sent inquiété. Le Don ne voile que les souvenirs issus de la scène pendant laquelle le Don est utilisé ; il n'efface pas les souvenirs concernant le loup-garou si la cible et lui ont interagi auparavant.

**Succès Exceptionnel** : Les personnes affectées devront réussir un jet d'Intelligence + Calme avec un malus de - 5 pour se souvenir de la simple présence du personnage.

### Faire le Mort (•••)

L'ennemi se détourne souvent de l'adversaire vaincu. Imaginez alors la stupeur du vainqueur lorsqu'un loup-garou normalement mort se relève pour l'attaquer par surprise. A défaut d'un examen minutieux, le loup-garou utilisant ce don paraît parfaitement mort. Sa poitrine ne se soulève plus, son cœur ne bat plus et son corps semble froid à température ambiante, pour une durée d'un jour.

### Demi-Tour (•••••) Brouillard de Guerre (•••••)

## Force

L'une des caractéristiques communes à toute histoire de loup-garou (depuis la légende du roi Lycaon jusqu'au « Wolf Man » hollywoodien) est la force surhumaine dont font preuve ceux qui sont affectés par la lycanthropie. Bien que toutes les légendes de loup-garou ne soient pas vraies à l'égard des Uratha, celle-ci l'est à l'évidence. Tout Uratha, sous forme Gauru, est capable de mettre un homme en pièces ou de retourner une voiture avec une facilité déconcertante, mais avec l'appui de certains Dons, un Uratha est capable d'exploits qu'aucun studio hollywoodien n'oserait imaginer. Les Dons de Force sont enseignés par une myriade d'esprits animaux généralement affiliés à la puissance physique, par certains esprits de la terre ou encore par les esprits de la guerre

### Coup Ecrasant (•)

Parfois, un loup-garou choisit de tuer sans faire usage ni des ses crocs ni des ses griffes – sans doute pour éviter que des chasseurs ne recherchent un « animal enragé mangeurs d'homme » ou peut-être pour signifier son mépris envers sa proie.

« Coup Ecrasant » permet à un personnage de délivrer des attaques d'une force suffisante pour briser les os. Peu de choses, naturelles ou non, peuvent résister à une telle puissance.

**Coût** : 1 point de Volonté.

**Groupement de dés** : aucun

**Action** : Réflexe

Les effets de ce Don perdurent jusqu'à la fin de la scène. Pendant cette période, tout dégât contondant que devrait normalement infliger le loup-garou, aussi bien à main nues qu'à l'aide d'un instrument contondant, est converti en dégât léthal.

### Bond Puissant (••)

Le pouvoir de ce Don autorise le loup-garou à franchir d'un seul saut des distances que des créatures de sa taille ne pourraient normalement pas traverser. Un Uratha ayant appris ce Don peut bondir de toit en toit sans effort pour mener à bien sa chasse.

**Coût** : aucun

**Groupement de dés** : aucun

Une fois maîtrisés, les effets du Don sont permanents : le personnage ajoute automatiquement six dés pour tout jet de Saut.

**Action** : aucune (spécial).

### Déchirer le Fer (•••)

Les loups-garous puisent leurs forces d'une source qui est bien plus ancienne que tous les ouvrages des hommes. « Déchirer le Fer » insuffle un pouvoir destructeur tel que ni le fer, ni l'acier, ni le béton ne résiste à sa puissance. Un personnage doté de ce Don peut déchirer l'acier comme du carton et labourer la pierre de ses griffes comme de la glaise.

Ce Don n'est utilisable que sous les formes Dalu, Gauru et Urshul.

### Bras Légendaire (••••)

### Puissance Sauvage (•••••)

## Garde

La protection de la sainteté des nombreux sites sacrés Uratha est la raison pour laquelle diverses protections furent développées à l'origine.

Au cours du temps, toutefois, le Peuple a trouvé des myriades de façons de placer des protections en dehors

des loci, bien qu'elles aient été au début utilisées pour garder ces lieux.

Ces Dons sont typiquement enseignés par des esprits des ancêtres ou du loup.

### Garde contre les Prédateurs (•)

Ce Don est la plus élémentaire des protections. Il fait savoir aux autres prédateurs qu'une partie du pays est revendiquée par un loup-garou. Tous ces animaux prédateurs se rendent compte instinctivement que pénétrer dans ce territoire est une invitation à être attaqué ou tué. La plupart sont mis en fuite en l'apprenant, et la plupart évitent à l'avenir religieusement le sol protégé pour éviter une confrontation potentiellement fatale.

**Coût** : aucun

**Groupement de dés** : Présence + Intimidation + Honneur

**Action** : Etendue (5 succès par kilomètre carré ; une heure par jet)

Le loup-garou marque l'étendue de son territoire : une surface maximum d'un kilomètre carré par point d'Appel Primal du personnage, en urinant sur les objets le long des frontières. Si la protection est placée autour d'une zone qui contient déjà plus de dix types d'animaux prédateurs par kilomètre carré, comme un zoo, ce Don n'a pas d'effet.

Les animaux qui sont déjà dans l'aire d'effet de la protection quand le Don est invoqué ne sont pas affectés par la protection.

Pour entrer volontairement dans la zone protégée, un prédateur animal doit obtenir plus de succès sur un jet de *Résolution + Relationnel* que ceux obtenus par le loup-garou sur son jet de *Présence + Intimidation + Honneur*. Un nombre de succès égal ou inférieur pousse l'animal à se détourner. La protection reste pendant un mois lunaire.

Aucune pénalité n'est imposée à un animal qui est entraîné dans la zone contre son gré. Une protection n'empêche pas les autres loups-garous, êtres surnaturels ou humains d'entrer sur le territoire. Elle fonctionne uniquement contre les prédateurs naturels : reptiles, mammifères, oiseaux. Toutefois, les autres loups-garous et êtres surnaturels dont les sens leur permettent de la reconnaître la remarquent. Traverser le territoire est donc pour cette raison un choix conscient et une provocation.

### Garde contre les Humains (••)

Souvent, le plus grand danger que court un locus ne provient pas des ennemis surnaturels des loups-garous, mais des masses ignorantes de l'humanité grouillante, toujours prête à transformer le monde autour d'elles sans jamais se douter des problèmes que cela attire dans le Royaume des Ombres. Pénétrer dans une forêt protégée par ce Don, et plus encore la défricher, appelle des sentiments confus d'anxiété irraisonnée depuis les profondeurs du cerveau reptilien. L'esprit hurle : « Quelque chose qui est plus fort que toi vit ici », « Quelque chose qui est affamé et qui va te dévorer ». Quiconque qui souhaite entrer dans la zone devra se convaincre de le faire, mais un randonneur ou qui que ce soit d'aussi quelconque passera son chemin.

**Coût** : 1 Volonté

**Groupement de dés** : Présence + Intimidation + Sagesse

**Action** : Etendue (5 succès par kilomètre carré ; une heure par jet)

Le loup-garou marque l'étendue de son territoire (une surface maximum d'un kilomètre carré par point d'Appel Primal du personnage) en urinant sur les objets le long des frontières.

Pour entrer volontairement dans la zone protégée, un être humain doit réussir un jet de *Résolution + Relationnel*. Un humain qui échoue à ce jet mais est d'une façon ou d'une autre forcée de pénétrer dans le territoire cherche à

s'enfuir en courant le plus vite possible ; s'il ne peut pas fuir, il se réduit à un tas de chair tremblotante, incapable de faire quoi que ce soit d'autre que se balancer doucement d'avant en arrière.

Ce Don ne fonctionne pas dans les zones normalement peuplées d'humains comme un quartier urbain. La grande quantité de gens dans la zone est plus que le pouvoir du Don ne peut en contenir. Les Uratha qui utilisent ce Don dans un tel endroit doivent réduire la surface affectée à un immeuble, une allée ou un parking qui n'est ni fortement peuplé ni intensément fréquenté. La zone peut ensuite tenir les gens à l'écart. Ce Don n'éloigne pas les autres êtres surnaturels tels que les mages et les goules. Toutefois, il fonctionne sur les sang-loup. La protection subsiste durant un cycle lunaire.

### Garde contre la Technologie (•••)

Les loup-garou sont des créatures issues d'une époque primitive.

Ils comptent en premier lieu sur leurs griffes et leurs dents, en second sur les pouvoirs qu'ils ont conquis dans le monde spirituel, et la technologie humaine est loin derrière. Naturellement, ils préfèrent donc faire pencher l'issue du combat en leur faveur en obligeant leurs proies à se battre sur le même terrain qu'eux plutôt que de leur permettre de bénéficier de leurs outils technologiques. Ce Don est un moyen efficace pour retirer tout bénéfice lié à la technologie, ce qui donne l'avantage aux loups-garous.

### Garde contre le Royaume d'Ombre (••••)

#### Garde du Sommeil des Esprits (•••••)

#### *Inspiration*

L'inspiration est une nourriture pour les grands héros. Elle fournit un soutien aux guerriers qui faiblissent, attisent le feu sacré qui couve en eux. Les loups-garous qui utilisent ces Dons acquièrent le courage même face à un danger extrême, et les esprits d'Inspiration peuvent rassembler une meute entière en une cohorte héroïque. Les Griffes de Sang ont une affinité particulière avec l'Inspiration ; ainsi que de nombreux Cahalith et Rahu. Ces Dons sont enseignés par de nombreux Lunes et des esprits-ancêtres.

### Le Mot Juste (•)

Il arrive que maintenir la discipline d'une meute ou remonter le moral d'un soldat dépende simplement de savoir quoi leur dire. Un discours d'encouragement, un compliment adapté, ou encore se souvenir du nom du petit nouveau peut renforcer la confiance et la volonté de faire face à l'adversité.

**Coût** : Aucun

**Groupement de dés** : Ce pouvoir ne nécessite pas de jet de dés.

**Action** : Réflexe

Le personnage gagne +2 aux jets Sociaux faits pour encourager ou apaiser. Les jets pour intimider ou menacer ne sont pas modifiés. Les effets durent une scène.

### Camaraderie (••)

L'union fait la force. Malheureusement, la suspicion et les buts personnels engendrent la division. Apaiser les tensions est l'étape clé pour s'unir dans un but commun, même si ce but est simplement éviter de s'entretuer.

**Coût** : Aucun

**Groupement de dés** : Manipulation + Persuasion + Sagesse

**Action** : Réflexe

Pour activer ce Don, l'utilisateur doit parler à ses compagnons du besoin de mettre les divergences de côté au profit d'un but plus glorieux. Selon la situation, il peut s'agir de quelques paroles bien choisies ou d'un long discours. En cas de réussite, tous les auditeurs gagnent un bonus de +1 à tout jet de Résolution + Calme pour éviter la Rage Meurtrière durant la scène. De plus, si des membres du groupe s'entraident durant la scène (voir « Travail d'équipe », **Le Monde des Ténèbres**, p. 137) ils gagnent chacun un modificateur de +1 à leur jet.

### Vrai Chef (••••)

Peu de choses inspirent une meute autant qu'un alpha qui dirige depuis la première ligne. En situation de crise, le vrai chef crie « Suivez-moi » et ses alliés s'exécutent.

### Peau d'Esprit (•••••)

#### Chant du Champion (••••••)

#### *Irraka (Nouvelle Lune)*

Les Lunes Irralunim du Chœur de la Nouvelle Lune sont la mémoire et les médiateurs du Renom de Ruse, et les patrons de l'auspice Irraka. Les Dons qu'ils prodiguent suppriment les obstacles mineurs encombrant la voie vers de hauts, de brillants faits.

Les Dons suivants ne sont accessibles qu'aux Irraka.

### Sentir la Faiblesse (•)

L'un des meilleurs indicateurs de l'ingéniosité d'une personne est sa capacité à exploiter les faiblesses d'autrui à son propre avantage.

Les Irralunim respectent le travail que cela représente, et accordent ce Don à leurs élus afin de les aider. Si le personnage passe ne serait ce qu'un peu de temps (un tour) à observer sa cible, il peut utiliser la perception surnaturelle de ce Don pour analyser les failles potentielles dans le corps ou l'esprit de cette cible. Le Don révèle des déficiences qui ne sont pas communes à l'espèce de la cible. Cela ne dévoile pas la faiblesse d'un vampire à la lumière du soleil, qui n'est pas une tare personnelle, mais que ce vampire souffre d'un mal psychologique particulier.

**Coût** : aucun

**Groupement de dés** : Intelligence + Empathie + Sagesse

**Action** : Instantanée

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : Le loup-garou ressent une fausse impression sur la faiblesse du sujet. Le Conteur peut faire jeter les dés sur le comportement du joueur pour cette raison.

**Echec** : Le loup-garou ne décèle aucune faiblesse particulière.

**Succès** : Le loup-garou apprend la faiblesse de la cible dans l'un de ces trois domaines : son Vice ; l'existence et la nature des dérangements dont souffre le sujet ; ou toute faiblesse physique (Handicaps) dont il est victime (comme une mauvaise jambe ou une vision défaillante). Les utilisations ultérieures le même jour ne révèlent aucun défaut supplémentaire.

**Succès Exceptionnel** : En une utilisation, le loup-garou apprend les défauts de deux catégories parmi les trois types de faiblesse.

### Evasion (••)

Si un Irraka n'est pas dans une situation dangereuse, c'est qu'il n'est pas à sa place. Quand il est en difficulté, c'est à lui de ruser pour s'en sortir. Cependant, même les plus intelligents des loups-garous se font parfois attraper. Les

Irralunim fournissent ce Don aux Irraka pour se tirer de situations risquées.

En dépensant un point de Volonté, un Irraka peut utiliser ce Don pour s'échapper de liens ordinaires ou se glisser hors de la prise d'un attaquant sans difficultés.

Si le loup-garou est maintenu physiquement, par des menottes, une corde, des chaînes, une camisole de force, du ruban adhésif ou même une colle industrielle, ce Don le libère automatiquement.

Les liens demeurent intacts et en bon état, ainsi que fermés, bouclés ou même collants, selon leur nature. Le loup-garou s'en libère sans effort, laissant souvent ceux qui l'ont attaché perplexes quant à la manière dont il s'en est sorti.

Si le loup-garou est maintenu par une personne et tente de s'échapper, il réussit automatiquement. Ce bénéfice ne s'applique pas à des manœuvres de force, mais uniquement sur les efforts visant à s'échapper d'une détention.

Ce Don n'autorise pas l'Irraka à se glisser hors de liens qui ont des effets magiques.

**Coût** : 1 Volonté

**Groupement de dés** : Aucun jet n'est nécessaire pour s'échapper de cordes, chaînes, etc.

**Action** : Réflexe

### Distractions (•••)

Etant des loups-garous, les Irraka ne sont pas des incapables au combat, mais leur vraie force réside dans l'intelligence et la zizanie. Le stress du désespoir permet difficilement d'avoir des idées originales, aussi ce Don offre au loup-garou le temps d'improviser.

Alors que le personnage susurre et murmure, des visions évanescentes, semblables aux Irralunim elles-mêmes, voltigent dans le champ de vision d'un sujet et le perturbent. Seule la cible perçoit les échos de ces esprits. Ils causent une telle distraction que la victime souffre d'une pénalité de -2 à tous ses jets à chaque tour tant que l'Irraka maintient cette perturbation. Cet effet fonctionne particulièrement bien en combat, mais un Irraka peut vouloir l'utiliser pour distraire un garde qu'il essaie de contourner ou pour distraire le conducteur d'une voiture afin de causer un accident.

L'Irraka doit voir la victime directement pour la distraire, mais la victime ne doit pas nécessairement voir ou entendre l'Irraka. Un personnage peut maintenir l'effet du Don et se déplacer normalement, mais pas attaquer ou courir. Son modificateur de Défense s'applique normalement.

Une seule utilisation de ce Don peut être faite à la fois, et il n'est possible d'affecter qu'une personne à la fois par ces visions.

### Intégration (••••)

#### Marche Fantôme (•••••)

#### *Ithaeur (Lune Montante)*

Le Royaume d'Ombre est un endroit dangereux fait d'idées et de savoirs ayant pris forme. Chargés de déchiffrer ces connaissances et de se confronter au côté sombre du monde spirituel, les Ithaeurs prennent grand soin d'explorer et d'apprendre autant que possible sur ce Royaume d'Ombre. Les esprits du Chœur du Croissant de Lune encouragent, à leur façon, distante, ces interventions. C'est au Peuple, cependant, de tempérer sa curiosité intellectuelle, de peur qu'un manque de sagesse n'attire des ennuis et ne fasse mauvaise impression sur les Ithalunims.

Les Dons suivants sont disponibles seulement aux Ithaeur.

### Yeux des Deux-Mondes (•)

Bien qu'ils soient des créatures de deux mondes, les Urathas n'existent réellement que dans l'un ou l'autre. Ils peuvent voir de l'autre côté et traverser la frontière, mais perdent alors contact avec l'un des deux mondes. Les Ithaeur, eux, peuvent observer d'un côté du Gantelet sans renoncer à leur perception de celui où ils se trouvent. D'un oeil, le Garou voit le monde physique, alors que de l'autre, il aperçoit ce qui se passe dans le Royaume d'Ombre.

La vision du monde dans lequel le Garou ne se trouve pas est teintée de l'indigo profond du ciel nocturne, éclairé seulement par le scintillement des étoiles.

Ce Don n'étend que la perception visuelle du Garou à travers le Gantelet, pas ses autres sens, en revanche celui-ci ne subit aucune pénalité d'avoir son attention ainsi divisée.

L'effet dure autant de tours que le joueur a obtenu de succès.

La présence ou l'influence d'un locus n'a aucun effet sur l'utilisation de ce Don.

L'emploi de ce Don ne rend pas les personnes de l'autre côté du Gantelet conscientes de l'attention du personnage. Les effets altérant typiquement la vision (tels un flash lumineux, une grenade fumigène, ou tout simplement l'obscurité), causent les pénalités habituelles.

**Coût** : Aucun

**Groupement de dés** : Esprits + Occulte + Sagesse

**Action** : Instantanée

#### Résultats du Jet

**Echec Dramatique** : Le paysage à travers le Gantelet monopolise les sens du personnage plutôt que de les diviser identiquement. Il est sujet aux pénalités normales pour jeter un coup d'oeil à travers le Gantelet (voir p. 252 VO), pour le reste de la scène. Traverser le Gantelet pendant cette période alterne le côté perçu, plutôt que de régler le problème.

**Echec** : Le personnage ne peut pas scruter à travers le Gantelet.

**Succès** : Le personnage peut voir et comprendre ce qui se produit des deux côtés du Gantelet sans pénalité.

**Succès Exceptionnel** : En plus de la vue, le personnage peut aussi utiliser son sens de l'odorat ou de l'audition des deux côtés du Gantelet.

### Lire les Esprits (••)

Les esprits servants de Luna voient et savent plus qu'ils ne laissent paraître, et les sages Ithaeurs peuvent gagner une partie de la perspicacité de leurs alliés spirituels. En récompense à leur sagesse, les esprits du Chœur du Croissant de Lune partagent les informations en leur possession par un chant aigu, un mélodieux murmure que seul un Garou utilisant ce Don peut entendre.

Avec la dépense d'un point d'Essence et d'au moins un succès sur un jet d'Intelligence + Occulte + Ruse, le Garou entend une voix intérieure éthérée semblable à celle d'un Ithalunim. La voix révèle le nom, le type et le Rang d'un esprit examiné. Un autre indice pertinent est acquis pour chaque succès en plus du premier. "Les informations pertinentes" incluent les scores de Puissance, de Finesse ou de Résistance de l'esprit ; sa Volonté ; son Essence ; sa Vitesse ; ou les charmes qu'il possède (sur la base d'un charme par succès).

Ces révélations sont toujours narratives. Le Don révèle qu'un esprit " a une force de caractère exceptionnelle", pas que l'esprit "a une Volonté de 9."

Ce Don ne peut être utilisé qu'une seule fois par scène sur le même esprit.

Le joueur décide quelles informations ses succès lui apprennent. Si l'Ithaeur est exceptionnellement chanceux, le Lune peut même indiquer un fait bien plus intéressant sur l'esprit. De tels faits peuvent porter sur ce que l'esprit faisait à un instant donné, quelle interdiction il exige de

ses suivants garous, quelles langues il parle en plus de la Première Langue ou quelle comportement obscur pourrait l'offenser.

D'un autre côté, si le joueur veut interpréter l'utilisation de ce Don pendant une scène, vous pouvez choisir de faire répondre le Lune sincèrement à une question par succès sur un jet d'Intelligence + Occulte + Ruse. Pour la scène, le conteur considère que le Lune en question connaît les réponses aux questions du Garou. Obtenir du Lune qu'il *donne* ces réponses, cependant, reste une question d'interprétation et de jet de dés pour refléter les caractéristiques du personnage.

L'esprit qui est lu n'a pas besoin d'être sous le pouvoir du loup-garou ou même d'être présent pour que ce Don fonctionne. L'Ithaeur doit cependant avoir au moins une certaine connaissance de cet esprit. (Une scène de n'importe quelle sorte d'interaction suffit pour cela.)

Si sa connaissance de l'esprit ne vient que de lecture ou d'histoire entendue alors le Don ne fonctionnera pas.

Ce pouvoir ne donne aucune information sur les fantômes ou êtres surnaturels utilisant un pouvoir afin de se rendre immatériels (comme les vampires avec le pouvoir de Projection Astrale). Il n'offre pas non plus d'information sur des loups-garous, Beshilu, Azlu ou autres créatures à la fois charnelles et spirituelles.

**Coût** : 1 Essence

**Groupement de dés** : Intelligence + Occulte + Ruse

**Action** : Instantané

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : La réponse de la Lune est teintée d'une brume de folie lunaire, offrant des informations fausses sur l'esprit.

**Echec** : Le Don ne fournit pas des réponses à la question de l'Ithaeur; il ne rencontre que le silence ou peut-être un murmure lunatique insensé et difforme.

**Succès** : Le Don révèle le nom de l'esprit (s'il a un nom individuel), son type et son Rang, ainsi qu'une information additionnel par succès en plus du premier.

**Succès Exceptionnel** : Comme succès, et le Lune indique un aspect spécifique sur l'esprit qui pourrait être utile à la résolution de l'intrigue de l'histoire.

### Chape du Gantelet (•••)

Au fur et à mesure que l'Ithaeur avance dans sa compréhension du monde des esprits, il apprend comment manipuler le Gantelet lui-même. La première étape est de savoir comment manipuler la trame autour de lui pour qu'il l'entoure afin de le protéger. Il s'immerge alors partiellement dans la frontière spirituelle sans toutefois la traverser. Lorsqu'il active ce Don, le Gantelet l'enveloppe, le cachant partiellement derrière une membrane changeante qui semble être faite du ciel du temps nocturne *Hiril*.

Utiliser ce Don inflige une pénalité de -2 sur les tentatives surnaturelles ou ordinaires de cibler le personnage, ainsi qu'une pénalité de -1 contre les tentatives de le reconnaître. Les attaques à longues portées subissent également un malus de -2. Un personnage qui est déjà sous un couvert lourd (-3 pour les attaques longue portées) impose alors une pénalité de -5 pour toutes attaques à distance.

Voir le livre des règles du **Mondes des Ténèbres**, p166, pour les détails concernant le couvert. Les effets durent un nombre de tour égal à celui des succès sur un jet de Dextérité + Occultisme + Pureté. Un personnage peut traverser le Gantelet après avoir activé le Don, mais il ne reçoit aucun bonus pour sa tentative. S'il veut être dissimulé après être passé de l'autre côté, il doit réactiver le pouvoir.

De par l'effort nécessaire pour s'entourer soi-même dans la toile du Gantelet, un Garou ne peut utiliser Entretoile ou

Ouvrir les Portes durant le tour où Chape du Gantelet est actif.

### Entretoile (••••)

#### Ouvrir les Portes (•••••)

#### Mère Lune

La capacité de changer la forme était un don de Mère Lune aux Déchus. Assumer les cinq formes est aussi naturel que respirer pour un loup-garou. Il y a des subtilités dans cet art, toutefois, qui ne peuvent être maîtrisées que par l'expérience et l'instruction. Cette liste de Dons est ouverte; n'importe quel personnage loup-garou peut posséder les dons de Mère Lune comme s'il avait l'auspice ou l'affinité tribale correspondante. Les loups-garous apprennent le plus souvent les dons de Mère Lune des Chœurs Lunaires, mais ils peuvent être enseignés par divers esprits versatiles, tel que les esprits du coyote ou du singe.

### Métamorphose Partielle (•)

Ce don subtil permet à un loup-garou de transformer seulement les parties de lui-même qu'il souhaite pour accomplir une tâche spécifique. Par exemple, un loup-garou sous la forme Hishu a la possibilité de transformer uniquement son nez afin de dépister quelqu'un à travers les rues de ville grâce à son odorat. Ceci permet d'éviter les inconvénients d'une transformation en Uhran en pleine ville. Réciproquement, un loup-garou sous la forme d'Urhan peut transformer ses yeux en "yeux humains" afin de gagner une vision des couleurs plus précise.

**Coût** : Aucun (ou 1 essence)

**Groupement de dés** : Vigueur + Survie + Appel Primal  
Un succès est suffisant pour que le changement se produise. Dans ce cas-ci, le changement est une action instantanée. Il peut aussi dépenser un point d'Essence pour que son personnage se transforme automatiquement, c'est alors une action réflexe.

**Action** : instantanée ou réflexe

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : Une autre partie du corps du loup-garou est alors transformée (à la discrétion du conteur). Les humains sont sujets au Délire comme si leur Volonté était de deux points plus haute que la normale.

**Echec** : Aucun changement ne se produit.

**Succès** : Le loup-garou choisit quelle partie de son corps il désire transformer. Le résultat lui permet d'utiliser certaines capacités normalement limitées à d'autres formes, telles que pister à l'odeur ou utiliser des griffes sous la forme Hishu; le Conteur décide quels modificateurs sont à appliquer. Il est possible de choisir une ou plusieurs parties à métamorphoser, mais le choix est définitif. Ainsi ajouter ou supprimer une transformation requiert une autre utilisation du don. Supprimer une transformation nécessite une nouvelle utilisation du don.

C'est au Conteur de décider si, et comment, les témoins humains peuvent repérer les modifications du personnage et éventuellement souffrir du Délire. Si il se déclenche, les règles normales s'appliquent et la Volonté des sujets est considérée un point plus haute que la normale.

**Succès Exceptionnel** : Le changement se produit comme action réflexe sans dépense de point d'essence.

### Une Bête Quelconque (••)

Le lien entre l'esprit et la chair n'est pas moins menacé dans les terres où les loups ne rôdent pas. Dans les parties du monde que ne hantent pas les loups, la limite entre le corps et l'esprit est mince. Ce don permet à un loup-garou

de se "camoufler" temporairement dans la peau d'un autre carnivore. La forme d'Urhan apparaît comme celle d'une hyène, alors qu'un ours grizzly conviendrait pour dissimuler une forme Urshul.

**Coût** : 1 essence

**Groupement de dés** : Aucun jet

**Action** : instantanée

Ce Don peut affecter les formes Dalu, Gauru, Urshul et Urhan d'un personnage. Sous la forme Urshul ou Urhan, l'animal à imiter doit avoir à peu près la même taille et la même constitution générale que le loup-garou.

Un loup-garou ne pourra pas apparaître sous les traits d'un ours sous la forme Urhan : un ours est simplement trop grand. Prendre la forme d'un aigle ou d'un lynx est tout à fait impossible. Les traits ne changent pas, ni les modificateurs aux attaques ou aux actions. Le personnage conserve les capacités de sa forme.

Le don perdure même si le personnage se transforme en Dalu ou en Gauru, mais il n'offre aucun déguisement. Le loup-garou ressemble alors à un hybride entre l'humain et le carnivore approprié. Un loup-garou simulant un tigre sous la forme Urshul ressemblera à un homme-tigre monstrueux s'il prend la forme Gauru avant la fin du don. Le Don dure toute la scène, ou jusqu'à ce que le personnage choisisse d'y mettre fin.

### Mâchoires d'Argent (•••)

Les Lunes, en particulier celles du Choeur d'Elunim, peuvent enseigner à un loup-garou à devenir son propre cauchemar. L'utilisation de ce don transforme les dents et les griffes du loup-garou en rangées de lames d'argent terrifiantes. L'utilisation de ce don est un péché évident contre l'Harmonie, ce qui a mené des loups-garous à se demander précisément ce qui a poussé les Elunim à dévoyer l'Uratha de cette manière. Est-ce une sorte de test ou simplement un caprice de Mère Lune ?

### Voleur de Peau (••••)

#### Forme Primale (•••••)

#### *Modification*

C'est avec ces dons que les Farsil Luhal, les Maîtres de Fer, ont gagné leur nom, et que Mère Lune exprime sa nature changeante par son Ithaeur, le Croissant de Lune – le Maître des esprits. Les loups-garous utilisent ces pouvoirs pour créer des fétiches, faire des réparations, embellir des objets courants ou même saboter les objets de leurs ennemis. Pour utiliser ces dons, un personnage doit être sous forme Hishu (Homme) ou Dalu (Presque-humain). Il doit toucher l'article ou la substance qu'il essaye d'affecter. Il n'a pas besoin d'avoir le contrôle total de l'objet, particulièrement s'il essaye d'affecter une partie choisie d'un grand objet. Toutefois si quelqu'un d'autre contrôle l'objet, par exemple en utilisant Ruine sur une épée que quelqu'un d'autre utilise, le jet d'activation du don est lancé en opposition avec *Résolution + Appel Primal* de l'adversaire.

Ces dons affectent seulement les substances inertes d'un seul bloc. Par exemple, un personnage peut employer Sculpture sur un gros morceau de pierre ou d'asphalte sec, mais pas sur un tas de gravier. Il pourrait également employer ces dons sur un os ou du bois à partir du moment où il ne fait plus partie de l'organisme vivant dans lequel il a été créé. Les autres substances, qui sont susceptibles d'être affectées par ces dons, sont : le verre, n'importe quel métal, le plastique, la brique, le carton, le béton, la glace (mais pas l'eau liquide) et le caoutchouc. Les objets en argent ne peuvent pas être affectés par ces dons, tout comme les objets surnaturels, tels que les objets enchantés ou la chair de vampires.

### Redresser (•)

Ce don délivre ce qu'il promet, permettant de redresser des plis ou des imperfections naturelles dans un objet physique. Un personnage utilisant ce don peut redresser un bâton de marche tordu en un bâton bien droit, dérouler un ressort en un fil raide, lisser un morceau de métal chiffonné en une feuille, rendre un gros morceau de béton piqué aussi lisse qu'une pierre de rivière ou remettre une lame coudée et tordue à sa forme originale.

Même un bâton vermoulu trouvé sur le sol peut-être redresser en une flèche parfaitement droite.

Cependant ce don ne répare pas les dommages provoqués par la rouille, l'affaiblissement, la rupture ou le déplacement d'une partie d'un objet. Si quelqu'un avait perforé une porte en métal, ce don redresserait la surface de nouveau à sa forme originale, mais les contours du trou ne se re-scelleraient pas comme par magie. Le don ne renforce pas non plus la résistance d'un objet.

Ce don affecte jusqu'à un mètre carré de matériel par tour. Par exemple, un loup-garou pourrait l'employer pour réparer complètement le capot bosselé d'une voiture en un tour mais cela prendrait plusieurs tours (et donc plusieurs points d'essence) pour réparer le châssis entier de la voiture. Un loup-garou ne peut pas employer ce don sur un objet sur lequel Ruine a été employée avec succès. Utilisé sur un objet qui a subi des dommages de structure, ce don restaure jusqu'à la moitié des points de dégâts (arrondi vers le haut). Par exemple, une voiture qui a perdu huit de ses 12 points de structure peut être la cible de ce don et regagner quatre points de structure, en laissant quatre non-réparés. Le maître de jeu décide comment est appliquée une telle réparation sur l'objet en question, et décide combien d'utilisations du don sont exigées pour accomplir les réparations. Redressez peut être employé seulement une fois sur un objet pour les dommages qu'il subit (dans l'exemple de la voiture, on ne peut pas réutiliser Redressez pour regagner encore deux points de structure) le reste doit être réparé par des moyens conventionnels. Réciproquement, Redressez pourrait détruire le but original d'un objet, sans infliger un seul point de dommage de structure. Un foret employé pour ouvrir des coffres-forts deviendrait une tige en acier inutile, par exemple.

**Coût** : 1 point d'essence

**Groupement de dés** : Aucun

**Action** : Instantanée

### Ruine (••)

Ce don a l'effet opposé du précédent. Avec un aboiement rauque et une flambée d'énergie, le personnage tord et chiffonne un objet le transformant en une masse informe totalement inutile. Le don affecte jusqu'à un mètre carré de matériel, et l'objet doit être d'une seule pièce. Par exemple, un loup-garou pourrait ruiner le radiateur d'une voiture ou son pot d'échappement, mais il ne pourrait pas ruiner le moteur en entier avec une seule utilisation du don. Il pourrait employer Ruine pour détruire une porte, mais il ne pourrait pas l'employer pour détruire un mur de soutènement. Il pourrait détruire une poutre du plafond, mais il ne pourrait pas ruiner le plafond en entier. Un loup-garou peut utiliser ce don sur un objet sur lequel Redressez a été employé, mais un loup-garou ne peut pas utiliser Redressez pour fixer un objet sur lequel ce don a été employé.

**Coût** : 1 point d'Essence

**Groupement de dés** : Astuce + Artisanat + Ruse

**Action** : Instantanée

Aucun dommage réel de structure n'est fait à l'objet en question. Le verre ne se casse pas. Le bois ne se brise pas. L'acier ne se fend pas. Il se déforme simplement

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : L'objet est inchangé, mais l'utilisateur du don prend deux points de dommages contondants alors que quelque chose se tord et se déforme dans ses entrailles.

**Echec** : Rien ne se produit.

**Succès** : Un objet discret (jusqu'à un mètre carré) dans la zone se déforme et se chiffonne de façon incontrôlable, le rendant plus que probablement inutile.

**Succès Exceptionnel** : L'utilisateur regagne le point d'Essence dépensée pour activer ce don.

### Sculpture (•••)

Avec ce don, un objet physique devient aussi malléable que de l'argile. Un personnage peut sculpter et reformer un objet dans n'importe quelle forme qu'il désire, aussi longtemps qu'il a la dextérité manuelle pour le faire, naturellement. Il peut exécuter des changements rapides et indéliçats, tels que sortir une gemme hors de son écrin ou il peut exécuter des transformations non-intuitives telles qu'aplatir une boule de bowling et la transformer en une épaisse matraque. Le personnage peut manœuvrer jusqu'à un mètre cube de matériel par utilisation de ce don, et il peut continuer à le travailler et à le former pendant une demi-heure par point d'Essence dépensée (aussi longtemps qu'il continue à le toucher). L'Essence n'a pas besoin d'être dépensée en avance; elle peut être dépensée durant tout le processus au moment nécessaire (par exemple toute les demi-heure). En outre, un personnage peut utiliser un outil tel qu'un couteau pour sculpter l'objet aussi longtemps qu'une autre partie de son corps le touche.

### Éclat (••••)

#### Condenser ou dilater (•••••)

*Mort*

Certaines cultures racontent que le loup est le messager entre la vie et la mort, celui qui marche entre les deux mondes. D'un côté, ces légendes reflètent la légende Père Loup. De l'autre, bien qu'elles soient totalement vraies, elles reflètent les secrets de la mortalité découverts par Loup de la Mort, transmis plus tard à ses enfants les Hirfathra Hissu, les Ombres d'Os. Les Dons de la Mort permettent à un loup-garou de manipuler la frontière entre le monde physique et le monde spirituel de manière subtile mais efficace. Ils sont enseignés habituellement par des esprits de la mort ou par des esprits d'animaux liés à la mort, tels que vautours, serpents, corbeaux ou chacals.

### Vision des Morts (•)

Pour comprendre quelque chose, on doit d'abord la voir. Le loup-garou qui utilise ce Don est capable d'ajuster sa vue pour voir les marques laissées par la mort. Il peut voir les fantômes et percevoir les traces spirituelles laissées là où une personne ou un animal est décédé, bien que cette connaissance puisse lui apporter du chagrin. Tant que ce don agit, les yeux du personnage deviennent blanc laiteux, comme couvert de cataracte, mais il perçoit toujours le monde qui l'entoure.

**Coût** : aucun

**Groupement de dés** : aucun jet n'est nécessaire pour activer ce Don

**Action** : Instantanée

**Résultats du Jet**

Pour la durée de la scène, la vue du personnage est en résonance avec la mort. Le loup-garou peut percevoir les fantômes, même s'ils seraient normalement invisibles. Le faire requiert simplement que le personnage le veuille.

Tant que le don est actif, le joueur peut faire un jet Intelligence + Occultisme pour que son loup-garou détecte

toute « trace » de mort dans la zone. Faire une telle recherche est une action de type réflexe. Réussir permet au loup-garou de voir une tache de sang fantôme là où une créature d'au moins la taille d'un chat est morte et il y a moins d'un mois lunaire.

La taille de la tâche révèle en gros la décharge émotionnelle de la mort. Un être humain qui est mort paisiblement et un chien qui est mort dans la douleur laisse à peu près la même trace (de la taille d'un torse humain). Plus la tâche est sombre, plus la mort est récente. Le Don ne révèle pas les circonstances de la mort en question, bien qu'un loup-garou puisse utiliser ce don et le don « Echo des Rêves » (Don niveau 3 de Vision) pour localiser et analyser la scène d'un meurtre.

Les effets de Vision funèbre s'applique que quand le personnage est dans le monde matériel.

**Echec Dramatique** : non applicable (NA)

**Echec** : NA

**Succès** : NA

**Succès Exceptionnel** : NA

### Couteau Fantôme (••)

Tous les fantômes ne sont pas sans danger et ce Don permet à un loup-garou de s'occuper de celui qui n'est pas de bonne compagnie. En imprégnant une arme avec une portion de son Essence, un loup-garou peut l'enchanter pour qu'il frappe un fantôme immatériel aussi bien qu'il frapperait une cible vivante.

**Coût** : 1 essence

**Groupement de dés** : pas de jet requis

**Action** : Instantanée

Le loup-garou doit tenir ou toucher l'arme en question pour l'imprégner avec son Essence. L'objet n'a pas besoin d'être précisément une arme, ce Don peut servir pour un pied de biche, une tronçonneuse aussi bien que pour une épée ou un arme à feu. Pour la durée de la scène, l'arme imprégnée est considérée comme enchantée pour blesser les fantômes (voir le livre de règle **Le Monde des Ténèbres**, p. 218 ). Une arme enchantée par le Couteau Fantôme peut infliger des dommages contondants ou létaux, au choix du personnage. Une épée klaive peut recevoir un enchantement de pitié pour qu'il inflige que des dommages contondants aux fantômes (bien qu'il inflige toujours des dommages mortels aux cibles tangibles).

Une arme affectée par ce don donne aussi un bonus de un dé aux jets d'attaques contre les fantômes.

Le Don ne donne pas la possibilité de frapper une entité intangible, seulement les fantômes. Ainsi, une arme imprégnée ne pourrait pas toucher un esprit dans le Crépuscule ou *shurilam* ou un Irraka utilisant le Don : « La Marche Fantôme » (Don de niveau 5 de Nouvelle Lune). Cependant, le bonus de +1 ne s'applique aux esprits que si celui-ci pourrait être frappé normalement, qu'il soit en train d'utiliser un Numen pour se matérialiser ou si les deux protagonistes sont dans le Royaume d'Ombre.

Si le Don est utilisé sur une arme à feu, chaque munition dans le chargeur est affectée, pas les projectiles rajoutés après coup. Les armes utilisant la force pour projeter des projectiles comme les arcs ne transmettent pas les propriétés du Don à leurs munitions. Le loup-garou doit à la place utiliser le Don sur le carquois de flèches ou sur une poignées de javelines.

Un personnage peut utiliser ce Don pour imprégner son armement naturel, lui permettant de déchirer les fantômes comme s'ils étaient solides, et même les frapper ou les agripper. Ce don ne peut être utilisé pour imprégner l'armement naturel d'une autre créature. Seul l'utilisateur du Don peut en bénéficier.

Le Don en lui-même ne permet pas de voir ou percevoir les fantômes.

**Résultats du Jet****Echec Dramatique** : NA**Echec** : NA**Succès** : NA**Succès Exceptionnel** : NA**Cadavre Témoin (•••)**

Beaucoup d'occultistes pensent qu'un cadavre retient quelques souvenirs des moments précédant sa mort. Les Ombres d'Os, cependant, savent qu'un corps peut parfois en savoir plus. Avec ce Don, un cadavre peut être obligé d'abandonner tous les secrets qu'il a « vu » depuis sa mort.

Le Don ne fonctionne qu'avec les cadavres qui ont encore de la chair sur eux, et seule la tête est nécessaire. Le loup-garou ouvre les mâchoires du cadavre et souffle dans la bouche du corps. Si le Don fonctionne, la respiration revient avec les mots du cadavre.

Certains Ombres d'Os ont utilisé ce Don de façon macabre, utilisant les têtes coupées de leurs ennemis comme sentinelles aux frontières de leur territoire. A l'époque moderne, il est difficile mais pas impossible d'utiliser de si sinistres gardiens dans des endroits sans attirer l'attention.

**Mot de Quiétude (••••)****Vengeance du Massacré (•••••)***Nature*

Les dons de la nature sont semblables aux dons élémentaires du fait qu'ils interagissent avec l'environnement et les habitats de la planète. Les dons de la nature, cependant, ne se concentrent pas sur les éléments mais sur la flore et la faune spécifique des contrées sauvages.

Les Meninna, Ceux qui chassent dans les Ténèbres, ont une affinité particulière avec ces dons, et tous les loups-garous qui ont des rapports fréquents avec des animaux et des végétaux trouvent ces dons utiles. Les esprits des animaux, des arbres et des plantes enseignent ces dons.

**Parlez avec des animaux (•)**

Les loups-garous doivent souvent parler avec d'autres animaux pour recueillir des informations ou passer des marchés. Ce don leur permet de communiquer avec la voix et le langage corporel des animaux, sachant qu'un animal n'a aucunement l'obligation d'écouter ou d'être d'accord avec ce que les loups-garous racontent.

**Coût** : Aucun**Groupement de dés** : Manipulation + Animaux + Pureté**Action** : Réflexe**Résultats du Jet****Echec Dramatique** : L'animal est effrayé et essaye de se sauver ou de combattre.**Echec** : Le personnage ne parvient pas à établir la communication.**Succès** : Le personnage peut parler avec n'importe quel animal et comprendre ce que l'animal pourrait « dire » en retour. La créature en question est encore craintive, et elle pourrait ne pas écouter le loup-garou. L'effet dure une minute.**Succès Exceptionnel** : Le personnage peut s'exprimer avec beaucoup de clarté, gagnant un bonus de +1 à tous les jets sociaux faits pour influencer des animaux pour cette utilisation du don.**Modificateurs suggérés**

+2 l'animal est un loup

+0 l'animal est un autre prédateur

-1 l'animal est une proie

-3 l'animal est un insecte ou un poisson

**Croissance De Plantes (••)**

Le loup-garou peut accélérer la croissance de n'importe quelle plante à façon phénoménale, sculptant la plante à son envie. Certains Chasseurs dans les Ténèbres ont d'épaisses haies d'épines entourant leurs frontières territoriales ou vivent dans de véritables maisons-arbres.

**Coût** : 1 point de volonté**Groupement de dés** : Astuce + Survie + Honneur**Action** : Instantanée**Résultats du Jet**

Chaque succès augmente la taille d'une plante ou d'un groupe de plantes par un mètre cube, à un taux d'une minute par mètre cube. La végétation peut se développer dans n'importe quelle forme désirée. Les effets de la croissance sont permanents, bien que les plantes puissent être taillées ou détruites normalement. Un ou deux succès sont exigés pour créer un abri simple pour un individu. Cinq succès peuvent transformer un buisson en arbre de 20 mètres de haut par utilisation du Don.

**Communion avec la forêt (•••)**

La forêt est vivante, et ceux qui savent entendre peuvent apprendre beaucoup. Avec ce don, un loup-garou peut en apprendre sur la vie autour de lui : le déplacement de bottes sur la terre, des images passagères par les yeux d'un hibou ou d'un renard, ou l'odeur des visiteurs récents.

**Chevaucher les Bêtes (••••)****Vengeance de la nature (•••••)***Père Loup*

Ces Dons représentent les forces fondamentales des enfants de Père Loup. Contrairement aux autres listes de Dons, ceux-ci sont accessibles à toutes les tribus et tous les auspices.

Ils représentent les aspects communs à tout loup-garou, les éléments de lignée que tous les loups-garous partagent. Les Dons de Père Loup constituent une liste "ouverte" de Dons. N'importe quel personnage loup-garou peut acquérir ces Dons au même coût que ceux des listes affiliées à son auspice ou sa tribu.

Les Dons de Père Loup sont enseignés par des esprits-ancêtres et des esprits de la guerre qui prennent la forme de loup.

**Sang du Loup (•)**

Un loup-garou n'est pas simplement une personne capable de se transformer en loup, c'est une personne possédant une âme de loup. Le Don de Père Loup le plus simple à maîtriser, Sang de loup, permet à un membre du Peuple de faire appel à son âme de loup, lui donnant une présence plus animale qu'humaine.

Alors que la plupart des chiens ordinaires se sentent mal à l'aise en présence des Uratha, ce Don fait paraître le loup-garou comme un membre de la meute.

S'il n'offre aucun contrôle supplémentaire sur le commun des loups et des canidés, il sera néanmoins plus facile de gagner la confiance d'une meute ou d'intimider un chien de garde.

**Coût** : Aucun**Groupement de dés** : Ce pouvoir ne requiert aucun jet.**Action** : Action réflexe.

Quand il est activé, le Don accorde la capacité à communiquer avec les loups et les chiens, quelle que soit la forme actuelle du loup-garou. De plus, il gagne un dé supplémentaire à ses groupements de dés pour les jets Sociaux impliquant des loups ou d'autres canidés.

Le Don dure du lever au coucher du soleil, ou de son coucher à son lever.

### Vitesse de Père Loup (••)

Père Loup, dit-on, courrait comme le vent, capable de rattraper la plus rapide des proies. Les loups-garous partagent une partie de cette vitesse, mais ce Don accroît encore plus leur vivacité. Le loup-garou intelligent s'en servira pour courir au même rythme que le reste de sa meute et surprendre sa proie par accélération soudaine au moment opportun.

Ce Don ne peut être utilisé en forme Hishu ou Dalu. La Vitesse du personnage est doublée (après ajustement des modificateurs dus à sa forme actuelle). De plus, les adversaires perdent deux dés à leur groupement d'Armes à feu pour toucher le personnage. Ces effets durent une scène.

**Coût** : 1 Essence

**Groupement de dés** : Ce pouvoir ne requiert aucun jet.

**Action** : Action réflexe.

### Hurlerment Primal (•••)

Le loup-garou hurle avec la voix du premier loup, une voix que des millénaires de mémoire collective, humaine et animale, n'ont pu faire oublier. Ceux qui entendent ce cri sont submergés par la peur ancestrale des loups en chasse dans la nuit, des prédateurs qui viennent peut-être pour eux.

### Déchirement Sauvage (••••)

#### Meute d'Esprits (•••••)

#### Rage

Les esprits reconnaissent le pouvoir que la Rage confère aux loups-garous et ils le respectent même s'ils ont peur de ce que cela entraîne chez les Uratha. Pour s'efforcer de les apaiser et dans l'espoir de rediriger leur Rage ailleurs, les esprits offrent les Dons suivants. Les Dons listés aident un loup-garou à puiser plus de pouvoir dans sa Rage et même à manipuler celle de ses rivaux et ennemis.

### Masque de Rage (•)

Le personnage se rend exceptionnellement terrifiant exposant tout spectateur aux effets du Délire et en intensifiant ceux-ci.

Si le personnage utilise ce Don sous forme Dalu ou Urshul, le Délire induit correspond à celui provoqué par la forme Gauru. S'il est sous forme Hishu ou Urhan, le personnage provoque les effets correspondants, respectivement, aux formes Dalu ou Urshul. Un personnage ne peut pas faire appel à ce Don alors qu'il assume la forme Gauru.

Les effets du Don cessent lorsque l'un des deux événements suivant se produit : le loup-garou change de forme pour quitter celle sous laquelle il a activé le Don, ou bien, fin de la scène.

**Coût** : 1 point d'Essence

**Groupement de dés** : aucun jet n'est requis

**Action** : Instantanée

### Affiner la Rage (••)

A l'aide de ce Don, un personnage est capable de mieux diriger sa Rage en sacrifiant le temps qu'il pourrait passer sous forme Gauru pour développer sa puissance physique.

Pour chaque succès lors du jet d'activation, le personnage peut échanger un tour passé sous forme Gauru contre un bonus temporaire de +1 soit à sa Force, soit à sa Dextérité.

Ainsi, s'il obtient deux succès sur son jet, ce personnage gagne, à condition de sacrifier deux tours à assumer la forme Gauru, +2 en Force ou +2 en Dextérité ou +1 en Force et +1 en Dextérité.

Un personnage ne bénéficie de ce gain que lorsqu'il assume la forme Gauru et tant qu'il la maintient. Ce Don peut être activé quand le personnage prend la forme Gauru ou alors qu'il l'assume déjà du moment qu'il lui reste suffisamment de tour à sacrifier pour bénéficier des effets du Don. L'utilisation du Don n'est pas permise s'il ne reste pas assez de tour à échanger.

Comme l'activation du Don correspond à une action réflexe, les points de bonus gagnés s'appliquent à toute action effectuée dans le même tour de jeu que celui de l'activation du Don. L'activation de ce Don n'est ni comptée comme une interruption de l'attaque lorsque le personnage est sous forme Gauru, ni source de risques supplémentaire de Rage Meurtrière.

Si un personnage sombre en *Kuruth*, la Rage Meurtrière, les effets du Don cessent immédiatement. Le personnage est alors soumis normalement aux règles régissant le *Kuruth* (durée notamment).

Concernant l'augmentation des Attributs, les limitations des Traits basés sur le niveau d'Appel Primal ne s'appliquent pas dans ce cas précis.

En outre, notez que les niveaux de Vitesse, de Défense et d'Initiative sont sujets à des changements temporaires relatifs aux modifications des niveaux de Dextérité et/ou de Force du personnage.

**Coût** : 1 point d'Essence

**Groupement de dés** : Vigueur + Survie + Pureté

**Action** : Réflexe

#### Résultats du Jet

**Echec Dramatique** : Le personnage perd un tour de la période durant laquelle il peut assumer la forme Gauru sans qu'il n'obtienne de bonus

**Echec** : aucun effet : le personnage ne gagne aucun bonus mais le temps durant lequel il peut assumer la forme Gauru n'est pas affecté

**Succès** : Pour chaque succès lors du jet d'activation, le personnage peut échanger un tour passé sous forme Gauru contre un bonus temporaire de +1 soit à sa Force, soit à sa Dextérité. Le bonus est perdu lorsque le personnage abandonne la forme Gauru.

Les réussites supplémentaires obtenues correspondant à un nombre de tour au-delà de la limite de temps normale d'action de la forme Gauru n'octroient aucun avantage supplémentaire.

**Succès Exceptionnel** : Le personnage peut également octroyer un bonus à l'Attribut Vigueur en plus de ceux auxquels il a déjà accès. En faisant cela, le niveau de Santé est également affecté, bien que la limite de temps normale d'action de la forme Gauru, *Vigueur + Appel Primal*, ne soit pas affectée.

### Drainer la Rage (•••)

Faire face à un loup-garou doté de ce Don serait une dangereuse entreprise. Un loup-garou vole littéralement la Rage de son rival pour l'ajouter à la sienne. Avec une inspiration sifflante, l'utilisateur du Don draine la puissance de son adversaire, distordant l'air qui les sépare en une vague d'énergie. La victime perd autant de tour pouvant être passé sous la forme Gauru que l'utilisateur du Don en gagne en plus des siens.

Un loup-garou ne peut utiliser ce Don que contre un autre loup-garou et si ce dernier est sous forme Gauru. D'autre part, la victime du Don doit encore disposer de tours utiles pour assumer la forme Gauru.

Lorsque l'utilisateur fait appel à ce Don, il amorce de manière réflexe sa propre transformation en stade Gauru, à condition qu'il ne l'ait pas déjà fait dans la même scène : prendre la forme Gauru et faire usage de ce Don dans le même tour nécessite la dépense d'un point d'Essence séparé. Aucun jet de *Vigueur + Survie + Appel Primal* n'est autorisé dans ce cas précis.

Si l'utilisateur a déjà pris la forme Gauru dans la même scène avant d'avoir recours à ce Don, il peut tout de même en faire usage mais dans ce cas, si l'activation est réussie, il ne bénéficie pas des tours volés.

S'il utilise ce Don contre un adversaire dans un état de Rage de Mort, la cible peut mettre un terme au *Kuruth* en réussissant un jet de Résolution + Calme ; cependant, en faisant cela, l'utilisateur doit lui aussi réussir un jet de Résolution + Calme sous peine de subir à son tour le *Kuruth*.

Un loup-garou ne peut utiliser ce Don avec succès qu'une fois par scène et en ne ciblant qu'une seule personne avant de devoir lui-même assumer la forme Gauru. En revanche, une personne peut être la cible d'utilisateurs multiples et différents en même temps.

Un personnage actuellement sous forme Gauru peut faire usage du Don contre un autre loup-garou également sous forme Gauru.

L'activation de ce Don n'est pas compté comme une interruption de l'attaque lorsque le personnage est sous forme Gauru.

## Ranimer la Rage (•••••) Déviation de la Rage (••••••)

### Rahu (Pleine Lune)

Les Ralunim, les Lunes du Chœur de la Pleine Lune, attendent de leurs Déchus d'adoption qu'ils se montrent dignes et qu'ils augmentent leurs Renommées axées sur la Pureté, et qu'ils fassent respecter les idéaux pour lesquels ils se battent. Le Chœur récompense les fidèles par des Dons qui révèlent le pouvoir incontestable de la vertu.

Les Dons suivants sont réservés uniquement aux Rahu.

### Clarté (•)

La lumière de la pleine lune apporte une paisible vision au milieu de la noirceur nocturne et les Ralunim peuvent communiquer une telle sensibilité aux Rahu. Mais, plutôt que de disperser littéralement les ténèbres, cette clarté est dispensée à l'esprit du guerrier pour chasser le brouillard qui peut l'envelopper. C'est en ébranlant le noyau en fusion de son âme que le loup-garou éloigne les brumes de la guerre pour conserver son ingéniosité.

En dépensant un point d'Essence, le Joueur augmente son Modificateur d'Initiative de cinq, augmentant ainsi considérablement ses chances de frapper en premier dans toute confrontation.

Le Conteur est libre de juger de l'impossibilité d'utilisation du Don dans des situations qui lui semblent inappropriées, telles qu'une attaque surprise.

Si ce pouvoir est activé après le début d'un combat, le nouveau rang d'Initiative du personnage en question s'applique à compter du tour suivant celle-ci et jusqu'à la fin du combat.

**Coût** : 1 point d'Essence

**Groupement de dés** : aucun jet n'est requis

**Action** : Réflexe

### Résonance (••)

Les Batailles font parties intégrantes de l'identité de chaque loup-garou et ceux marqués par l'auspice Rahu sont l'ultime expression de cela. Les loups-garous de la pleine lune s'épanouissent au milieu du combat mais ils doivent se montrer attentifs à eux-mêmes pour ne pas se laisser emporter au loin. Les Ralunim gratifient leurs protégés de ce Don au nom d'une efficacité brutale. En y ayant recours, un loup-garou est capable de mettre K.O. son adversaire et mettre un terme au combat avant même qu'il n'ait une chance de faire appel à sa Rage.

Une fois le combat débuté, Résonance développe la perception du loup-garou vis-à-vis de son adversaire, le dotant d'une conscience des moindres mouvements du corps et de l'expression de son adversaire. Fort de ce savoir, il peut évoluer en fonction des gestes de son rival et anticiper ses mouvements. Ce faisant, l'utilisateur du Don perçoit les faiblesses de la technique de son adversaire et devient capable de les cibler avec une précision infaillible.

Après un tour complet de combat avec un ennemi, le personnage qui fait appel à ce Don peut ignorer une partie de la Défense de son opposant égale à la moitié de son propre niveau d'Appel Primal (arrondi à l'entier inférieur) pour le restant de la scène. Le jet d'activation du Don est effectué au début de la phase d'action du joueur dans un tour ; en cas de succès, la Défense de l'adversaire est réduite.

Si l'opposant esquivé, sa Défense est réduite après avoir été doublée. Ainsi, un sujet avec « Défense : 2 » voit son « Esquive : 4 » réduite de 1 face à un personnage ayant « Appel Primal : 3 ». Si le sujet en question possède l'Atout « Esquive (mains nues) » ou « Esquive (armes blanches) », alors la soustraction s'opère sur la combinaison finales des traits.

Les attaques délivrées en conjonction avec ce Don ne doivent pas être nécessairement des attaques sans armes malgré la présence de la Compétence « Bagarre » dans le jet d'activation. Les attaques peuvent impliquer des armes (Compétence « Armes Blanches »), des projections (Compétence « Sports ») ou même des armes à feu en corps à corps (Compétence « Armes à Feu »).

Ce Don ne peut s'appliquer que contre une personne à la fois. Si le personnage désire faire usage de ce Don contre un autre adversaire dans la même scène, la deuxième activation annule la première. La Défense du premier opposant est restaurée.

Seul l'utilisateur du Don a accès à l'avantage procuré, aucun autre attaquant ne partage ce bénéfice.

**Coût** : 1 point de Volonté

**Groupement de dés** : Astuce + Bagarre + Sagesse – Résolution de l'adversaire

**Action** : Réflexe

**Résultats du Jet** :

**Echec Dramatique** : Le personnage interprète mal les gestes de son adversaire et laisse transparaître ses propres faiblesses. Sa propre Défense ne s'appliquera pas pour la prochaine attaque de son rival.

**Echec** : Le personnage ne parvient pas à localiser de faiblesse évidente dans la technique de son opposant.

**Succès** : Le personnage exploite une faiblesse de son adversaire et ignore une partie de la Défense de son opposant égale à la moitié de son propre niveau d'Appel Primal (arrondi à l'entier inférieur) pour le restant de la scène.

**Succès Exceptionnel** : Considérer que le niveau d'Appel Primal du personnage est augmenté de un niveau pour la détermination des effets de ce Don.

### Prise Mortelle (••••)

Les crocs et les griffes des formes Urhan, Urshul ou Gauru d'un loup-garou sont parmi les armes les plus mortelles qui soient. Les styles de combat pratiqués par les loups-garous prennent en compte ces caractéristiques et peuvent être utilisés pour bloquer un ennemi au corps à corps et permettre à un loup-garou de mettre en action son armement naturel le plus meurtrier.

Ce Don développe considérablement la puissance de la mâchoire d'un loup-garou.

Un loup-garou sous forme Gauru, Urshul ou Urhan peut normalement mordre sans avoir à agripper d'abord sa victime. En utilisant ce Don et en agrippant sa cible, cependant, un loup-garou peut réellement infliger de

terribles dégâts. Une fois la prise établie et maintenue, le personnage se voit doté de six dés supplémentaires pour renforcer les manœuvres d'attaque visant à mordre sa proie.

La possibilité pour la victime de se dégager d'une telle étreinte est également diminuée. Le jet réalisé pour son prochain effort pour se désengager ou pour effectuer une autre action subit une pénalité équivalente aux derniers succès obtenus par le loup-garou.

Ainsi, la victime de l'exemple précédent souffre d'une pénalité de -3 dés pour se libérer ou réaliser une manœuvre de son choix.

Un loup-garou ne peut utiliser ce Don que sous forme Gauru, Urshul ou Urhan. Les formes Hishu et Dalu n'ont pas la mâchoire suffisamment développée pour atteindre l'effet escompté.

## Armure de Rage (•••••) Fureur de Mère Lune (••••••)

### *Technologie*

La technologie, dans son sens le plus élémentaire, est la façon d'utiliser les découvertes et des inventions. C'est un savoir interdépendant et souvent hautement spécialisé. La technologie est la spécialité des Maîtres du Fer, qui possèdent une affinité avec ces Dons. Pourtant, beaucoup d'autres loups-garous trouvent extrêmement utile le pouvoir de perturber les ordinateurs de haute technologie et d'autres outils, en particulier lorsqu'ils opèrent en milieu urbain ou parmi les humains. Ces Dons représentent aussi la façon d'utiliser la technologie existante à son avantage. Les esprits urbains et les esprits des divers métaux et des formes d'énergie comme l'électricité sont les maîtres les plus courants pour ces Dons.

## Panne Subite (•)

Ce Don neutralise temporairement un unique objet technologique, tel qu'un téléphone portable, un ordinateur ou une automobile à portée de main. Ce dysfonctionnement n'a pas de cause extérieure apparente. En réalité, le loup-garou qui utilise ce Don a interrompu le flux d'énergie spirituelle à l'intérieur de l'objet, et a ainsi causé une panne.

**Coût** : 1 Volonté

**Groupement de dés** : Astuce + Artisanat + Pureté

**Action** : Instantané

Le joueur doit spécifiquement énoncer quel objet le personnage souhaite neutraliser, et le loup-garou doit le toucher. L'objet cesse de fonctionner pour un nombre de tours égal aux succès obtenus. Si l'objet est tenu par quelqu'un d'autre qui tente d'éviter le contact du loup-garou, un jet est requis pour établir le contact. Les objets technologiques qui peuvent être mis en panne incluent tout ce qui est manufacturé par des moyens industriels et comportant au moins trois parties séparées ; un pistolet convient, mais pas une charnière ou une seringue. L'objet ne peut pas être plus grand que le loup-garou lui-même en forme Hishu. Un loup-garou peut affecter le moteur d'une voiture, mais pas l'automobile entière.

## Tombée de la Nuit (••)

Les humains tout comme les loups-garous ont besoin du pouvoir de la lumière pour d'innombrables tâches. Ce Don permet à son utilisateur d'éteindre toutes les lumières électriques (c'est-à-dire, les lampes électriques, les lampes de poche, l'éclairage public) dans une zone précise.

**Coût** : 1 Volonté

**Groupement de dés** : Astuce + Larcins + Ruse

**Action** : Instantané

**Résultats du Jet**

**Echec Dramatique** : L'échec alerte les esprits technologiques de la zone. Tous les esprits de la zone associés à la technologie deviennent plus hostiles envers le personnage durant un mois lunaire.

**Echec** : Rien ne se passe.

**Succès** : Le personnage cible une zone particulière visible à l'œil nu ; le Don ne fonctionne pas sur une zone observée à l'aide de jumelles, de systèmes de vidéosurveillance ou autres équipements de ce genre. Un succès éteint les lumières d'une maison d'environ 200 m<sup>2</sup>. Chaque succès supplémentaire double la surface de la zone. Trois succès, par exemple, éteignent toutes les lumières de tout un étage d'un grand immeuble public. Ce Don n'éteint pas simplement les lumières – il les empêche totalement de fonctionner. L'effet dure une scène, ou jusqu'à ce que le personnage choisisse d'y mettre fin.

**Succès Exceptionnel** : le personnage gagne un contrôle sélectif des sources de lumière technologiques de la zone, et peut choisir qu'une source en particulier continue de fonctionner s'il le souhaite.

## Trahison du Métal (•••)

D'un geste qu'il accompagne d'un grognement, le loup-garou éveille temporairement l'esprit d'une machine, le conduisant à un bref accès d'indépendance hargneuse. Un pistolet tressaute dans les mains de son propriétaire, refusant de viser ; une roue s'agite dans tous les sens.

## Esprit de la Machine (•••••) Créer la technologie (••••••)

### *Vision*

Le surnaturel est une réalité qui existe au-delà de l'expérience humaine ordinaire. Pour parvenir à une réelle compréhension du monde occulte, il faut disposer de sens plus affûtés que ceux des mortels. Les Dons de Vision sont une voie pour développer la perception du surnaturel ; ils enseignent à « voir avec le troisième œil », à « sentir les odeurs du monde invisible ». Ces Dons sont très répandus chez les Ombres d'Os, qui plus que les autres recherchent la sagesse venant d'autres mondes, mais les Ithaeur et les Elodoth de toutes les tribus trouvent ces Dons utiles.

Les Dons de Vision sont enseignés par des esprits associés à la sagesse, qui disposent également, pour la plupart, de liens avec le Royaume des Morts - les morts perçoivent des choses qui échappent aux vivants. Les esprits des hiboux et des serpents sont particulièrement doués pour enseigner ces Dons.

## Sentir la Malveillance (•)

La haine possède une odeur qui lui est propre. Le loup-garou qui utilise ce Don est particulièrement sensible à la malveillance qui se tapit dans le cœur des autres. Il peut ainsi humer la haine, la colère et la jalousie avec la même facilité qu'un prédateur peut saisir l'odeur de ses proies. Ce Don est souvent utilisé pendant la chasse, afin de localiser une menace potentielle sur le territoire ou la famille d'un garou, mais il a aussi son utilité pour prévenir du danger.

Ce Don ne décèle pas toutes les émotions négatives, seulement celles qui sont assez intenses pour s'enraciner dans l'esprit. Un homme irrité que ses avances aient été déclinées par une femme ne sera pas perçu. La colère de quelqu'un qui vient d'être quitté par sa copine se sentira à peine, alors que celle d'un homme qui vient de découvrir que sa femme le trahit avec son meilleur ami sera certainement remarquée. Un tueur en série peut ne pas être perceptible par ce Don, à moins d'être submergé d'un flux d'émotion négative. Ce Don fonctionne uniquement sur les cibles qui sont assez proches pour que le loup-

garou puisse les humer normalement, généralement dans la même pièce. Ce Don ne requiert pas qu'on flaire physiquement le sujet, et des odeurs même très intenses ne couvrent pas la senteur de la malveillance. *Dans la plupart des cas*, ce pouvoir ne dit rien de ce qui est arrivé au sujet ou de la raison pour laquelle il possède cette odeur, mais simplement quelle est cette odeur. Si le Vice du sujet est la Colère ou l'Envie, un bonus de +1 s'applique au jet d'activation. L'utilisateur de ce Don sent automatiquement la présence des esprits qui sont l'incarnation même de telles émotions. Aucun jet n'est requis. Lorsqu'une personne ou un objet est possédé par un esprit de colère, de haine ou de malveillance, un jet de dés est nécessaire, mais le bonus dans ce cas est de +3. A la discrétion du Conteur, l'intensité de l'émotion ressentie peut apporter un dé de bonus ou de pénalité - mais un seul.

**Coût** : Aucun

**Groupement de dés** : Intelligence + Empathie + Sagesse contre Calme + Appel Primal de la cible.

**Action** : Action en opposition ; la résistance est une Action Réflexe.

#### Résultats du Jet

**Echec Dramatique** : Le personnage obtient des informations trompeuses. Il sent la colère chez quelqu'un qui n'est que quelque peu contrarié, alors qu'il perçoit comme calme un assassin furieux.

**Echec** : La cible a obtenu autant de succès, ou plus de succès. Le personnage ne reçoit pas d'informations, mais il sait avoir échoué.

**Succès** : L'utilisateur du Don a obtenu plus de succès que la cible. Il décèle la présence d'une agressivité, d'une haine ou d'une colère qui lui est étrangère. Il peut deviner quelle personne en particulier en est la source.

**Succès Exceptionnel** : L'utilisateur du Don a obtenu le plus de succès - cinq ou plus. Le loup-garou comprend intuitivement la raison de l'émotion et peut en déterminer la cause dans une certaine mesure, bien que de façon imprécise Il peut donc percevoir : « Mon conjoint m'a trahi », mais non « Ma femme m'a trompé avec ce salaud de flic qui bosse en bas de chez nous ».

### Parfum de la Corruption (••)

L'odeur de l'influence surnaturelle imprègne les êtres qui sont au-delà de l'humain et de l'ordinaire. Un loup-garou possédant ce Don peut détecter la présence de créatures surnaturelles. En particulier, l'utilisateur peut sentir dans son environnement proche les pouvoirs qui défient l'ordre naturel du monde physique ou spirituel. De cette façon, les vampires, goules, mages, acolytes ainsi que toute créature aux pouvoirs non naturels lui sont révélés. Le Parfum de la Corruption ne distingue pas un Uratha, ou quelqu'un qui a un héritage loup-garou, des autres créatures, et ne peut être utilisé pour le faire. Il ne peut être utilisé non plus pour détecter des objets ou des lieux surnaturels. L'utilisation de ce Don pour pister un être surnaturel donne un bonus de +2 aux jets réalisés dans ce but.

Le Conteur est invité à faire le jet d'activation pour ce pouvoir à la place du joueur, afin de maintenir le sens de mystère sur les êtres en présence, en fonction de l'échec ou de la réussite du jet.

**Coût** : Aucun

**Groupement de dés** : Astuce + Occulte + Pureté

**Action** : Instantanée. Les cibles doivent être intentionnellement recherchées ; elles ne sont pas automatiquement détectées à proximité.

#### Résultats du Jet

**Echec Dramatique** : Le personnage reçoit des informations trompeuses. Il peut sentir la présence d'un être surnaturel quand il n'y en a pas, ou croire qu'il n'y en a pas lorsqu'il y en a.

**Echec** : Rien n'est perçu.

**Succès** : Le personnage reconnaît l'odeur d'une créature surnaturelle dans les environs. La créature doit être dans un rayon de 10m par point d'Astuce de l'utilisateur. A chaque tour, un jet est autorisé pour déterminer si la créature est encore à proximité ou si elle a quitté les lieux. La nature précise de la créature ne peut être déterminée, pas plus que l'utilisateur du Don ne peut l'identifier précisément au milieu d'une foule.

**Succès Exceptionnel** : L'individu qui est « hors du commun » peut être clairement identifié, bien que sa nature précise – vampire, mage ou autre – ne puisse être déterminée.

Quand un être surnaturel utilise un pouvoir pour cacher sa présence ou sa vraie nature, un Jet en Opposition est requis entre le pouvoir utilisé par la créature et le jet d'activation du Don. Pour la cible, l'action est de type réflexe.

Si la créature qui se cache obtient autant ou plus de succès, elle n'est pas détectée. Ce pouvoir ne marche que dans le monde matériel, et ne permet pas de sentir la présence d'esprits désincarnés ou de fantômes qui y sont piégés. Si ces esprits ou fantômes possèdent un hôte et lui confèrent des capacités surnaturelles, le sujet peut être repéré.

#### Suggestions de Modificateurs au Jet

Situations susceptible de modifier le Jet.

+1 : l'utilisateur du Don a déjà rencontré la cible auparavant - l'individu en question, non pas son espèce : 'Jason Volk', non 'un vampire'

-1 : A l'extérieur ; beau temps

-2 : A l'extérieur ; vent ou crachin

-3 : A l'extérieur ; neige ou pluie

-3 ; Plusieurs être surnaturels sont présents, en dehors de l'utilisateur du Don

-4 ; Dans la foule, tel que boîte de nuit, station de métro, restaurant en centre ville à l'heure du déjeuner

### Echo des Rêves (••••)

Les loup-garou apprennent vite que les événements qui se produisent dans le monde physique résonnent dans le monde spirituel, laissant d'étranges empreintes psychiques.

Avec ce Don, un loup-garou gagne la capacité de percevoir ces échos, même quand les événements qui les ont déclenchés se perdent dans le passé. En tenant ou en manipulant un objet, en posant sa main contre un mur ou un arbre, le loup-garou peut percevoir leurs échos spirituels provenant du passé récent. Ces échos sont perçus dans le langage symbolique du monde spirituel, mais ils apportent souvent des informations plus importantes que ne pourrait en rapporter n'importe quel document rédigé en langage courant.

Ce Don ne fonctionne pas sur les créatures douées de conscience, qui génèrent leur propre écho spirituel. Une tentative de lire dans leur passé récent donne comme résultat une suite d'images contradictoires et dépourvues de sens.

### Lecture de l'Ame (•••••)

#### Contemplation de l'Augure (••••••)

## Les Rites

### Rite des marques de renommées (•)

Ce rite convoque un des Esprits Lunes pour reconnaître les actes méritants réalisés par un loup-garou. La Lune répond en marquant le sujet avec des marques argentées, montrant ainsi que ce dernier s'est montré digne, apte à un rang plus élevé au sein de son entourage et des esprits.

Traditionnellement, un loup-garou doit exécuter ce rituel pour une tierce personne. Exécuter ce rite seul est généralement considéré comme grossier. Un loup-garou qui le ferait serait perçu comme trop imbu de sa personne. Cependant la plupart des Loups-Fantômes n'ont pas d'autres alternatives.

L'officiant entonne un chant rituel honorant la force et la sagesse du sujet. Les mots exacts du chant et sa forme sont laissés à la discrétion de celui qui conduit le rituel. Ils se doivent d'être respectueux. Pendant le chant, le maître du rite dessine avec ses ongles ou ses griffes, les motifs rituels sur la peau du sujet. Au fur et à mesure que le rituel se déroule, les dessins commencent à émettre une lumière argentée pour finalement prendre la forme des Marques d'Esprits.

A la fin du rite, qui s'effectue habituellement en quelques minutes, les marques imprègnent notre Uratha dans son être. Elles vont rapidement devenir invisibles si le rite a été exécuté dans le Monde Physique. Elles se rajoutent aux éventuelles précédentes marques si le rite a été exécuté dans le Royaume d'Ombres.

**Coût** : aucun

**Groupement de dés** : Harmonie

### Bannir l'Esprit (Rite ••)

Ce rite utilise la force brute pour renvoyer du monde physique au monde spirituel un esprit qui s'est révolté. Etre forcé à travers le Goulet peut causer des blessures aux esprits, ce qui les met en colère. La plupart des esprits souhaitent qu'on les laisse à abandonner le monde physique de leur plein gré et, mieux encore, après avoir reçu le Zur, le tribu, ou être devenu créancier d'un service. Si le Zur ne suffit pas, la douleur que ce rite inflige à l'esprit rebelle permet de forcer le résultat.

L'esprit cible doit être lié par le rite « Lier l'Esprit », ou alors on doit empêcher que son hôte se déplace de plus d'un ou deux mètres, dans n'importe la direction. Le

ritualiste approche l'esprit et émet un court grognement de refus et d'exclusions, tout en l'accompagnant avec des gestes de même signification. Le ritualiste marche lentement autour de l'esprit en sens anti-horaire, en l'aspergeant d'eau salée depuis les quatre points cardinaux. La clé de voûte du rituel est la répétition, cinq fois, de la phrase en Première Langue « Je te bannis de ce royaume », « *Galer za da sar* ». Elle ne doit pas être forcément prononcée cinq fois d'affilée : le ritualiste peut la répéter en cinq moment différents du rituel, mais celui-ci n'est pas complet tant que la phrase n'est pas prononcée pour la cinquième fois.

**Groupement de Dés** : Harmonie contre le Pouvoir de la cible.

**Action** : Action contestée et étendue de dix succès. Chaque lancé correspond à une minute de temps de jeu.

**Effets** : Le première des deux, l'esprit ou le ritualiste, qui cumule dix succès gagne. L'esprit gagne la possibilité de rester dans le monde physique, le ritualiste celle de bannir l'esprit. Si ce rituel échoue, aucun loup-garou ne peut bannir l'esprit pour les prochaines vingt-quatre heures.

### Mot de Quiétude (Mort ••••)

Un des plus importants secrets des Ombres d'Os est la Mot de Quiétude, un mot compliqué de la Première Langue qui confère un grand pouvoir. Apparemment le son a été prononcé par le premier Incarna de la Mort, et une portion de l'autorité de ce puissant esprit vit encore dans les syllabes embrouillées. Quand la Parole est prononcée, elle touche les cœurs de tous les vivants qui l'entendent, et l'immobilité et la calme du sépulcre les frôlent. Mais la Parole décèle son vrai pouvoir quand elle est utilisée contre les non-vivants puisqu'elle les force à retourner à leurs sépulcres et à se reposer à nouveau.

**Coût** : 1 point de Volonté.

**Groupement de Dés** : Présence + Occulte + Honneur – Vigueur ( ou Résistance pour les fantômes) de la cible.

**Effets** : Toutes les créatures dans un rayon de : 10 x Présence de l'utilisateur mètres subissent un point de dommage contondant. Toutes les créatures non-vivantes, comme les fantômes et les vampires, dans le rayon d'effet et dans le même royaume de celui qui prononce le mot reçoivent un point de dommage légal par succès. Quand plusieurs créatures non-vivantes sont présentes, le plus haut score de Vigueur (Résistance pour les fantômes) est soustrait au groupement de dés du loup-garou.

## PARTIE III : LES SECRETS DU CONTEUR

### Les Tribus Pures : Dettes de Sang et Fureur

Il y a des Milliers d'années, selon les traditions des Déchus, la plupart des membres de la Première Meute d'Uratha se sont rebellés et ont assassiné Père Loup, mais pas tous.

Les descendants de ces loups-garous ne se considèrent pas comme Déchus; ils rejettent entièrement la culpabilité du meurtre de Père Loup sur les descendants de ses tueurs. Ils se nomment eux-même les Purs et croient que le monde sera guéri le jour où les Déchus auront été tous châtiés.

Les Tribus Pures occupent de nombreux territoires à travers le monde, tout comme les Tribus de la Lune.

On peut les rencontrer au centre d'un cloaque urbain, ou dans le cœur même du désert. Ils semblent avoir un grand mépris pour la race humaine.

Les Purs sont dits être numériquement supérieurs aux Déchus et beaucoup de meutes de Déchus traumatisés ont des raisons de croire que c'est vrai.

Les Tribus Pures ont un rapport différent au monde des esprits que les Déchus. Ils ont des alliés différents et plus forts.

Selon les légendes, les Purs cherchent à rétablir la suprématie des seigneurs du Royaume des Ombres, forgeant une nouvelle Pangée où l'humanité, une fois encore, connaîtrait le joug des Rois-Esprits, hypothétique futur qui plaît à énormément d'esprits.

La faiblesse des Pur est de ne pas posséder la faveur de Mère Lune. Ils n'ont aucun auspice, peut-être parce que, à cause de leur arrogance, elle ne leur a jamais offert sa bénédiction.

Les Purs ont trois tribus : les Marqués par le Feu, les Griffes d'Ivoire et les Rois-Prédateurs.

#### Izidakh : Marqués par le Feu

Les Marqués par le Feu sont les chefs spirituels des Tribus Pures. Leur nom vient des sinistres marques par le feu sur leur fourrure.



Ils étiquettent les Déchus en tant qu'hérétiques parce qu'ils adorent Mère Lune alors qu'ils auraient du honorer Père Loup.

Ils pensent que, tant qu'un seul descend des assassins de Père Loup reste en vie sans s'être repenti, le délit ancestral continue à peser sur tout les garous. Malgré leur fanatisme, les Marqués à Feu sont toujours heureux d'accepter des convertis parmi les Uratha. Quand ils choisissent de s'adresser à leur proie avant d'ouvrir les hostilités, leur mots, des appâts astucieusement manigancés, peuvent insinuer le doute dans le cœur d'un Déchu.

#### Totem : le Loup Farouche

Les Marqués par le Feu suivent Loup Farouche. Leurs Dons tiennent du pouvoir des maladies et des convictions religieuses.

**Interdit de Tribu :** Loup Farouche ne peut pas tolérer qu'un mensonge ne soit pas démenti. Les Izidakh doivent se dresser contre un mensonge au moment même où il est exprimé, même si cela doit leur coûter l'estime des autres loups-garous.

#### Ninna Farakh : Roi Prédateurs

Les Rois Prédateurs sont des monstres primitifs véhéments qui évitent de vivre les douces vies humaines des temps modernes.

Ils pourchassent en général leurs adversaires sous la forme de loups terribles, énormes, féroces et passent pour être les guerriers les plus craints des Tribus Pures. Même leurs alliés leur laissent le champ libre une fois qu'un combat commence.



À la différence des autres Purs, les Rois Prédateurs ne détestent les Déchus pour le meurtre présumé de Père Loup - rien qui ne puisse se défendre lui-même n'a le droit inné de vivre.

Ce que les Rois Prédateurs ne peuvent pardonner est la perte du paradis du chasseur qu'était Pangée.

Généralement ils semblent être sous la houlette des Griffes d'Ivoire, mais il est incertain que ces derniers puissent réellement contrôler les Rois Prédateurs.

**Totem : Huzuruth-Ur - le Loup Sinistre**

Les Rois Prédateurs suivent le Loup Sinistre, le plus ancien, brutal et sauvage des Premiers Nés.

**Interdit de Tribu :** l'interdiction du Loup Sinistre est qu'il ne peut toucher quoi que ce soit de manufacturé par l'homme sans le détruire. Ses enfants souffrent d'une interdiction moins rigoureuse, mais tendent toujours à porter seulement des vêtements qu'ils se sont faits -- souvent en peaux de leur proie.

*Tzuumfin : Griffes d'Ivoire*

Là où les Marqués par le Feu laissent éclater leur Rage avec passion et fanatisme, les Griffes d'Ivoire sont plutôt froids. Ils semblent posséder la plus grande prévoyance parmi les Purs et sont fréquemment ceux qui planifient à long terme.

Ils sont les plus enclins parmi les Purs à maintenir un simulacre de vie humaine, bien qu'il soit dit que les humains qui tombent sous leur coupe connaissent de tragiques destins.



Ce sont les "plus purs des Purs" et seuls ceux ayant une puissante ascendance peuvent espérer occuper les positions de puissance et d'influence parmi les Tzuumfin. Le pouvoir se transmet de façon héréditaire chez eux, plutôt que d'être basé sur le mérite et/ou les défis remportés comme c'est le cas pour les Déchus.

**Totem : Hathis-Ur - le Loup d'Argent**

Les Griffes d'Ivoire suivent le Loup Argente, un puriste dur et hautain qui n'acceptera aucun serment d'allégeance de la part d'un loup-garou qui aurait servi « ces faibles de Mère Lune ».

**Interdit de Tribu :** Les Griffes d'Ivoire emploient la magie de leur propre sang pour découvrir la lignée d'un loup-garou. Si la recrue descend des Déchus plutôt que des Purs, elle n'est pas autorisée à rejoindre les Griffes d'Ivoire. Seuls les « plus purs parmi les purs » reçoivent l'enseignement des Dons d'absolution du sang détenus par le Loup d'Argent.

**Asah Gadar : les Molosses de Bale**

Impurs et insidieux - les Purs ne sont pas les seuls loup-garous qui maudissent les Déchus. En effet, un cancer ronge les Tribus de la Lune, une horreur appelée Ashah Gadar - Les Molosses de Bale.

N'étant pas une tribu au sens traditionnel, Les Molosses de Bale ont juré allégeance à des Esprits-Patrons dont la nature est plus sombre que l'esprit même des loups les plus sauvages.

La nature est fondamentalement endommagée, déclarent les Molosses de Bale, parce que les émotions les plus sombres sont les plus profondes et les plus fortes du cœur humain.

Dans un univers juste et sensible, des émotions positives, créatrices seraient les émotions les plus fortes qu'un homme ou un loup-garou pourraient ressentir. Mais ce n'est pas la réalité du monde – les esprits concepteurs de douleur, de colère, de haine et d'avidité sont beaucoup plus nombreux que ceux créant l'amour pur, la joie ou la pitié. Les Molosses de Bale veulent être du côté des vainqueurs et, ainsi, ont juré allégeance à ces seigneurs ineffables qui donnent ces aspects négatifs au monde. Ce sont des esprits puissants qui deviennent plus forts à mesure que l'âme de l'humanité tombe en décrépitude.

Ils se fondent subtilement parmi les Uratha. Où ils passent, plus de meurtres éclatent chaque année. Plus de personnes se suicident. Les familles s'autodétruisent. Un fumet épais de corruption leur colle à la peau, ainsi qu'un mot chuchoté "Succombez !". La profondeur de leur cruauté et de leur haine est cachée derrière la force tranquille de leur regard. Ils pourraient être n'importe où. Mais les marques de leur allégeance sont invisibles aux yeux de tous sauf aux leurs.

Quel rapport ont-ils avec les Maeljin, Seigneurs-Esprits malicieux et perfides ? Nul Uratha n'a jamais pu le découvrir et rester vivant pour le raconter.

**Le Monde des Esprits**

Voir le **Module de Base : Mortels**, p. 11 pour une description générale des Esprits. Dans le Royaume d'Ombre, les esprits sont multiples. Voici une liste d'esprits par nature afin d'aider le Conteur à se faire une idée (source *Werewolf the Forsaken : Predators*)

*Exemples d'Esprits**Esprits de la Nature*

- **Esprits animaux**
  - Iur Hir : Chien
  - Nih Hilim : Rat
  - Sahfala Usum : Serpent à sonnettes
  - Thif Hisir : Chat
  - Unamatha Azim : Ours
- **Esprits oiseaux**
  - Fa-Ninna : Hibou
  - Uhamusen : Corbeau
  - Unlu Thufara : Aigle
- **Esprits insectes**
  - Thumuthafa : Fourmi
  - Kath Hepar : Araignée
- **Esprits arbres**
  - Gila Esi : Orme
  - Hiriufesi : Chêne
- **Esprits plantes**
  - Rihmatha : Fougères

## Esprits artificiels

- **Esprits véhicules**  
Anfarsisu : Train  
Hur Hir Gasmak : Voiture de sport
- **Esprits structures**  
Guzen Ehara : Banque  
Namtham Har : Superette
- **Esprits instruments**  
Hiribanu : couteau
- **Esprits armes**  
Dirak-Lahaf : Mitrailleur
- **Esprits informations**  
Sar Umfisah : Livre  
Sithuk Uddu : Ordinateur  
Thismin Thimma : Données
- **Esprits objets**  
Endim : Jouets  
Guzenthimma : Argent  
Sah-Sik-Nisik : Feux rouges
- **Esprits urbains**  
Endi Matha : Aire de jeux  
Sloag'tha : Egouts  
Thifulmatha : Métro

## Elémentaires

- **Elémentaires de l'air**  
Imkul : Brises
- **Elémentaires artificiels**  
Ba'Musum : Acier  
Hespar Nim Hir : Electricité  
Saf 'Lahaf : Plastique
- **Elémentaires de terre**  
Urfidum : Granite
- **Elémentaires de feu**  
Hanzerih : Flamme
- **Elémentaires de l'eau**  
Dagukurum : Rivière
- **Elémentaires climatiques**  
Mir Hira : Orage  
Zela Uhur : Eclair

## Celestes

- **Lunes**  
Cahalunim : Choeur fertile  
Elunim : Choeur fendu  
Irralunim : Choeur silencieux  
Ithalunim : Choeur oracle  
Rakunim : Choeur de furie  
Lueurs lunaires
- **Helions**  
Uth Arathum : Illumineurs  
Uth Umfisah : Eclatants

## Esprits conceptuels

- **Esprits émotions**  
Lum : Apathie  
Rih Lahafa : Gourmandise
- **Esprits réactionnaires**  
Heasth Thaf : Douleur  
Inimsih : Désir
- **Esprits idéologiques**  
Amdulim : Mort  
Hafal : Guerre  
Numilim : Silence
- **Esprits rêves**  
Sah Thaf Usah : Cauchemar  
Thimma Hih : Démence

## Magath - les Hybrides

Les magath sont des aberrations parmi les esprits. La plus part des esprits limitent leur prédatons aux esprits du même type (esprit arbre se nourrissant d'esprits arbres) ou d'esprits qui seraient des proies dans le monde physique (esprit serpent – esprit oiseau).

Certains esprits brisent cet ordre naturel. Par choix ou à cause des circonstances, leurs proies sont complètement différentes de ce qu'elles devraient être.

En consommant des esprits de nature différents et contraires à l'ordre naturel, l'esprit prédateur voit son Essence modifiée et devient une entité singulière. Le magath cherche à tout prix à survivre et à croître. Les autres esprits le craignent et l'évitent.

Eclat de pluie : essaim / glace / meurtre

Marcheur concasseur : véhicule / douleur

Sage perdu : vagabondé / connaissance

Les loups-garous chassent d'un côté et de l'autre du Voile. Il existe une menace que les loups-garous doivent affronter : des esprits qui trouvent un passage pour le monde matériel et s'y incrustent. Envahisseurs ou exilés, ces êtres issus du Royaume d'Ombre sont le lot quotidien dans les chasses des Déchus.

## Les Hithimu

Les esprits qui parviennent à franchir le goulet ne peuvent survivre longtemps dans le monde matériel sans s'ancrer à quelque chose. Certains choisissent des objets, mais la majorité préfère les être vivants, les humains en particulier. Les humains sont assez intelligents pour être utiles, mais les moyens surnaturels de contraire un esprit qui tente de les posséder leur font défaut. L'esprit insinue alors ses tentacules dans son hôte, et cette union crée quelque chose qui n'est pas tout à fait esprit ni tout à fait humain. Les Déchus appellent ces êtres « **Hithimu** », Cexu qui sont chevauchés par un Esprit.

## Hithisu : ceux qui sont guidés par un Esprit

Le plus simple exemple de Chevauché est le Guidé par un Esprit, « **Hithisu** ».



L'esprit s'est ancré à la personne, mais il n'y a pas encore de vraie résonance entre les deux êtres. Le seul moyen de contrôle dont l'esprit dispose est la capacité de chuchoter ses besoins et ses désirs au cœur de sa victime. La 'voix'

n'en est pas une : le Guidé n'entend pas de voix lui ordonnant de sortir et faire une tuerie.

Il commence à ressentir des besoins inhabituels, qu'il peut interpréter comme un moment d'inspiration tout à fait naturel. Il peut, par exemple, se sentir attiré par le jardinage alors qu'il ne l'avait jamais été auparavant, s'il est Guidé par un esprit d'un certain type de plante. Au fur et à mesure que l'esprit gagne contrôle, ce nouvel intérêt peut prendre une tournure surprenante, par exemple le nouveau adepte du jardinage peut tourner son attention vers une espèce de plante en particulier. Bien sûr, il s'agit dans ce cas de la même espèce de plante qui a donné naissance au Chevaucheur.

Si l'esprit reste ancré trop longtemps à son hôte, l'emprise du Chevaucheur peut devenir complète. Le Guidé en arrive à la conclusion que les pulsions causées par l'esprit sont les siennes, et que les altérations que le Chevaucheur a causé à son corps font naturellement partie d'elle. Elle peut arriver à anticiper avec satisfaction les besoins de l'esprit, et à les apprécier elle-même. A ce stade, la partie humaine n'existe plus et une nouvelle créature, souvent dangereuse, vient de voir le jour.

### *Duguthim : ceux qui sont réclamés par un Esprit*

Les Guidés qui cèdent à l'Esprit deviennent un « **Duguthim** », un possédé par un Esprit. Cela arrive le plus souvent quand la personnalité de l'hôte humain est en alignement avec celle de l'esprit, par exemple dans le cas d'un esprit de la douleur qui guide un tortionnaire, ou qui a beaucoup souffert. Sous l'emprise des Pulsions, l'hôte se transforme graduellement en une nouvelle créature. Les aspects de la personnalité qui s'approchent le plus de ceux de l'esprit apparaissent au grand jour. L'hôte est dans un état de béatitude. Son entourage s'aperçoit que quelque chose a changé. Ses amis lui demandent si tout va bien, ou si elle ne remarque rien de bizarre dans sa façon de faire, mais il ne s'en soucie pas. Tout va bien.



C'est à ce point que commence à s'infiltrer dans ses pensées des nouvelles notions et des souvenirs qui lui sont étrangers. Il voit des événements auxquels il n'a jamais pris part. Son corps commence à changer, et lui à avoir peur. A l'écart du monde, elle traverse la peur, pour arriver à accepter ce qu'elle devient et pour enfin en exulter. C'est le moment où sa personnalité fusionne avec celle de l'esprit qui la chevauche.

Les premières semaines de son existence, un Possédé peut encore se faire passer pour un humain. Il acquière les connaissances de l'Esprit et garde les siennes. Le changement d'apparence prend du temps pour se manifester. Il se peut que l'esprit qui la possède ne soit pas puissant. Il se peut même qu'il soit toujours en mesure de se faire passer pour un humain. Quand l'Esprit est puissant, par contre, il finit tôt ou tard pour laisser son humanité derrière lui. Au fur et à mesure que son âme remodelée transforme son corps, son aspect extérieur devient un mélange du sien et de celui de l'esprit. Un homme possédé par l'esprit d'un arbre deviendra plus grand et plus costaud, tandis que sa peau deviendra marron et ressemblera de plus en plus à l'écorce d'un arbre. Il marche plus lentement, son allure se raidit. De nouveaux membres et des feuilles poussent sur son corps, de façon assez discrète pour qu'elles puissent se cacher sous ses vêtements. Tous les Possédés peuvent arriver à cacher leur nature sous des long manteaux, derrière des lunettes, sous des chapeaux. Une poignée d'entre eux possède des Numina qui leur permet de passer pour des humains pendant une brève période de temps.

Les possédés gagnent des Numina qui reflètent leurs influences spirituelles. Traverser le goulet ne leur pose pas de difficultés majeures. Ils cherchent souvent un endroit qu'ils puissent appeler le leur dans le monde spirituel ainsi que dans le monde physique. Cela en fait des acharnés rivaux des Uratha dans la lutte pour le territoire et aux loci.

### *Nanutari : les Esprits-Voleurs*

Parfois un esprit n'a ni le temps ni l'inclination pour s'emparer petit à petit de son hôte. Au lieu de cela, il s'empare du corps de sa victime et met l'esprit de son hôte dans un état semblable au sommeil. Il peut aussi simplement l'expulser, créant un fantôme dont le corps reste vivant. Ces horreurs, connus sous le nom de Nanutari, les Esprits-Voleurs, ne restent pas longtemps dans le monde matériel, mais peuvent causer des dommages importants tant qu'ils restent dans leur hôtes.

Le vol d'un corps est un acte désespéré. L'esprit garde ses souvenirs et ses connaissances, et il gagne une bonne partie de celles de l'hôte, mais il manque des repères essentiels pour pouvoir les interpréter. L'esprit arrive à saisir les besoins essentiels comme celui de manger et de déféquer, mais des concepts plus complexes comme l'hygiène personnelle, ou encore le fait de changer ses vêtements régulièrement lui échappent. Le corps de l'hôte tombe rapidement dans un état de dégradation certain. Après quelques jours, le corps volé ressemble celui d'un clochard qui a vécu dans les rues pendant des mois. L'espace de quelques semaines, il devient une masse de croûtes, tuméfactions et lambeaux de vêtements qui peine à déambuler et qui garde très peu de l'apparence de l'humain qu'il a été au début.

Un Esprit Voleur est prisonnier du monde matériel jusqu'à qu'il abandonne le corps de son hôte. Dans la plupart des cas, il s'agit d'esprits qui fuient un important danger de l'autre côté du voile, ce qui les rend désespérés et dangereux.

Les Esprits Chevaucheurs et les Esprits Voleurs sont des individus qui enfreignent des limites. Il existe des esprits, qui ont choisi l'exile dans le monde matériel, beaucoup plus anciens et puissants. Ces ennemis ancestraux de Père Loup se sont multipliés depuis les temps de Pangée, devenant des véritables Légions, ennemis dont les Uratha n'arrivent pas à se débarrasser.

## Les Azlus

Les Mythes parlent de la Mégère Tisseuse, tumescente et cauchemardesque, qui trémoussait dans les premières forêts et sous les grands montagnes jusqu'à que Père Loup n'arrive à l'attraper et ne la réduise en morceaux. Pendant la chasse, courant sur ses douze pattes d'araignée, elle déposa des oeufs par centaines, puis par milliers, chacun des dimensions de la tête d'un rat. Après la chute du Voile, les oeufs commencèrent à éclore.



De chaque oeuf sortit une araignée charnue, des dimensions d'une tarentule, qui possédait une esquille d'essence spirituelle et une étincelle d'intelligence.

Les fragments d'essence spirituelle qu'ils abritent cherchent à se réunir : ces araignées sont appelés « **Azlu** ». Elles se nourrissent sur les araignées du monde spirituel, mais quand elles se rencontrent, elle fusionnent dans un Azlu plus grand, plus fort et plus intelligent. Ceux qui contiennent un nombre conséquent de fragments d'essence spirituelle deviennent des véritables horreurs. Elles prennent la forme d'une horde d'araignées, ou d'une seule de la dimension d'une petite voiture, ou encore devenir la parodie d'un humain à la peau enveloppée de chitine, ou former un agglomérat abominable de membres humaines et arachnéennes. Un Azlu qui attrape un humain peut sucer ses viscères, ne laissant que la peau. L'Azlu peut, pendant un bref laps de temps, l'utilisée comme déguisement.

Les Azlu se nourrissent de sang et d'esprit. Ils tissent donc leurs toiles là où la distance qui sépare les deux mondes est moins importante. Ce sont les mêmes endroits où les Uratha et les Esprits traversent le Gantelet, ce qui en fait des proies pour ces silencieux chasseurs à l'affût. Les Esprits et les Humains pris dans la toile servent respectivement de source d'essence spirituelle et de sang. Les Uratha offrent les deux en un seul morceau et sont, par conséquent, le plat favori des Azlu.

## Les Beshilu

Le Peuple du Rat est né de la peur, et la peur les guident. Les légendes racontent qu'il y a très longtemps, Père Loup chassait inlassablement le Roi de la Peste, un grand esprit tirant son pouvoir des maladies. Il pouvait frapper les mortels comme les esprits grâce à de funestes pestes, mais cela n'avait aucune influence sur Père Loup, sans que la raison en soit sur. Lorsque Père Loup prenait en chasse le Roi de la Peste, Il n'avait d'autre choix que de fuir. Pris de peur, Il se sépara en des milliers d'éclats spirituels qui trouvèrent hôte dans des rats du Monde Physique. Père Loup ne pouvait donc plus le retrouver.



Quand Père Loup fut terrassé, et que le Gantelet se durcit, beaucoup de ces essences du Roi de la Peste perdirent le contact avec le Monde des Esprits. Certaines en mourrèrent, mais les survivants devinrent plus forts et se rassemblèrent en groupes. Depuis lors, chaque groupe s'efforce de grignoter le Gantelet pour l'affaiblir. Leur but est de faire tomber le Gantelet pour pouvoir enfin réunifier le Roi de la Peste.

Les loups-garous ne peuvent ni laisser faire, ni tolérer cela.

# ANNEXE 1 : MEMENTO LOUP-GAROU

## Création de Personnage

### 1ère étape : Base mortelle

-Partir des bases de la création d'un personnage mortel (Cf. **WoDR**, p.34 et **Module de Base**, p.7 ) en prenant que de nouveaux Atouts sont disponibles soit : *Totem*, *Fétiche*, *Rites* et *Première Langue* et que les points d'Atout peuvent également servir à augmenter l'*Appel Primal* du personnage (voir plus bas).

La *Perception* est égale à : *Astuce* + *Calme*

### 2ème étape : Auspice et Tribu

-Choisir un *Auspice* et une *Tribu*. Les sans tribus sont par défaut des *Loups Fantômes*.

-Choisir une spécialité supplémentaire dans une trois compétences favorisées par l'*Auspice*.

-Prendre connaissance de la capacité spéciale procurée par l'*Auspice*.

### 3ème étape : Renoms Primaires

-Inscrire 1 pt dans le *Renom Primaire* d'*Auspice*, 1pt dans le *Renom Primaire de Tribu* et 1 pt supplémentaire dans n'importe quel *Renom* au choix du joueur. Les Loups Fantômes ne bénéficient pas du pt de *Renom Primaire de Tribu*.

### 4ème étape : Dons

-Répartir 1 pt dans une des listes de *Dons de l'Auspice*, 1 pt dans une des listes de *Dons de la Tribu* ou des listes Communes (soit Père Loup ou Mère Lune) pour les Loups Fantômes, et 1 pt dans une Liste de Don au choix hormis celles des autres Auspices.

- Si plusieurs points sont investis dans la même liste, ils ne peuvent fournir un Don de niveau équivalent que si l'un des Renoms Primaires du personnage est au moins égal au dit niveau -Le pt à répartir au choix peut alternativement fournir le trait *Rituels* à · et ainsi offrir 1 rite de niveau ·. (D'autres rites de niveau · peuvent être acquis avec l'Atout « Rite »)

### 5ème étape : Appel Primal, Harmonie et Essence

-Inscrire 1 pt en *Appel Primal*. Des pts supplémentaires peuvent être achetés pour 3 pts d'Atout chacun.

-La *Moralité* devient l'*Harmonie* (Niveau initial = 7)

-A la discrétion du Conteur, jusqu'à 2 pts d'*Harmonie* peuvent être « vendus » contre 5 pts d'Expérience chacun.

-L'*Essence* de départ est égale à l'*Harmonie* finale.

## Les Auspices

Les Auspices ne s'appliquent pas aux Pures et dépendent de la phase de lune sous laquelle le Déchu a connu son 1<sup>er</sup> changement.

-Une spécialité gratuite est offerte dans une des 3 compétences listées pour chaque Auspice et ne s'applique que si le personnage possède la dite compétence.

-Les Listes de Dons en italique ne peuvent être acquises que par des Urathas des Auspices correspondant.

### Rahu : Pleine Lune, le Guerrier

**Renom Primaire** : Pureté

**Spécialité en** : Bagarre, Intimidation, Survie

**Listes de Dons** : Dominance, *Pleine Lune*, *Lune du Guerrier*

Force

**Capacité d'Auspice** : *Œil du Guerrier*.

-1 fois par session de jeu, jet d' *Astuce* + *Appel Primal*.

-Echec critique : Le Rahu se trompe sur la puissance en combat de la cible

-Succès : Le Rahu sait si la cible est plus forte ou plus faible que lui en combat direct.

-Succès exceptionnel : Le Rahu juge de l'importance de la différence de puissance entre lui et la cible

**Caractère** : déterminé, agressif, belliqueux

### Cahalith : Lune Gibbeuse, le Visionnaire

**Renom Primaire** : Gloire

**Spécialité en** : Artisanats, Expression, Persuasion

**Listes de Dons** : *Lune Gibbeuse*, *Lune du Rêveur*, Inspiration, Erudition

**Capacité d'Auspice** : *Rêves Prophétiques*.

-1 fois par histoire, à la demande du joueur, le personnage fait un rêve symbolique sur les défis qu'il devra affronter.

-Nécessite que le personnage dorme 4h ininterrompue

-Capacité supplémentaire : +1 à tous jets d'Occulte pour déchiffrer les augures ou les énigmes occultes.

**Caractère** : Passionné, pensif, expressif

### Elodoth : Demi-Lune, l'Arpenteur de la Voie Médiane

**Renom Primaire** : Honneur

**Spécialité en** : Empathie, Investigation, Politique

**Listes de Dons** : *Demi-Lune*, *Lune du Juge*, Perspicacité, Gardes

**Capacité d'Auspice** : *Messager des Esprits*.

-+2 aux jets d'Empathie, Expression, Persuasion ou Politique visant à négocier (sans intimidations) avec les esprits.

**Caractère** : Eclairé, observateur, d'humeur égale

### Ithaeur : Croissant de Lune, le Maître des Esprits

**Renom Primaire** : Sagesse

**Spécialité en** : Animaux, Médecine, Occulte

**Listes de Dons** : *Croissant de Lune*, *Lune du Sorcier* Élémentaire, Façonnage

**Capacité d'Auspice** : *Maître des Rituels*.

-Augmenter « Rituels » : [Nouveau Score x4] Xp (au lieu de x5)

-Acheter un rite : [Niv.du rite] Xp (au lieu de [Niv.x2])

**Caractère** : Contemplatif, prévoyant, spirituel

### Irraka : Nouvelle Lune, le Chasseur Furtif

**Renom Primaire** : Ruse

**Spécialité en** : Larcin, Furtivité, Subterfuge

**Listes de Dons** : Evasion, *Nouvelle Lune*, *Lune du Traqueur*, Furtivité

**Capacité d'Auspice** : *Sens de l'Eclaircur*.

-+2 aux jets pour percevoir les esprits sous forme crépusculaire, pour voir d'un monde à l'autre ou pour trouver un Locus.

**Caractère** : Curieux, esprit de contradiction, ingénieux

## Les Tribus

-Les Déchus ont le choix de soit se joindre à une des 5 Tribus de la Lune, soit d'être sans tribu. Il existe d'autres Tribus (dont celles des Pures) mais non accessibles aux Déchus à la création de personnage.

-Les sans tribus sont appelés *Loup Fantômes*.

-Les Tribus sont des groupes ancestraux d'Uratha qui cultivent chacun leur propre idéologie et se sont liés à un Totem protecteur en la personne d'un des esprit loups de la *Première Meute*, les premiers enfants spirituels de *Père Loup*. Ce totem donne également aux membres de sa Tribu l'accès à certains *Dons*. En échange, ils ne doivent pas enfreindre l'*Interdit* (ou *Ban*) de cet esprit loup et suivre ses valeurs sous la forme du Renom de Tribu.

-Chaque Tribu peut posséder plusieurs *Loges* qui sont des groupements restreints de membres de la Tribu mettant en exergue une facette de l'idéologie de leur Tribu par la vénération d'un deuxième esprit totem adapté. Elles offrent des avantages propres mais demandent certains pré-requis pour accepter un nouveau membre.

### Le Sermet de la Lune :

-Toutes les 5 Tribus de la Lune suivent le **Serment de La Lune**, un ensemble de 7 lois communes à toutes les tribus auxquelles se rajoute l'interdit du Totem de la Tribu concernée. Les 7 lois générales sont :

- . le loup doit chasser
- . la Famille ne tue pas la Famille
- . le faible honore le fort, le fort respecte le faible
- . respecte ta proie
- . l'Uratha s'accouplera à l'Humain
- . ne mange pas de la chair d'homme ou de loup
- . le troupeau ne doit pas savoir

### Farsil Luhai : Les Maîtres du Fer

**Concepts** : Innovateurs, progressistes, improvisateurs

**Idéologie** : Utiliser les meilleurs productions de l'ingéniosité humaine pour honorer leurs territoires

**Totem** : Sagrim, le Loup Rouge

**Ban** : Honore ton territoire en toute chose

**Initiation** : Trouver une solution non conventionnelle à un problème, souvent par la tricherie

**Renom Primaire** : Ruse

**Dons** : Connaissance, Modification, Technologie

### Hirfathra Hissu : Les Ombres d'Os

**Concepts** : Chamans, sages, devins

**Idéologie** : Chercher à en apprendre le plus possible sur les esprits et les secrets du monde

**Totem** : Kamduis, le Loup de Mort

**Ban** : Paie à chaque esprit son due

**Initiation** : Test de la volonté de l'Uratha à soulever le voile de l'ignorance et à faire face à ce qu'il cache.

**Renom Primaire** : Sagesse

**Dons** : Garde, Mort, Vision

### Iminir : Les Seigneurs des Tempêtes:

**Concepts** : Dirigeants, aristocrates, alphas

**Idéologie** : Etre assez forts et courageux pour guider les autres Déchus vers leurs devoirs.

**Totem** : Skolis, le Loup d'Hiver

**Ban** : Ne permet à personne de voir ou de supporter ta faiblesse

**Initiation** : Test d'endurance ou de survie

**Renom Primaire** : Honneur

**Dons** : Climat, Domination, Evasion

### Meninna : Les Chasseurs dans les Ténèbres

**Concepts** : Traqueurs, assassins, gardiens

**Idéologie** : Etre les invisibles gardiens des sites sacrés.

**Totem** : Hikaon, le Loup Noir

**Ban** : Qu'aucun lieu sacré de ton territoire ne soit violé

**Initiation** : Tests de chasse et de furtivité

**Renom Primaire** : Pureté

**Dons** : Discrétion, Élémentaire, Nature

### Suthar Anzuth : Les Griffes de Sang

**Concepts** : Guerriers, défenseurs, champions

**Idéologie** : Vivre et mourir comme le guerrier idéal, fort, calme, précis et honorable.

**Totem** : Fenris, le Loup Destructeur

**Ban** : N'offre aucune reddition que tu n'accepterais

**Initiation** : Conflit ou test physique se clôturant toujours par un marquage laissant une cicatrice rituelle.

**Renom Primaire** : Gloire

**Dons** : Force, Inspiration, Rage

## Les Dons

### Utilisation des Dons :

-Les Dons nécessitent tous un jet sous un Attribut + une Compétence + un Renom pour être activé. Les pénalités normales en cas d'incompétence du personnage dans la Compétence nécessaire s'appliquent à ce jet, tout comme les pénalités de blessures.

-En plus des modificateurs listés pour chaque Don, la liste de modificateurs suivante s'applique pour tous :

| Mod. | Situation   |
|------|---|
| +2   | Dans la zone d'influence d'un Locus de ●●● ou +   |
| +1   | Dans la zone d'influence d'un Locus de ● à ●●   |
| +1   | Si la lune d'Auspice du personnage est dans le ciel<br>Si les esprits locaux sont particulièrement hostiles envers le personnage  |
| -1   | En présence d'un Uratha sous la Rage Meurtrière   |
| -2   | Lorsque les stimuli sensoriels sont puissants   |
| -3   | Dans une Lande (Zone dépourvue d'Essence)   |
| -4   | Au milieu d'une tempête<br>Lié et bâillonné avec des menottes en argent (si le Don nécessite un mouvement ou une parole particulière il est alors impossible à activer) |
| -5   |   |

## Les Rites

### Utilisation des Rites :

-Les Rites nécessitent toujours que des actions précises soient accomplies et souvent qu'un jet d'Harmonie soit fait.

-Tout Urtaha connaissant un même Rite peuvent assister le ritualiste principal si le dit Rite nécessite une action étendue.

-Dans ce cas chaque assistant fait un jet d'Harmonie avec les modificateurs ad hoc et les succès sont ajoutés au groupement de dés du ritualiste principal.

-Tout Rite nécessitant une action étendue peut être annulé si en cours d'exécution le ritualiste est agrippé, immobilisé, rendu muet ou suffisamment dérangé dans sa performance.

-Chaque dégât reçu durant l'exécution d'un Rite est un malus de -1 cumulatif au prochain jet du ritualiste.

## ANNEXE 2 : LISTE DES DONs

### *Cahalith (Lune Gibbeuse)*

Conscience de meute (•)  
Résister à la douleur (••)  
Cri de Ralliement (•••)  
Communication Silencieuse (••••)  
L'Appel de la Gloire (•••••)

### *Climat*

Appel de la Brise (•)  
Brume (••)  
Déluge (•••)  
Froid Mortel (••••)  
Foudre (•••••)

### *Connaissance*

Savoir le Nom (•)  
Bénédictio du Voyageur (••)  
Sagacité (•••)  
Connaitre le Chemin (••••)  
Communion avec la Terre (•••••)

### *Discretion*

Pieds de Brume (•)  
Fondu (••)  
Course de l'Ombre (•••)  
Chair d'Ombre (••••)  
Disparition (•••••)

### *Domination*

Grondement d'Avertissement (•)  
Dicton de Luna (••)  
Voix de Commandement (•••)  
Casser le Provoquant (••••)  
Tirer les Cordes de l'Ame (•••••)

### *Elementaire*

Appel de l'Eau (•)  
Manipuler la Terre (••)  
Contrôler le Feu (•••)  
Invoquer la Fureur du Vent (••••)  
Lamentation du Fleuve (•••••)

### *Eloioth (Demi-Lune)*

Sentir Sous la Surface (•)  
Grondement de Commandement (••)  
Aura de Paix (•••)  
Alimenter la Rage (••••)  
Lier ou Disjoindre (•••••)

### *Evasion*

Langue Déliée (•)  
Du Sable dans les Yeux (••)  
Faire le Mort (•••)  
Demi-Tour (••••)  
Brouillard de Guerre (•••••)

### *Force*

Coup Ecrasant (•)  
Bond Puissant (••)  
Déchirer le Fer (•••)  
Bras Légendaire (••••)  
Puissance Sauvage (•••••)

### *Garde*

Garde contre les Prédateurs (•)  
Garde contre les Humains (••)  
Garde contre la Technologie (•••)  
Garde contre le Royaume d'Ombre (••••)  
Garde du Sommeil des Esprits (•••••)

### *Inspiration*

Le Mot Juste (•)  
Camaraderie (••)  
Vrai Chef (•••)  
Peau d'Esprit (••••)  
Chant du Champion (•••••)

### *Irraka (Nouvelle Lune)*

Sentir la Faiblesse (•)  
Evasion (••)  
Distractions (•••)  
Intégration (••••)  
Marche Fantôme (•••••)

### *Ithaeur (Lune Montante)*

Yeux des Deux-Mondes (•)  
Lire les Esprits (••)  
Chape du Gantelet (•••)  
Entretoile (••••)  
Ouvrir les Portes (•••••)

### *Mere Lune*

Métamorphose Partielle (•)  
Une Bête Quelconque (••)  
Mâchoires d'Argent (•••)  
Voleur de Peau (••••)  
Forme Primale (•••••)

### *Modification*

Redresser (•)  
Ruine (••)  
Sculpture (•••)  
Éclat (••••)  
Condenser ou dilater (•••••)

### *Mort*

Vision des Morts (•)  
Couteau Fantôme (••)  
Cadavre Témoin (•••)  
Mot de Quiétude (••••)  
Vengeance du Massacré (•••••)

### *Nature*

Parlez avec des animaux (•)  
Croissance De Plantes (••)  
Communion avec la forêt (•••)  
Chevaucher les Bêtes (••••)  
Vengeance de la nature (•••••)

### *Pere Loup*

Sang du Loup (•)  
Vitesse de Père Loup (••)  
Hurllement Primal (•••)  
Déchirement Sauvage (••••)  
Meute d'Esprits (•••••)

### *Raha (Pleine Lune)*

Clarté (•)  
Résonance (••)  
Prise Mortelle (•••)  
Armure de Rage (••••)  
Fureur de Mère Lune (•••••)

### *Rage*

Masque de Rage (•)  
Affiner la Rage (••)  
Drainer la Rage (•••)  
Ranimer la Rage (••••)  
Déviation de la Rage (•••••)

### *Technologie*

Panne Subite (•)  
Tombée de la Nuit (••)  
Trahison du Métal (•••)  
Esprit de la Machine (••••)  
Créer la technologie (•••••)

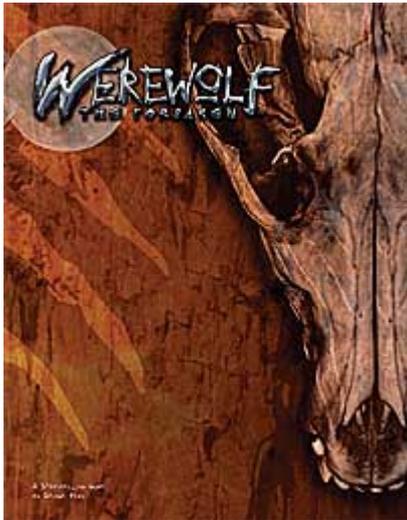
### *Vision*

Sentir la Malveillance (•)  
Parfum de la Corruption (••)  
Echo des Rêves (•••)  
Lecture de l'Ame (••••)  
Contemplation de l'Augure (•••••)

## ANNEXE 3 : LA GAMME

A la date de rédaction de ce Livret, la Gamme « **Loup-Garou : les Déchus** » est en anglais. Hexagonal a prévu de traduire la gamme. L'ouvrage de base « **Loup-Garou : les Déchus** » est planifié pour fin d'année 2005.

*Loup-Garou : les Déchus /  
Werewolf: The Forsaken (WtF)*



### La Pleine Lune se lève

Le monde est dans l'ombre. D'un côté s'étire la forêt, de l'autre la ville. Vos griffes sont souillées par du sang. Vos sens vous parlent de proie courant devant vous, et des prédateurs à vos trousses. Vous entendez les hurlements de vos frères et sœurs. Mère Lune se lève. Votre sang boue. Il est temps de chasser.

### Les Loups à la Porte

« **Loup-Garou : les Déchus (WtF)** » – un jeu de la violence bestiale et de la terreur surnaturelle - est le deuxième ouvrage de base nécessitant le nouveau Système du Conteur de White Wolf. Les loups-garous sont des créatures du péché original, corrompues par des crimes ancestraux et obligées de chasser par la honte d'avoir été déchu. Ce livre détaille ce que c'est d'être un déchu, membre d'une des tribus de la Lune. Créez votre propre meute de loup-garou et cherchez la rédemption ou cédez à votre nature sauvage. Livre à couverture dure. A utiliser avec le livre de règles Le Monde des Ténèbres (MdT2004).

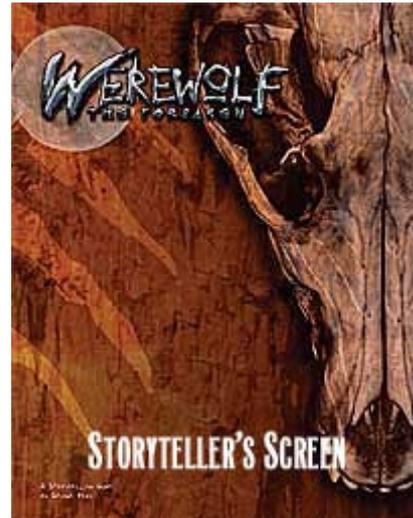
**ISBN:** 1-58846-324-9 Stock #: WW30000 Prix de Vente: \$34.99 U.S. nombre de Page: 288

**Auteurs:** Carl Bowen, Rick Jones, James Kiley, Matthew McFarland, Sean Riley et Adam Tinworth

**Développeur :** Ethan Skemp

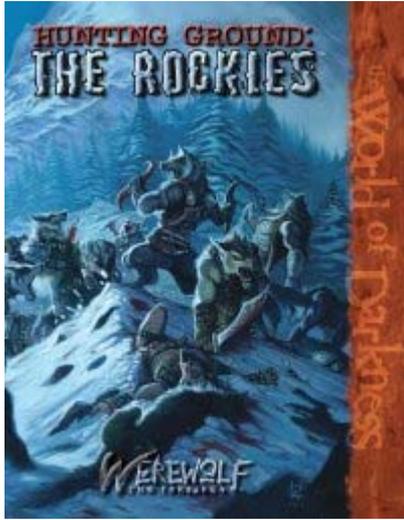
**Artistes:** Steve Prescott et Ron Spencer

*L'Ecran /  
Storyteller Screen*



Conçu par le Directeur Artistique Aileen Miles, la couverture capture la primale nature du jeu et fait un bon compagnon aux ouvrages : « Monde des Ténèbres » et « Vampire : Le Requiem ». Comme la couverture du Vampire, celle de loup-garou sera imprimée sur un papier argenté pour lui donner une profondeur de couleur inégalée.

Terrain de chasse : Les  
Rocheuses /  
Hunting Ground : The Rockies



#### Patrie des loups

C'est un lieu de refuge, un territoire où les Tribus de la Lune tiennent bon. Les loups courent sur quatre pattes à travers les forêts de montagne, et sur deux pieds à travers les paysages urbains. Mais même ce lieu de refuge abrite ses propres dangers - horreurs uniquement révélées à la lumière de la pleine lune. Les loups-garous ne sont pas les choses les plus dangereuses qui respirent l'air de la nuit.

#### Montagnes sous la lumière de Lune

«Terrain de chasse : Les Rocheuses / Hunting Ground : The Rockies » détaille les Montagnes Rocheuses du Colorado comme cadre pour « **Loup-Garou: les Déchus (WtF)** ». Ce livre décrit des personnes, des backgrounds/informations d'environnement et un nombre important de synopsis, ainsi qu'un long descriptif du royaume spirituel. Jouez grâce à l'histoire fournie, ou à une centaine d'autre histoire possible. Prenez possession de cette terre. Livre à couverture rigide.

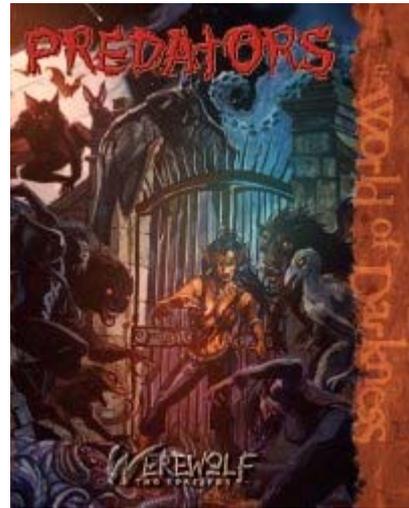
**ISBN:** 1-58846-325-7 Stock #: WW30200 Prix de Vente: \$26.99 U.S. Nombre de Page: 144

**Auteurs:** Chris Campbell, Rick Jones et James Kiley

**Développeurs:** Ethan Skemp et Matthew McFarland

**Artiste:** William O'Connor.

Prédateurs / Predators



#### Chassé ou être Chassé

Le monde des loups-garous est la peur fait chair. La douleur, la terreur et la haine, toutes, prennent forme physique, et toutes chassent la proie. Les Déchus se rendent bien compte de ces terrifiantes menaces, et se lancent contre ces ennemis quand la lune se lève. Mais les loups-garous sont-ils les prédateurs... ou sont-ils la proie?

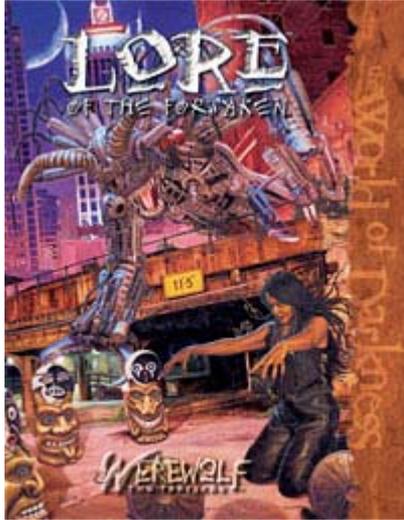
#### Le Sang coule sous la Pleine Lune

« Prédateurs » contient un horde des menaces pour les loups-garous de votre chronique. Vous y trouverez les détails sur des ennemis esprits d'au-delà du Gantelet, et les Chevaucheurs d'Esprit. Est inclus des information sur les Beshuli et sur les Azlu. Si vous avez besoin d'ennemis pour une rencontre courte et brutale ou une chasse longue et éreintante, ce livre vous comblera.

**ISBN:** 1-58846-326-5 Stock# : WW30300 Prix de Vente: \$29.99. Couverture rigide

**Développeur:** Ethan Skemp

*Traditions des Dechus /  
Lore of the Forsaken*

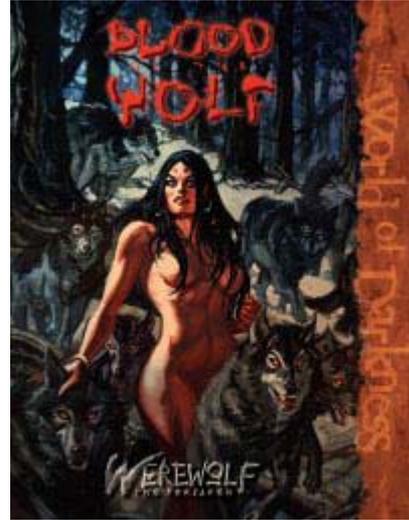


Ce livre contient :

- une description de la magie spirituelle des loups-garous, de la manière dont des Dons et les Rites sont appris, de la manière dont les fétiches sont créés
- une explication des cinq auspices lunaires, de leurs rôles auprès d'une meute ou d'une tribu, ainsi que de nouveaux dons associés
- une présentation des aspects spirituels du monde autour de l'Uratha, de la connaissance de leurs puissants totems aux manières de gérer un Locus

**ISBN:** 1-58846-327-3

*Le Sang du Loup /  
Bleed of the Wolf*



**Coeur de Prédateur**

À quoi cela ressemble-t-il d'avoir l'âme d'une bête et le nom d'un monstre, le tout dissimulé sous la peau d'une personne humaine ? Comment vivez-vous parmi le troupeau humain quand vos instincts vous indiquent qu'ils sont une proie ? Quelle sorte de contrainte le Changement a-t-il sur votre corps ? Que signifie-t-il pour avoir le sang du loup ?

Ce livre contient :

- une information pratique sur la façon dont les loups-garous font face à la nature sauvage et la jungle urbaine
- des précisions sur physiologie u loup-garou ; de nouveaux tours de transformant et de régénération
- une explication sur les personnages nés du loup (la progéniture des loups-garous et des humains) et leur rôle dans la société
- un lot de nouvelles règles qui en font une sorte de « Guide du Joueur Avancé »

Nombre de page : 144 (couverture rigide).

**Auteurs :** Matthew McFarland, Peter Schaefer

**Developpeur :** Ethan Skemp

**Artiste de couverture :** Artist: Dan Brereton

**ISBN:** 1-58846-329-X

# WEREWOLF

## THE FORSAKEN

NOM: \_\_\_\_\_ CONCEPT: \_\_\_\_\_ AUSPICE: \_\_\_\_\_  
 JOUEUR: \_\_\_\_\_ VERTU: \_\_\_\_\_ TRIBU: \_\_\_\_\_  
 CHRONIQUE: \_\_\_\_\_ VICE: \_\_\_\_\_ LOGE: \_\_\_\_\_

### ATTRIBUTS

Pouvoir INTELLIGENCE: ●○○○○○ FORCE: ●○○○○○ PRESENCE: ●○○○○○  
 Finesse ASTUCE: ●○○○○○ DEXTERITE: ●○○○○○ MANIPULATION: ●○○○○○  
 Resistance RESOLUTION: ●○○○○○ VIGUEUR: ●○○○○○ CALME: ●○○○○○

### COMPETENCES

#### MENTALES (-3 INCOMPETENT)

Artisanat \_\_\_\_\_ 00000  
 Erudition \_\_\_\_\_ 00000  
 Informatique \_\_\_\_\_ 00000  
 Investigation \_\_\_\_\_ 00000  
 Médecine \_\_\_\_\_ 00000  
 Occultisme \_\_\_\_\_ 00000  
 Politique \_\_\_\_\_ 00000  
 Science \_\_\_\_\_ 00000

#### PHYSIQUES (-1 INCOMPETENT)

Armes Blanches \_\_\_\_\_ 00000  
 Armes à feu \_\_\_\_\_ 00000  
 Athlétisme \_\_\_\_\_ 00000  
 Bagarre \_\_\_\_\_ 00000  
 Conduite \_\_\_\_\_ 00000  
 Furtivité \_\_\_\_\_ 00000  
 Larcin \_\_\_\_\_ 00000  
 Survie \_\_\_\_\_ 00000

#### SOCIALES (-1 INCOMPETENT)

Animaux \_\_\_\_\_ 00000  
 Empathie \_\_\_\_\_ 00000  
 Expression \_\_\_\_\_ 00000  
 Intimidation \_\_\_\_\_ 00000  
 Persuasion \_\_\_\_\_ 00000  
 Relationnel \_\_\_\_\_ 00000  
 Sag. de la Rue \_\_\_\_\_ 00000  
 Subterfuge \_\_\_\_\_ 00000

### ATOUTS

\_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000

### HANDICAPS

#### ATTAQUES

Morsure \_\_\_\_\_ (Gauru+2)  
 Griffes \_\_\_\_\_ (Gauru+1)

#### MODIFICATEURS

\_\_\_\_\_ (Gauru+2)  
 \_\_\_\_\_ (Gauru+1)

### EQUIPEMENT

### EXPERIENCE

### AUTRES TRAIT

#### SANTÉ

+2 en forme Dalu • +4 en forme Gauru • +3 en forme Urshul

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□□□□□□□

#### VOLONTÉ

○○○○○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□□□

#### ESSENCE

□□□□□□□□□□  
 □□□□□□□□□□

#### APPEL PRIMAL

●○○○○○○○○○○○○

#### HARMONIE

10 \_\_\_\_\_ 0  
 9 \_\_\_\_\_ 0  
 8 \_\_\_\_\_ 0  
 7 \_\_\_\_\_ 0  
 6 \_\_\_\_\_ 0  
 5 \_\_\_\_\_ 0  
 4 \_\_\_\_\_ 0  
 3 \_\_\_\_\_ 0  
 2 \_\_\_\_\_ 0  
 1 \_\_\_\_\_ 0

#### RENOM

PURETE \_\_\_\_\_ 00000  
 GLOIRE \_\_\_\_\_ 00000  
 HONNEUR \_\_\_\_\_ 00000  
 SAGESSE \_\_\_\_\_ 00000  
 RUSE \_\_\_\_\_ 00000

Attributs 5/4/3 • Compétences 11/7/4 (+3 Spécialités) • Auspice: choisir 1 Spécialité de Compétence gratuite • Tribu • Renom et Dons: 1 pour l'auspice, 1 pour la tribu, 1 au choix • iAtouts 7 • (Le 5ème pt d'Attributs, Compétences ou Atouts coûte 2 pts) • Santé = Vigueur+Taille • Taille = 5 pour un Loup-Garou de la taille d'un humain adulte • Volonté=Résolution+Calme • Défense = Dextérité ou Astuce (le plus bas) • Modificateur d'Initiative=Dextérité+Calme • Vitesse=Force+Dextérité +5 • Harmonie initiale= 7 • Appel Primal initial =1 • Essence=Harmonie •



Le Paradis est perdu  
DETRUIT par nos propres mains,  
lacéré par nos propres griffes et crocs.  
Pour cela nous sommes DECHUS.

Maintenant nous MARCHONS parmi les troupeaux humains,  
portant leur habit de mouton,  
nos sens nous menant à nos PROIES.

Nos propres frères sont contre nous,  
et des choses venant de l'ombre de la Terre suivent notre sillage.  
Notre SANG pulse de RAGE à mesure que la lune monte.

Toi qui pourrais nous CHASSER, prends garde ;  
car nous retournerons la chasse contre toi  
et tu découvriras que tu n'es pas le chasseur,  
mais plutôt notre PROIE.

*Ce livret rédigé par Tenebrae contient :*

- Une partie présentant aux Conteurs et aux Joueurs le jeu Loup-Garou : Les déchus*
- Un résumé des règles spécifiques à ce jeu*
- Une partie "antagonistes" réservée aux Conteurs*
- Un survol des Rocheuses Sauvages*
- Un résumé des Dons des Déchus jusqu'au 3ème niveau*
- Et quelques autres bonus à découvrir...*



Tenebrae

Fan club francophone du Monde des Ténèbres

