



Jeu de rôle libre

Version 1.0



© 2000-2012 Raphaël Semeteys
Document sous licence Harmonique
<http://garous.semeteys.org>

Note de licence

Copyright (C) 2000-2012 Raphaël Semeteys

Vous pouvez copier, redistribuer et/ou modifier ce document selon les termes de la Licence de Documentation Libre GNU, Version 1.1 ou toute autre version ultérieure publiée par la Free Software Foundation avec les précision de la Licence Harmonique, Version 0.1 ou toute autre version ultérieure publiée par Fabien Niñoles ; les Sections Invariantes étant *Présentation de l'univers de jeu*, les Accords étant *Résoudre une action*, *Etat physique*, *Etat mental*, *Le combat*, *La poursuite*, *Règles spécifiques aux garous*, *Origine animale*, *Origine végétale* avec aucun Chant, aucune Symphonie, aucun Texte de Première de Couverture, et aucun Texte de Quatrième de Couverture. Des copies des licences sont incluses dans les sections intitulées *Licence Harmonique* et *GNU Free Documentation Licence*.



Table des matières

Note de licence.....	<u>2</u>
Présentation de l'univers de jeu.....	<u>6</u>
Les Esprits originels.....	<u>6</u>
Les garous.....	<u>6</u>
La Meute.....	<u>6</u>
Le Pacte.....	<u>7</u>
Les hommes.....	<u>7</u>
Résoudre une action.....	<u>8</u>
La Difficulté de base (DB).....	<u>8</u>
Action simple	<u>8</u>
Actions d'opposition	<u>8</u>
Le jet d'Action	<u>8</u>
Les Caractéristiques	<u>9</u>
Domaine du Physique	<u>9</u>
Domaine de la Communication	<u>9</u>
Domaine du Mental	<u>9</u>
Les Compétences	<u>10</u>
Les Modificateurs (Mods)	<u>12</u>
La Qualité	<u>12</u>
Exemples	<u>12</u>
L'état physique	<u>14</u>
L'Endurance.....	<u>14</u>
La Santé	<u>14</u>
Les dommages.....	<u>14</u>
La guérison	<u>15</u>
Guérison naturelle.....	<u>15</u>
Guérison médicale.....	<u>15</u>
Guérison surnaturelle.....	<u>16</u>
L'état mental.....	<u>17</u>
La Psyché	<u>17</u>
Evolution de la Psyché	<u>17</u>
Le Contrôle	<u>18</u>
Le jet de Contrôle.....	<u>18</u>
Le combat.....	<u>19</u>
Les dommages.....	<u>19</u>
L'Initiative.....	<u>19</u>
Combat de mêlée.....	<u>19</u>
Combat à l'arme blanche.....	<u>20</u>
Combat à distance.....	<u>20</u>
Rafales.....	<u>20</u>
Les Modificateurs.....	<u>20</u>
Les armes.....	<u>21</u>
Remarques.....	<u>22</u>
Les protections.....	<u>22</u>
Exemples.....	<u>22</u>
La poursuite.....	<u>24</u>
Principe général.....	<u>24</u>
Le jet d'Accélération.....	<u>24</u>
Le combat motorisé.....	<u>24</u>
Les manoeuvres.....	<u>24</u>
Utilisation d'armes à feu.....	<u>25</u>
Les véhicules.....	<u>25</u>
Les êtres vivants.....	<u>26</u>
Règles spécifiques aux garous.....	<u>27</u>
Le Stimulus.....	<u>27</u>

Jet de Stimulus.....	27
Les Pouvoirs.....	28
Jet de Pouvoir.....	28
La métamorphose.....	28
Origine animale.....	30
Le stimulus.....	30
Les pouvoirs.....	30
Communiquer (famille animale).....	30
Contrôler (famille animale).....	31
Métamorphose (famille animale).....	32
Famille des canidés.....	33
Formes animales.....	33
Hybride.....	33
Famille des félidés.....	33
Formes animales.....	33
Hybride.....	34
Famille des poissons.....	34
Forme animale.....	34
Hybride.....	34
Famille des reptiles.....	35
Formes animales.....	35
Hybride.....	35
Famille des oiseaux.....	36
Formes animales.....	36
Hybride.....	36
Origine végétale.....	37
Le stimulus.....	37
Les pouvoirs.....	38
Communiquer (famille végétale).....	38
Contrôler (famille végétale).....	38
Régénérer.....	39
Métamorphose (famille végétale).....	40
Hybride.....	40
Origine élémentale.....	42
Le stimulus.....	42
Pouvoirs.....	43
Régénérer (élément).....	43
Métamorphose (élément).....	43
Déplacement (élément).....	44
Élément Terre.....	45
Forme élémentale.....	45
Hybride.....	45
Élément Eau.....	46
Forme élémentale.....	46
Hybride.....	46
Création d'un garou.....	47
Étapes à suivre.....	47
Remarque importante.....	47
Exemple.....	47
L'évolution des garous.....	50
L'Expérience.....	50
Attribution de l'Expérience.....	50
Utilisations de l'Expérience.....	51
La Divergence.....	51
Attribution de la Divergence.....	51
Utilisations de la Divergence.....	51
Conséquences de la Divergence.....	52
Licence Harmonique.....	53
Préambule.....	53
Termes et conditions sur la copie, la distribution et la modification.....	53

Addendum: Comment appliquer ces directives à vos documents.....55
GNU Free Documentation Licence.....56



Présentation de l'univers de jeu

L'action du jeu se déroule à notre époque et dans notre environnement quotidien. Elle aurait aussi bien pu se situer à une autre période de l'histoire. Pourtant l'univers de jeu est alternatif, c'est-à-dire qu'il prend place dans une réalité proche de la nôtre tout en y changeant quelques hypothèses de départ. Afin de cerner rapidement l'univers explicitions tout de suite quelques termes importants.

Les Esprits originels

Avant l'apparition des hommes sur Terre existaient déjà les Esprits. L'on ne sait pas d'où, quand et comment ils sont arrivés mais les Esprits originels n'étaient pas des entités matérielles et n'étaient pas originaires de cette planète. C'est une fois sur Terre qu'ils prirent forme dans le plan matériel en se projetant dans les éléments, les végétaux et les animaux qu'ils trouvèrent sur place.

Lorsque l'homme prit vie, les Esprits furent tout de suite séduits par ce corps aux multiples et alléchantes possibilités. Beaucoup tentèrent de se projeter à nouveau et de quitter leur matérialité animale, végétale ou élémentaire. Malheureusement, tout comme eux, l'homme s'avéra être doté d'une âme extrêmement puissante. Si bien que de nombreux Esprits furent surpris et vaincus par l'homme. Ils ne disparurent pas autant mais devinrent prisonniers : ne possédant plus aucune matérialité, ils furent enfouis dans le subconscient humain.

Depuis, les Esprits emprisonnés tentent de se délivrer, car même la mort du corps humain n'est pas assez puissante pour cela. En effet l'âme humaine étant immortelle, l'Esprit emprisonné ne fait que la suivre dans ses différentes incarnations. Pourtant certains Esprits captifs parviennent au bout de maints efforts à se réveiller, c'est-à-dire à affleurer la conscience humaine.

Les garous

Les garous sont êtres humains dont la conscience est partagée entre humanité et Esprit originel. Cette cohabitation a une conséquence assez importante : l'apparition de certains pouvoirs liés à l'origine de l'Esprit (minérale, végétale ou élémentaire). Mais la possession et la maîtrise de ces pouvoirs ne se fait qu'au fur et à mesure que le garou ne découvre et accepte sa double nature, le pouvoir le plus caractéristique étant celui de métamorphose. Au fil des siècles les garous ont du se regrouper pour se protéger et se transmettre leurs connaissances, c'est ainsi que se sont constitués la Meute et le Pacte.

La Meute

La Meute regroupe des garous qui ont décidé de tirer avantage de leur supériorité par rapport aux être humains pour s'enrichir et assouvir leur soif de pouvoir. C'est en fait une gigantesque mafia, une pyramide construite sur des rapports de domination de type maître / serviteur dont peu connaissent le sommet. La loi est celle du plus fort, du plus puissant ou de celui dont on a le plus peur. La Meute est le lieu d'innombrables complots, règlements de comptes et guerres de gangs. On y retrouve donc souvent des caïds, dirigeant d'une main de fer leurs serviteurs. Caïds eux-mêmes serviteurs d'un garou plus puissant, mais ne rêvant la plupart du temps que d'une chose : le trahir et prendre sa place au moment opportun. Pourtant malgré son apparence anarchique, la meute est soumise à certaines règles incontournables appliquées à travers les siècles, la

première étant la discrétion. Lorsqu'un garou enfreint ces règles il s'expose à toute la violence et la cruauté de la justice de la Meute...

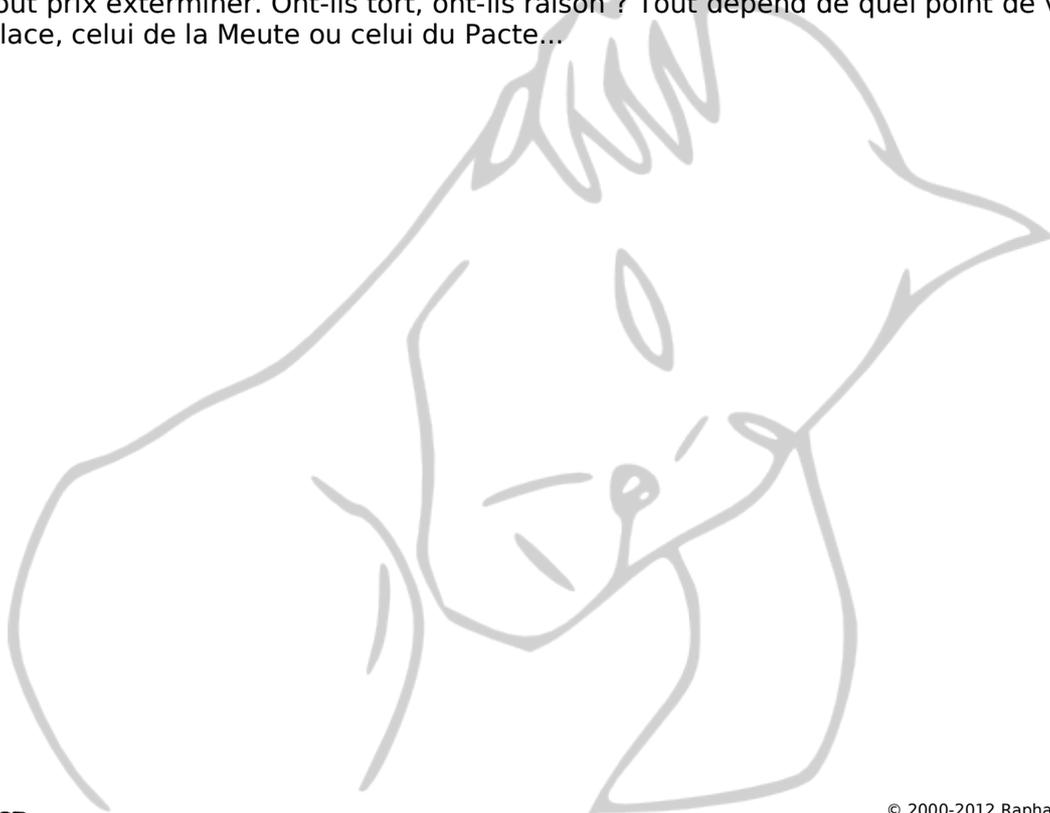
Le Pacte

Le Pacte rassemble des garous cherchant à la comprendre leur condition et à utiliser leur connaissance et leurs pouvoirs pour vivre le plus en harmonie possible avec les hommes. Ce qui les oppose complètement à la Meute. La Meute et le Pacte se livrent donc une guerre impitoyable depuis des siècles. Tout garou qui le désire peut signer le Pacte, ce qui consiste à faire serment devant ses pairs de respecter le code de conduite et les règles du Pacte. Le Pacte constitue donc à la fois le serment, le code de conduite et l'ensemble des garous ayant prêté serment. Le Pacte est également organisé sous forme hiérarchique mais une hiérarchie non pas basée sur la peur et le pouvoir mais sur la connaissance et la sagesse. Au fil des années et des progrès réalisés, les garous du Pacte sont graduellement initiés par leurs aînés à la connaissance, aux pouvoirs qu'elle procure et à la manière juste de les utiliser.

Les hommes

La très grande majorité des êtres humains ignore l'existence des garous. Une telle découverte aurait comme conséquence un réflexe de peur et de rejet brutal se traduisant à long terme par un génocide, celui des garous. Car bien que moins puissants les hommes sont en revanche beaucoup plus nombreux. C'est pour cette raison que les garous cachent depuis la préhistoire leur nature véritable, en se fondant dans la population humaine, en rentrant dans la Meute ou en signant le Pacte.

Pourtant il existe quelques hommes qui connaissent l'existence des garous. Certains font même partie de la Meute, bien que la plupart des êtres humains travaillant pour la Meute le fassent à leur insu. D'autres aident le Pacte dans sa quête d'harmonie et de connaissance. Enfin d'autres encore luttent aveuglément contre ce qu'ils appellent le fléau. Regroupés au sein d'organisations puissantes et dangereuses, ils mènent une guerre sans relâche aux garous qu'ils considèrent comme des abominations qu'il faut à tout prix exterminer. Ont-ils tort, ont-ils raison ? Tout dépend de quel point de vue on se place, celui de la Meute ou celui du Pacte...



Résoudre une action

La règle principale de tout jeu de rôle est la méthode utilisée pour déterminer le résultat d'une action entreprise par un personnage. Tout le reste n'est ensuite qu'une énumération de cas plus particuliers et donc plus précis de cette règle fondamentale. Il convient donc d'en bien comprendre le principe. Nous devons d'abord distinguer l'action dont le résultat est évident qui ne nécessite aucun jet de dé, de celle dont le résultat ne semble pas pouvoir se déterminer aussi simplement. C'est de ce deuxième cas qu'il s'agit dans ce qui suit.

La Difficulté de base (DB)

Avant de résoudre une action, il faut en déterminer la difficulté. En effet il est plus facile de conduire un vélo que de piloter un hélicoptère. Ces deux actions -conduire un vélo et piloter un hélicoptère - sont donc assignées de difficultés différentes. La difficulté est un nombre d'autant plus petit que l'action est facile à réaliser. Pour réussir cette action il faut alors obtenir un jet d'action (résultant en un nombre également) supérieur à cette difficulté. La réalisation du jet d'action est expliquée plus loin.

Action simple

La Difficulté de Base d'une action simple est déterminée à l'aide de la table ci-dessous.

Action	DB
Très facile	5
Facile	7
Moyenne	10
Difficile	13
Très difficile	15

Actions d'opposition

Lorsque deux personnages ont des actions opposées un jet d'action est réalisé pour chaque personnage. Le résultat le plus élevé l'emporte sur le plus faible. En fait le jet d'action de l'un constitue la difficulté de base de l'autre. Lorsque plus de deux personnages interagissent, on sérialise cette interaction en actions d'opposition simples entre deux personnages à la fois. Exemples d'actions d'opposition : Attaquer/Se défendre, Rechercher/Se cacher, Baratinier, Séduire, etc.

Le jet d'Action

$\text{Jet d'action} = \text{Caractéristique} + \text{Compétence} + 1D6 + \text{Modificateurs}$

C'est un nombre qui se compose de la somme de quatre valeurs différentes : une Caractéristique, une Compétence, le résultat d'un jet de dé à six faces (ou "1D6") et d'éventuels modificateurs. Les Caractéristiques, Compétences et Modificateurs sont présentés et expliqués plus bas.

Les Caractéristiques

Les Caractéristiques définissent le personnage, elles lui sont propres et n'évoluent que rarement au cours du jeu. Cela correspond en quelque sorte à l'inné par opposition à l'acquis qui sera représenté par les Compétences. Les caractéristiques sont regroupées par Domaines.

Domaine du Physique

Ce Domaine regroupe toutes les Caractéristiques purement physiques d'un personnage. Elles ne concernent que le corps humain d'un garou les éventuelles modifications étant couvertes par les pouvoirs.

- **Robustesse** : Il s'agit de la force et de la résistance physiques du personnage. La robustesse est utilisée pour les actions telles que la course (sprint ou endurance), le saut ou le combat à mains nues.
- **Agilité** : Elle mesure l'adresse, la dextérité et la souplesse du personnage. Elle est utilisée dans des actions telles que l'esquive, la jonglerie ou l'acrobatie.
- **Coordination** : Elle représente la précision et la rapidité du personnage. Plus elle est élevée et plus le personnage possède des réflexes importants. Utile dans les actions telles que le tir de précision ou les duels.

Domaine de la Communication

Ce Domaine regroupe les Caractéristiques concernant les rapports du personnage et le milieu extérieur. Avec des faibles Caractéristiques de communication, il sera plutôt introverti.

- **Expression** : C'est la capacité à se faire comprendre d'autrui. Les personnages emphatiques ont des scores importants en expression. Elle est utile dans des actions telles que la persuasion, la rédaction d'un article ou la participation à un débat.
- **Sensibilité** : Cette Caractéristique mesure à quel point le personnage est sensible, émotif, intuitif. Les personnes possédant un haut score en sensibilité ont un sixième sens développé. Elle est utile dans les actions telles que se guider seul et sans repères dans une forêt.
- **Perception** : Cette Caractéristique mesure à quel point le personnage est attentif aux informations que lui apportent les sens. Utile pour résoudre les actions d'observation, de recherche ou de pistage.

Domaine du Mental

Ce Domaine concerne les Caractéristiques psychiques du personnage, la manière dont est formée sa pensée.

- **Compréhension** : C'est la capacité à comprendre une logique. Plus un personnage est intelligent et plus sa compréhension est élevée. Elle est utile pour résoudre des problèmes théoriques ou concevoir des mécanismes.
- **Volonté** : Il s'agit de la force mentale du personnage, son assurance, sa capacité à s'affirmer. Les hommes courageux possèdent un haut score en volonté. Elle

utile dans les actions où il est nécessaire de garder son sang froid.

- **Imagination** : Mesure la créativité, la souplesse mentale du personnage, ainsi que son ouverture d'esprit. Plus il est imaginatif et plus il est apte à accepter des phénomènes étranges tout en conservant son équilibre psychique.

Les Compétences

Les Compétences définissent le savoir et les aptitudes du personnage. Elles sont susceptibles d'évoluer au cours du jeu car un personnage continue à apprendre tout au long de sa vie. Le principe de résolution d'action permet de nombreuses combinaisons entre Caractéristiques et Compétences. Ainsi la Compétence détermine le sujet de l'action (conduite d'un véhicule, s'exprimer dans une langue étrangère) et la Caractéristique permet de préciser la manière dont elle est réalisée (Coordination + Conduite pour une poursuite, Compréhension + Conduite pour effectuer une réparation, etc.).

- **Armes blanches** : Concerne l'utilisation (Coordination), l'entretien et la réparation (Compréhension) des armes de contact. Cela comprend les lames (couteau, sabre...), les massues, etc. Utilisée en opposition dans les combats (voir chapitre La confrontation).
- **Analyse** : Capacité à analyser avec méthode une situation, à établir un plan d'organisation et à effectuer une synthèse à partir d'informations diverses. Généralement utilisée avec la Compréhension pour déterminer si le personnage à bien saisi les idées d'un discours, d'une conférence ou d'un livre.
- **Art** : Cette Compétence représente la maîtrise des techniques relatives à un art particulier (peinture, sculpture, photographie, chant, musique, etc.). Lorsqu'un personnage désire réaliser une œuvre d'art il choisit lui-même la DB qui représentera la finesse et l'originalité de son œuvre. La qualité du jet mesure celle de l'œuvre.
- **Conduite** : Avec un point en Conduite le personnage sait conduire normalement le véhicule et possède le permis pour l'utiliser. Ensuite la Compétence représente sa maîtrise du véhicule. Elle est utile dans les poursuites. Il faut préciser à quel genre de véhicule se rapporte la Compétence : automobile, moto, avion, bateau, hélicoptère, etc. Utilisée en opposition dans les poursuites.
- **Connaissance** : Savoir théorique concernant un sujet précis tel que la littérature, le cinéma, la philosophie, l'histoire, la géographie. S'utilise généralement avec la Compréhension ou l'Expression (pour effectuer un exposé oral ou écrit par exemple).
- **Discrétion** : Mesure la capacité à se cacher, se camoufler, se déplacer silencieusement, etc. S'utilise généralement avec l'Agilité, la Coordination ou la Perception. Utilisée en opposition : le résultat du jet de Discrétion constitue la DB d'un éventuel jet de Recherche.
- **Endurance** : Mesure la capacité du personnage à fournir un effort physique de longue durée tel que la course, la nage, la résistance à la torture ou à l'alcool, etc. S'utilise généralement avec la Robustesse ou la Volonté.
- **Escalade** : Elle représente l'aptitude du personnage à escalader. La DB est déterminée en fonction de ce qui est escaladé (arbre, mur, falaise, etc.) et de sa hauteur. Dans le cas d'un échec la qualité représente la Fatigue gagnée par le

personnage (chute, écorchures, etc.) mais le personnage peut tenter de la réduire en réussissant un jet de Saut. S'utilise généralement avec la Robustesse ou l'Agilité.

- **Langue** : Mesure la capacité du personnage à parler, comprendre, lire et écrire une langue précise. Tout personnage possède par défaut sa langue natale au niveau 5.

Niveau	Maîtrise du langage
1	Connaît quelques phrases type (j'ai faim, où sont les toilettes ?)
2,3	S'exprime mais à du mal à comprendre des phrases complexes
4,5	Suit et participe à une discussion mondaine
6,7	S'exprime parfaitement avec un léger accent
8,9	Bilingue, s'exprime sans accent
10	Connaissance supérieure à la majorité des pratiquants

- **Mêlée** : Comprend le combat à mains nues (lutte pour les niveaux 1 à 4 et arts martiaux pour les niveaux supérieurs) et l'utilisation d'autres armes naturelles telles que des cornes, des griffes ou des crocs. Utilisée en opposition dans les combats (voir chapitre La confrontation).
- **Natation** : Elle mesure l'aptitude du personnage à nager dans un milieu aquatique. Avec un point il sait tout juste nager. Les niveaux suivants représente sa technique et sa vitesse. S'utilise généralement avec la Robustesse, la Coordination ou l'Agilité.
- **Persuasion** : Capacité à faire admettre son point de vue, à imposer ses idées à une tierce personne, à baratiner. S'utilise surtout en opposition (les deux protagonistes effectuent un jet de persuasion) et avec l'Expression, la Sensibilité ou la Volonté.
- **Recherche** : Concerne la capacité à chercher un objet précis ou non, trouver un endroit, une personne ou des documents ou suivre une piste. Cette Compétence est utilisée en opposition lorsque le personnage recherche une personne cachée (voir la Compétence Discrétion).
- **Saut** : Capacité du personnage à effectuer des sauts en longueur et en hauteur et à se réceptionner en cas de chute. Dans ce dernier cas la qualité représente en cas de réussite le Fatigue à enlever à celle créée par la chute. S'utilise généralement avec l'Agilité ou la Robustesse.
- **Séduction** : Mesure l'aptitude du personnage à en séduire un autre et lui faire des avances. Cette Compétence s'utilise en opposition, la DB étant également un jet de Séduction.
- **Science** : Savoir théorique concernant un domaine scientifique particulier comme les mathématiques, la physique, la chimie ou la zoologie. L'aptitude à prodiguer des premiers soins est considérée comme les deux premiers niveaux de la Médecine.

- **Tir** : Concerne l'utilisation (Coordination), l'entretien et la réparation (Compréhension) des armes à distance. Cela comprend les armes à feu, les armes de trait (arcs, arbalètes) et les armes de jet (frondes, javelots, etc.). Utilisée en opposition dans les combats (voir chapitre La confrontation). À partir de trois points le personnage possède le permis de port d'arme.

Remarque

En ce qui concerne les Compétences Conduite, Art, Langue, Connaissance et Science il faut à chaque fois préciser à quel type de véhicule, langage, savoir ou science se rapporte la Compétence. Ainsi les Compétences conduite (automobile) et conduite (hélicoptère) sont différentes.

Les Modificateurs (Mods)

Les modificateurs ajustent la difficulté à la situation en prenant compte des facteurs extérieurs et non plus de l'action elle-même. Ainsi la température, le bruit, l'obscurité, l'état du personnage peuvent donner lieu à des modificateurs.

Circonstances	Mods
Désastreuses	-4
Défavorables	-2
Normales	0
Favorables	+2
Merveilleuses	+4

D'une manière générale les Mods sont déterminés par référence à cette table. Le maître de jeu est libre d'être plus précis.

La Qualité

Le résultat de l'action est déterminé par comparaison du jet d'action et de la difficulté.

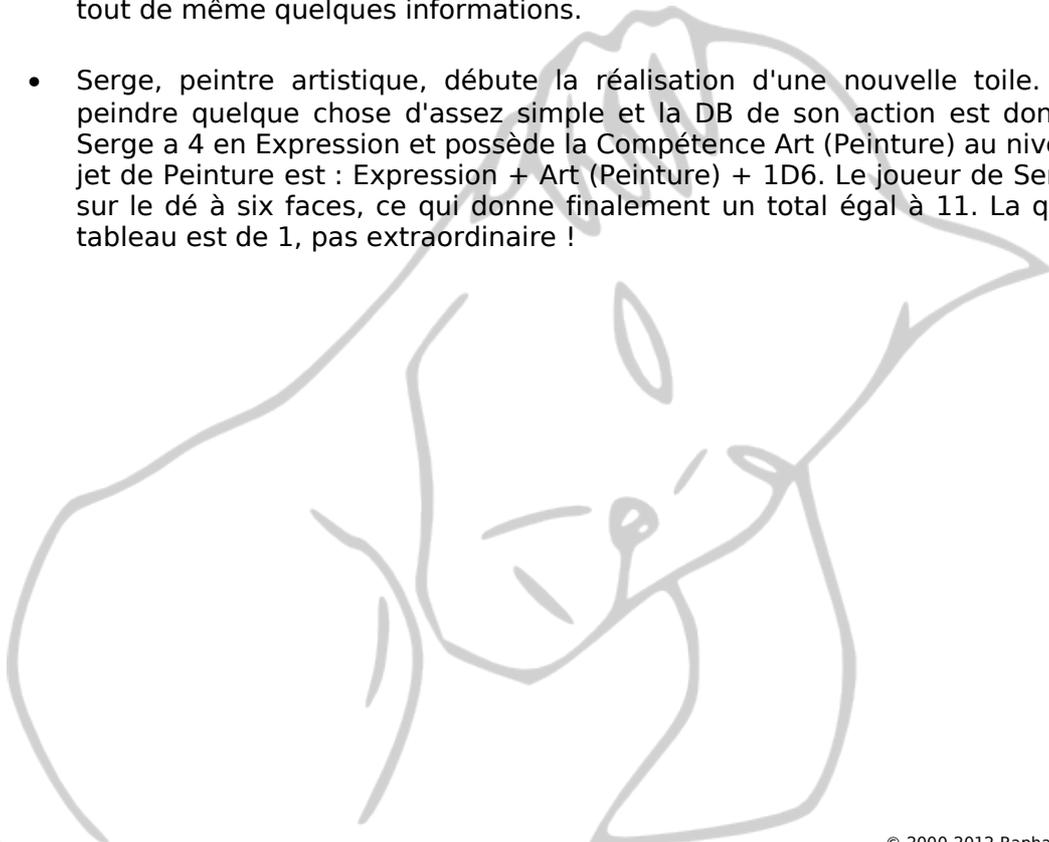
$$\text{Qualité} = \text{Jet d'action} - \text{Difficulté}$$

Une qualité positive est une réussite sinon il s'agit d'un échec. La qualité est souvent utilisée sous sa forme numérique mais il peut être utile d'utiliser la table ci-dessous pour se donner une idée de son ampleur.

Qualité	Résultat de l'action
-8	Échec total
-6	Échec important
-4	Échec particulier
-2	Échec banal
0	Réussite limite
+2	Réussite banale
+4	Réussite particulière
+6	Réussite importante
+8	Réussite totale

Exemples

- Arthur tente de séduire Noémie. Le jet de Séduction de Noémie est de 8. La demoiselle est seule et s'ennuie ce qui constitue des circonstances favorables à Arthur qui bénéficie de Mods de +2. Le joueur d'Arthur effectue un jet de Séduction à son tour et totalise 10. La qualité est de +4 (Jet d'action 10 + 2 - Difficulté 8) ce qui correspond à une réussite particulière : Noémie accepte les avances d'Arthur...
- Bertrand, chimiste de profession, désire déterminer la composition d'un produit qu'il a découvert. Le maître de jeu estime l'action difficile ce qui constitue une DB de 13 et accorde des Mods de -2 car Bertrand ne dispose pas du matériel adéquat. Le jet de Chimie de Bertrand est : Perception + Science (Chimie) + 1D6 - 2 (Mods), dont le total donne 11. Il s'agit donc d'un échec banal : Bertrand n'arrive pas à déterminer entièrement la composition du produit mais en tire tout de même quelques informations.
- Serge, peintre artistique, débute la réalisation d'une nouvelle toile. Il désire peindre quelque chose d'assez simple et la DB de son action est donc de 10. Serge a 4 en Expression et possède la Compétence Art (Peinture) au niveau 3. Le jet de Peinture est : Expression + Art (Peinture) + 1D6. Le joueur de Serge fait 4 sur le dé à six faces, ce qui donne finalement un total égal à 11. La qualité du tableau est de 1, pas extraordinaire !



L'état physique

Il est important de savoir à tout moment dans quel état de santé se trouve un personnage car cela intervient sur l'efficacité de ses actions (sous forme de Mods). L'état physique est géré à l'aide de deux variables : l'Endurance et la Santé.

L'Endurance

L'Endurance représente la capacité d'un personnage à encaisser des dégâts. Elle est calculée en ajustant une valeur de base. Pour un être humain cette valeur de base est 6. L'ajustement est déterminé par la Robustesse du personnage à l'aide de la table ci dessous.

Robustesse	Ajustement
1	-2
2	-1
3,4	0
5,6	+1
7,8	+2
9,1	+3

La Santé

La Santé représente l'état physique général du personnage. Elle est divisée en cinq niveaux :

- **0** : Le personnage est en parfaite santé.
- **LB** : Le personnage est légèrement blessé.
- **GB** : Le personnage est gravement blessé.
- **C** : Le personnage est dans le coma, incapable de faire quoique ce soit.

Les niveaux de santé LB et GB d'un personnage ont une influence sur ses capacités sous la formes de Mods applicables à tous ses jets d'action. Un personnage dans le coma ne peut tenter aucune action.

Niveau de Santé	Mods
LB	-2
GB	-4

Les dommages

Chaque fois qu'un personnage subit des dommages physiques cela se traduit par une diminution de son Endurance. Lorsque son Endurance atteint zéro, le niveau de Santé du personnage diminue d'un cran et l'Endurance repasse à sa valeur maximale. Lorsque l'Endurance d'un personnage avec un niveau de santé C (dans le coma) atteint zéro, ce dernier succombe aux dommages infligés.

Autrement dit, niveau de santé d'un personnage diminue d'un cran pour chaque tranche de x points de dommages qu'il subit, x correspondant à la valeur maximale de son Endurance.

Exemple

Arthur à une Endurance maximale de 6 et subit 14 points de dommages. Les 6 premiers points de dommage le font passer du niveau de santé 0 au niveau LB, les 6 suivants au niveau GB et les 2 points restants sont enlevés à son Endurance qui passe à 4. Plus tard Arthur subit à nouveau des dommages à hauteur de 6 points. Les 4 premiers points font tomber son Endurance à 0 et ce qui a pour conséquence d'amener Arthur au niveau de santé C. Suite à ce changement de niveau de santé l'Endurance d'Arthur repasse à 4 (maximum d'Endurance 6 - les points de dommages restants 2 = 4). Arthur est dans le coma et n'est plus qu'à 4 points de dommage de la mort !

La guérison

Guérir consiste à regagner des points d'endurance et/ou passer d'un niveau de Santé supérieur à un niveau inférieur. Elle peut être naturelle, médicale ou surnaturelle.

Guérison naturelle

Tout être vivant regagne un point d'Endurance par heure de repos. Il ne doit donc effectuer que des actions reposantes telles que la lecture, la marche lente, etc. La guérison naturelle permet donc retrouver le maximum d'Endurance mais elle ne peut faire diminuer le niveau de Santé.

Guérison médicale

Un personnage peut être soigné avec des moyens médicaux. On procède à un jet de Médecine pour déterminer le résultat des soins. La difficulté de base du jet est déterminée grâce à la table ci-dessous.

Niveau de Santé	DB
LB	10
GB	13
C	15

Tout jet de Médecine réussi diminue le niveau de Santé du malade d'un cran. Dans le cas où le jet de Médecine échoue le soigneur ne pourra traiter à nouveau le malade que le jour suivant. La guérison n'est effective que (8 - la qualité du jet de Médecine) heures suivant le début des soins pour une blessure légère et (8 - qualité du jet) jours pour une blessure grave. Les Mods dépendent des circonstances et du matériel dont dispose le soigneur.

Matériel	Mods
Hôpital	+3
Infirmierie	+2
Trousse de secours	+1

Exemple

Arthur est légèrement blessé et décide d'essayer de se soigner tout seul. Il a 2 en Compréhension, 2 en Médecine et fait 4 sur 1D6. Son jet de Médecine est donc égal à 8. La DB étant de 10 (niveau de santé LB), Arthur ne réussit pas à se soigner et ne pourra tenter à nouveau que le lendemain.

Guérison surnaturelle

Il existe également un moyen surnaturel de guérir un personnage. Il s'agit de l'utilisation du pouvoir de régénération possédé par certains garous d'origine végétale (se reporter à la page 41).



L'état mental

L'état mental d'un personnage est géré à l'aide des deux variables la Psyché et le Contrôle.

La Psyché

La Psyché représente l'équilibre psychique, l'harmonie spirituelle d'un personnage en tant qu'individu. Plus sa Psyché est basse, moins le personnage est concentré et mentalement disponible. Elle est calculée en ajustant une valeur de base. Pour un être humain cette valeur de base est 6. L'ajustement est déterminé par la Volonté et l'Imagination du personnage à l'aide de la table ci dessous.

(Volonté+Imagination)/2	Ajustement
1	-2
2	-1
3,4	0
5,6	+1
7,8	+2
9,1	+3

Evolution de la Psyché

La Psyché d'un personnage peut varier entre 0 et sa valeur maximale pour plusieurs raisons :

- Certains événements particulièrement étranges ou horribles peuvent atteindre un personnage au point de remettre en cause son équilibre psychique. Dans de tels cas on procède à un jet de Contrôle (voir plus bas) pour déterminer si la Psyché du personnage est atteinte.
- Chaque tentative d'utilisation d'un pouvoir (se reporter à la page 28) cause la perte d'1 point de Psyché.
- Chaque heure de repos augmente la Psyché d'1 point. Toutefois il est impossible de dépasser la valeur maximale de Psyché en se reposant.

Au fur et à mesure que sa Psyché se rapproche de 0, le personnage devient de moins en moins stable mentalement et psychiquement, il commence à "perdre les pédales", à avoir des difficultés à se raisonner. Il se maîtrise de moins en moins, ce qui a pour conséquence de faire resurgir de façon nette ses défauts. C'est l'occasion pour le joueur de pratiquer le *role playing* en interprétant les défauts qu'il a choisis à son personnage au moment de sa création. Les jets d'actions du personnage sont ajustés négativement. La valeur des Mods est déterminée par le maître de jeu en fonction de la situation et du contexte.

Lorsque la Psyché atteint 0, le personnage a un véritable accès de démence et perd totalement le contrôle de lui-même. Dans le cas du personnage d'un joueur, cela se traduit par le fait que c'est le maître de jeu qui joue le rôle du personnage jusqu'à que ce

dernier considère que le personnage a retrouvé ses esprits.

Le Contrôle

Le Contrôle représente la capacité du personnage à accepter des événements surnaturels sans que cela remette en cause son harmonie intérieure et à maîtriser les puissances magiques. Il se comporte comme une Compétence. Un être humain moyen possède 0 point de Contrôle.

Le jet de Contrôle

Un jet de Contrôle est effectué à chaque fois qu'un personnage est confronté à des événements surnaturels ou horribles et que cela peut remettre en cause sa stabilité et son équilibre psychique. Le jet de contrôle est réalisé avec la caractéristique Volonté.

$$\text{Jet de Contrôle} = \text{Volonté} + \text{Contrôle} + 1D6$$

La difficulté de base du jet est déterminée par le type d'événement auquel est confronté le personnage.

Événement	DB
Complètement illogique	15
Inconcevable	13
Répugnant	10
Horrible	12

En cas d'échec la qualité du jet donne le nombre de points de Psyché que perd le personnage.

Qualité	Psyché
0 à -4	-1
-5 à -8	-2
Moins de -8	-3

Le combat

Le combat est divisé en unités de temps appelées rounds. Un round permet d'effectuer ou de débiter une action physique. Ce qui suit traite du combat entre deux adversaires. Lorsqu'il y a plus de deux protagonistes il suffit de décomposer les actions et de se ramener aux jets d'opposition du combat à deux. On distingue trois types de combats : le combat de mêlée, le combat à l'arme blanche et le combat à distance.

Le combat entre deux adversaires se résume en une succession d'actions d'opposition. Chaque combattant est tour à tour attaquant et défenseur. A chaque round de combat, on réalise un jet d'action pour chaque personnage. Si l'attaquant l'emporte cela signifie qu'il a touché son adversaire sinon cela signifie que le défenseur a réussi à parer ou esquiver l'attaque. Dans tous les cas, s'il est toujours en état de se battre, le défenseur devient l'attaquant du round suivant.

Les dommages

Les dommages d'une attaque réussie égalent la qualité du jet, ajustée par un modificateur dépendant de l'arme utilisée et éventuellement de la protection portée par la cible. Les modificateurs liés aux armes et protections sont exposés plus bas.

$$\text{Dommages} = \text{Qualité du jet d'attaque} + \text{Arme} - \text{Protection}$$

L'initiative

Elle permet de déterminer l'ordre des actions lors du premier round de combat, c'est important car un personnage peut être blessé avant d'agir.

$$\text{Initiative} = \text{Coordination} + 1D6$$

Celui qui obtient l'initiative la plus grande agit en premier. Il peut décider soit d'attaquer, soit de s'enfuir (se rapporter à la section *La poursuite*), soit tenter une autre action. Pour les rounds suivant le premier on alterne pour savoir qui a l'initiative. Ainsi celui qui l'avait au round précédent la perd le round suivant.

Combat de mêlée

Il s'agit du combat avec des armes naturelles telles que le poing, le pied, des cornes, des crocs ou des griffes. La Compétence utilisée est la *Mêlée* tandis que la Caractéristique peut être soit l'*Agilité*, soit la *Coordination* (en cas d'esquive), soit la *Robustesse*. Dans le dernier cas le jet d'Attaque est différent des jets d'actions classiques : la valeur de la *Robustesse* n'est pas ajoutée au jet de *Mêlée*, mais à la qualité du jet (en cas de réussite). Ainsi cette attaque bien que moins aisée à réaliser cause des dommages plus importants si elle touche.

Jet de Mêlée = Agilité + Mêlée +1D6
ou
Jet de Mêlée = Coordination + Mêlée
+1D6 (Esquive)
ou
Jet de Mêlée = Mêlée + 1D6
(Robustesse ajoutée aux dommages)

Combat à l'arme blanche

La Compétence utilisée est *Armes blanches* et la Caractéristique *Agilité* ou *Robustesse*. Tout comme l'attaque de Mêlée il est possible d'attaquer en Robustesse.

Jet d'Armes blanches = Agilité + Armes blanches +1D6
ou
Jet d'Armes blanches = Armes blanches +1D6
(Robustesse ajoutée aux dommages)

Combat à distance

Il s'agit des attaques faites en utilisant des armes à feu ou de trait (arcs, arbalètes). La Compétence utilisée est le *Tir* et la Caractéristique la *Coordination*.

Jet de Tir = Coordination + Tir + 1D6

Si le défenseur tente de se protéger ou d'esquiver le tir, on procède à un jet de Mêlée. S'il n'est pas conscient d'être attaqué ou s'il est évident qu'il ne peut esquiver le tir (c'est le maître de jeu qui tranche), la difficulté du jet de Tir est alors fixée comme pour un jet d'action classique.

Rafales

Certaines armes automatiques permettent de tirer en rafale. L'attaquant n'effectue qu'un seul jet dont la qualité donne le nombre de balles qui touchent la cible (dans la limite du nombre maximum de balles par rafale qui dépend de l'arme utilisée et du nombre de balles restant dans le chargeur). Les dommages sont alors égaux à la qualité additionnée aux modificateurs de l'arme compté pour chaque balle.

Ainsi une attaque en rafale avec un pistolet mitrailleur (Dommages +2, rafales de 8 balles) réussie avec une qualité de 4 cause $4 + (4 \times 2) = 12$ points de dommages. Les 6 autres balles sont perdues.

Les Modificateurs

En plus des modificateurs communs à tous les types d'action (état de santé, environnement, ...), il existe des modificateurs propres au combat.

- **Viser** : Mods de +1 par round passé à viser sa cible, avec un maximum de cinq rounds. Si le personnage subit une attaque ou effectue une action autre que marcher, il est incapable de viser.

- **Situation du défenseur** : voici quelques exemples de Mods

Situation	Mods
Couché (au contact)	+3
Couché (à distance)	-3
En mouvement (à distance)	-2
Surpris (au contact)	+3

- **Distance de la cible** : Modificateurs applicables uniquement pour les attaques à distances.
 - Si la cible est à une distance supérieure à la portée normale de l'arme le jet de Tir subit un Mod de -2.
 - Si la cible est située à une distance supérieure à la portée maximale elle ne peut être atteinte par l'attaque.

Les armes

Nom	Compétence	Dommages	Portée (mètres)	Tirs/Round	Chargeur
Armes naturelles					
Poing	Mêlée	0			
Pied	Mêlée	+1			
Griffes / Crocs	Mêlée	+2			
Crocs					
Armes blanches					
Couteau	Armes blanches	+2			
Sabre	Armes blanches	+3			
Batte	Armes blanches	+2			
Revolvers					
22 LR	Tir	+2	20/90	3	6
38 spécial	Tir	+2	20/120	2	6
44 magnum	Tir	+5	30/200	1	6
357 magnum	Tir	+4	20/180	1	6
45 ACP	Tir	+4	20/170	2	8
Fusils					
30.30	Tir	+4	90/450	1	6
30.36	Tir	+4	100/1000	0.5	5
Fusils à pompe					

Nom	Compétence	Dommages	Portée (mètres)	Tirs/Round	Chargeur
Moyen	Tir	+4	30/100	1	5
Gros	Tir	+5	30/150	1	3
Fusils d'assaut					
Rapide	Tir	+2	90/400	1/10	30
Précis	Tir	+2	100/1000	1/10	20
Pistolet mitrailleur	Tir	+2	20/160	1/8	32
Armes de trait					
Arc court	Tir	+2	40/100		
Arc long	Tir	+3	100/250		
Arbalète légère	Tir	+3	40/150		
Arbalète lourde	Tir	+4	60/300		

Remarques

Portée :

Le deuxième chiffre indique la portée maximale de l'arme.

Tirs/Round :

Nombre de tirs possibles par round. Si présent, le deuxième chiffre précise le nombre de balles tirées par rafale.

Chargeur :

Nombre de balles comprises dans un chargeur.

Les protections

Un personnage qui subit des dommages peut en annuler une partie avant de les enlever à son Endurance s'il porte une protection adéquate.

Protection	Indice
Cuir	+1/0
Gilet pare-balles	+1/+3
Kevlar	0/+4

Indice :

Nombre de points de dommages annulés. Le premier chiffre concerne les attaques au contact, le second les attaques à distance.

Exemples

- Un policier tire avec un revolver 38 spécial sur un tueur qui s'enfuit. La distance est de 30 mètres ce qui donne un Mod de -2 (portée de l'arme de 20 mètres). La cible est en mouvement d'où un Mod de -2. Cela fait donc au total des Mods de

-4. Le fuyard esquive tant bien que mal les tirs et fait : *Coordination 4 + Mêlée 3 + 2 sur 1D6 = 9*. La DB des deux tirs (deux attaques par round possibles avec cette arme) est donc de 9. Le policier effectue alors ses jets d'Attaque: *Coordination 4 + Tir 5 - 4 (Mods) + 3* pour la première balle et 6 pour la seconde, soit des totaux de 8 et 11. Seule la dernière attaque est un succès, les dommages causés sont égaux à : *Qualité du jet 2 + Dommages de l'arme 3*, le tueur perd donc 5 points d'*Endurance*. Sa course va être plus difficile...

- Tobi (*Coordination 4, Agilité 4, Robustesse 4, Mêlée 6*), ceinture noire de Karaté, se fait agresser le soir par un loubard (*Coordination 3, Agilité 4, Armes blanches 3*) armé d'un cran d'arrêt (Dommages +2). Les deux belligérants étant affectés de la même manière par la pénombre on ne compte pas de Mod. Tobi décide de parer (il n'y donc pas de jet d'Initiative) : *Coordination 4 + Mêlée 6 + 3 sur 1D6 = 13*. La difficulté du jet d'Attaque du loubard est donc de 13. Le jet donne : *Agilité 4 + Armes blanches 3 + 5 sur 1D6 = 12*, l'attaque est un échec. Tobi riposte violemment (attaque en robustesse) et le loubard tente d'esquiver son coup de pied : *Agilité 4 + Mêlée 3 + 3 sur 1D6 = 10*. Tobi effectue son jet d'Attaque *6 + 4 sur 1D6 = 10*. L'attaque réussit et le loubard perd : *Qualité 0 + Dommages du pied 1 + Robustesse 4 = 5* points d'*Endurance*.



La poursuite

Principe général

Ce principe est applicable à tous les types de poursuites que cela soit en véhicule ou non. On considère qu'un poursuivi tente d'échapper à un poursuivant. La poursuite est gérée à l'aide de la Vitesse et de l'Accélération. Le poursuivi comme le poursuivant (cela peut être des personnages ou des véhicules) sont donc caractérisés à l'aide de ces deux variables.

A chaque round de poursuite, on effectue un jet d'Accélération pour chaque protagoniste. Le résultat de ces deux jets en opposition va diminuer la vitesse du poursuivi ou du poursuivant. Lorsque sa Vitesse atteint 0, le poursuivi s'échappe ou le poursuivant rattrape sa cible.

Le jet d'Accélération

Il s'agit d'un jet d'opposition, chaque protagoniste effectue son jet auquel il ajoute la Maniabilité de son éventuel véhicule. Celui qui obtient le plus haut score réduit la Vitesse de son adversaire d'un nombre de points égal à la qualité du jet. Il ne faut pas oublier de prendre en compte d'éventuels modificateurs. Lorsque sa Vitesse atteint la valeur zéro le poursuivi est rattrapé ou le poursuivant semé. Cette réduction de Vitesse est virtuelle, c'est-à-dire qu'à la fin de la poursuite elle retrouve sa valeur initiale.

La nature du jet dépend si l'on utilise un véhicule ou non. Si le personnage n'utilise pas de véhicule la Coordination est utilisée avec l'Accélération (qui fait office de Compétence). S'il utilise un véhicule la Compétence Conduite est utilisée avec l'Accélération du véhicule (qui fait office de Caractéristique).

$\begin{aligned} \text{Jet d'Accélération} &= \text{Coordination} + \text{Accélération} + 1D6 \\ &\text{ou} \\ \text{Jet d'Accélération} &= \text{Accélération du véhicule} + \text{Conduite} + \\ &1D6 \end{aligned}$
--

Exemple de poursuite

Arthur tente d'échapper, au volant d'une R5 (Vitesse 4 Accélération 14 Maniabilité +1), à un fou dangereux roulant en Safrane (Vitesse 6 Accélération 16), ayant 2 en Coordination et 3 en Conduite. Arthur fait son jet d'Accélération : Accélération 14 + Conduite 2 + 2 sur 1D6 + 1 de Maniabilité = 19. Le poursuivant a donc une DB de 19 à son jet et fait : Accélération 16 + Conduite 3 + 4 sur 1D6 = 23. La qualité de la réussite est de 4, la R5 d'Arthur perd donc 4 points de Vitesse, ce qui fait 0: Arthur est rattrapé !

Le combat motorisé

Les manœuvres

Une fois au contact, le poursuivant ou le poursuivi peuvent tenter d'effectuer des manœuvres pour gêner son adversaire. Le jet de conduite à effectuer est alors égal à :

$$\text{Jet de Conduite} = \text{Coordination} + \text{Conduite} + 1D6$$

Il s'agit d'un jet d'opposition dont les modificateurs peuvent être :

- Les circonstances.
- La maniabilité du véhicule.
- La difficulté de la manœuvre effectuée : de 0 à -5.

Le conducteur choisit lui-même la difficulté de sa manœuvre. La qualité augmentée de cette difficulté correspond aux points de Structure perdus par le véhicule adverse dans le cas d'une réussite ou le véhicule effectuant la manœuvre dans le cas d'un échec. Il ne faut pas oublier de réduire les dommages avec la Protection du véhicule.

- A zéro points de Structure le véhicule s'immobilise.
- Les points de Structure négatifs additionnés à 1D6 correspondent aux dommages infligés aux passagers.
- À -10 points de Structure, le véhicule explose après 1D6 rounds.

Utilisation d'armes à feu

Il est possible d'attaquer un véhicule avec une arme à feu. Dans ce cas les dommages effectués sont retirés à la Structure du véhicule. Il ne faut pas oublier d'annuler les dommages avec la Protection du véhicule.

Exemple

Ayant rattrapé Arthur, le fou dangereux tente de le stopper en effectuant une manœuvre. Arthur se défend et fait son jet de Conduite : Coordination 4 + Conduite 2 + 5 sur 1D6 = 11. La DB du fou dangereux est donc de 11, ce dernier tente une manœuvre simple avec un modificateur de 0 et fait son jet de Conduite : Coordination 2 + Conduite 3 + 2 sur 1D6 + 1 de Maniabilité = 8. La qualité est de -3 ce qui signifie que son véhicule perd 3 points de Structure...

Les véhicules

Les véhicules sont décrits à l'aide de cinq paramètres : la Vitesse, l'Accélération, la Structure, la Maniabilité et la Protection.

- La Vitesse : elle prend en compte la vitesse de pointe du véhicule.
- L'Accélération : représente la puissance d'accélération du véhicule.
- La Structure : c'est la résistance aux chocs. Tant qu'elle n'est pas réduite à zéro le véhicule fonctionne normalement.
- La Maniabilité : il s'agit de la tenue de route du véhicule, de la facilité avec laquelle il se prête à des manœuvres.
- La Protection : c'est en quelque sorte l'armure du véhicule. Les dommages

causés sont toujours réduits par la protection. Un véhicule blindé possède une Protection de 10. Voici une liste de quelques automobiles.

Type de véhicule	Vitesse	Accélération	Maniabilité	Structure
Petite voiture	4	14	+1	12
Grosse voiture	6	16	0	18
Voiture rapide	7	17	0	16
Voiture très rapide	9	19	+1	16

Les êtres vivants

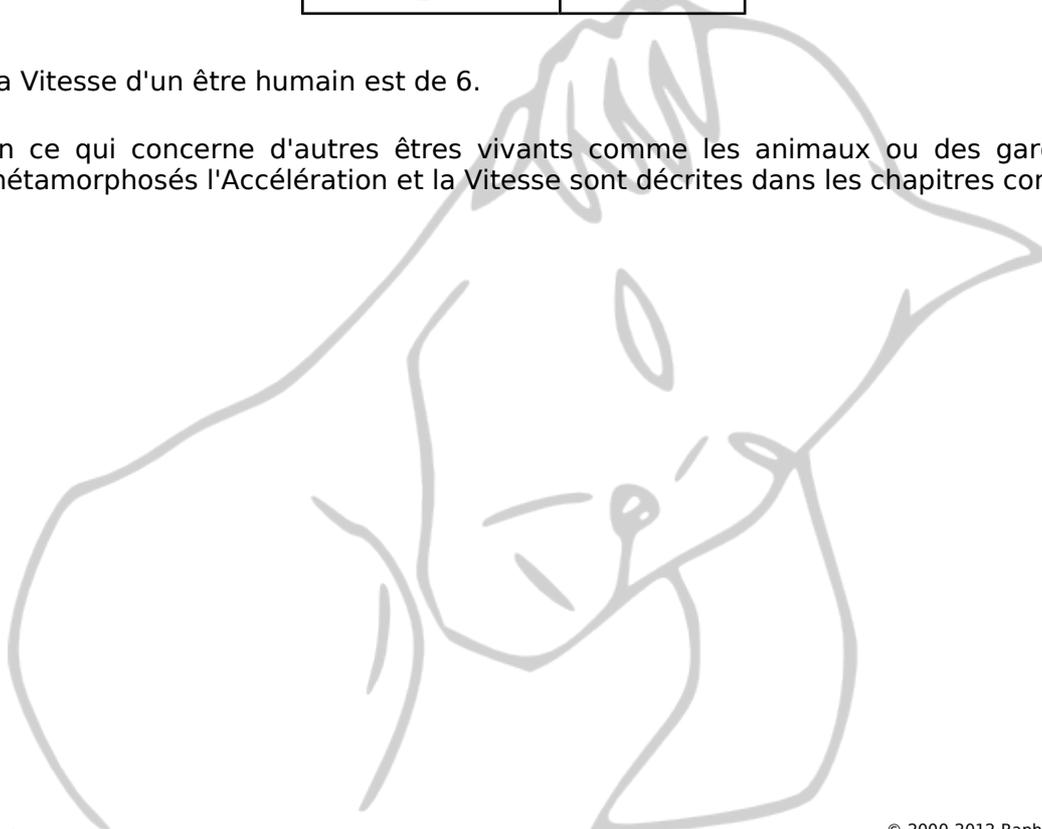
L'Accélération d'un être humain est égale à 6 ajustée par un modificateur dépendant de sa Robustesse et de sa Coordination.

Accélération = 6 + Ajustement

Robustesse + Coordination	Ajustement
2	-2
3,4	-1
5,6	0
7,8	+1
9,1	+2
10	+3

La Vitesse d'un être humain est de 6.

En ce qui concerne d'autres êtres vivants comme les animaux ou des garous semi-métamorphosés l'Accélération et la Vitesse sont décrites dans les chapitres concernés.



Règles spécifiques aux garous

Tout garou doit appartenir à l'une des trois origines d'Esprit : animale, végétale ou élémentale. La nature même des garous leur permet de bénéficier de certains pouvoirs sur des éléments provenant de la même origine que leur Esprit. Mais cet avantage s'accompagne malheureusement d'un revers de médaille qui a son importance : le Stimulus.

Le Stimulus

Les garous tirent leurs pouvoirs d'une extrême sensibilité et d'une relative maîtrise de tout ce qui touche à leur origine. Il arrive parfois que cette sensibilité s'exacerbe et devienne même incontrôlable. On dit alors que le garou a réagi au Stimulus. Pour savoir si un garou réagit ou non, on réalise un jet de Stimulus.

Jet de Stimulus

$$\text{Jet de Stimulus} = \text{Sensibilité} + \text{Contrôle} + 1D6$$

DB

La DB dépend de l'intensité du phénomène déclenchant le stimulus. La cause principale du stimulus est le contact avec l'origine ou sa présence à proximité du garou suivant l'origine concernée. Consulter la table suivante pour déterminer la DB du jet de Stimulus en fonction de la quantité d'éléments de son origine à laquelle le garou est mis en présence ou en contact.

Quantité	DB
Très faible	5
Faible	7
Moyenne	10
Importante	13
Très importante	15

Des exemples plus précis sont donnés dans les sections décrivant chaque origine de garou.

Résultat du Stimulus

En cas de réussite le garou ne ressent qu'un malaise et peut éventuellement vomir si la qualité est grande : l'organisme se défend trop bien.

En cas d'échec les effets sont plus indésirables : le garou perd le contrôle de son corps qui débute - mais uniquement de façon partielle - une métamorphose, pour reprendre ensuite sa forme initiale. Cette métamorphose n'est pas instantanée mais se réalise en un nombre de minutes égal à la qualité du jet de Stimulus durant lesquelles la physionomie du garou change sensiblement. La modification de l'apparence physique du garou est susceptible d'être remarquée par une personne se trouvant à proximité à moins qu'elle ne soit dissimulée. Les



Caractéristiques et les Compétences du garou ne sont pas modifiées (à l'inverse d'une métamorphose réelle), seul son aspect change.

La métamorphose est un des pouvoirs que peuvent acquérir les garous, mais dans le cas du Stimulus elle se déclenche tout à fait involontairement et surtout ne se réalise pas entièrement.

Les Pouvoirs

La double nature des garous leur permet de bénéficier de certains pouvoirs liés à leurs origines. Le pouvoir le plus spectaculaire est sans aucun doute celui de se métamorphoser mais il en existe également d'autres. Les pouvoirs relatifs à chaque origine de garou sont décrits dans la section correspondante. Deux pouvoirs ayant les mêmes effets sur des éléments distincts de la même origine sont considérés comme différents (exemple : se métamorphoser en chat et se métamorphoser en oiseau).

Jet de Pouvoir

Jet de Pouvoir = Caractéristique + Pouvoir + 1D6
--

Un pouvoir est en fait une Compétence à part entière car son degré de maîtrise est représenté par une valeur numérique susceptible d'évoluer par expérience. La Caractéristique utilisée pour le jet de Pouvoir dépend du pouvoir considéré et de la situation. En effet supposons qu'un garou veuille se métamorphoser s'il est en mauvais état de santé la Caractéristique utilisée sera la Robustesse pour représenter l'effort physique important qu'il doit fournir, s'il est pressé c'est la Coordination qui est concernée, s'il se trouve dans un endroit où son origine est quasiment inexistante il effectuera son jet de métamorphose avec la Sensibilité, etc.

L'utilisation d'un pouvoir nécessite de la part d'un garou une grande concentration et un effort soutenu, cela génère donc une diminution de Psyché. Chaque tentative d'utilisation d'un pouvoir cause la perte d'un point de Psyché.

La métamorphose

Il s'agit d'un pouvoir très puissant dont disposent toutes les origines de garous, celui de changer totalement de nature pour prendre plusieurs formes physiques différentes. Ainsi un garou végétal sera capable de se transformer en arbre ou un garou élémental



en pierre...

La différence entre une réaction au Stimulus et une métamorphose est que dans le premier cas le garou change uniquement d'apparence tandis que dans le deuxième cas il change de nature.

Les différentes formes que peut prendre un garou sont de trois types :

- la forme humaine,
- les formes originelles (formes animales, végétales ou élémentales), par exemple un cheval, un arbre ou de l'eau,
- la forme hybride.

L'Hybride

Dans la métamorphose totale le garou se rapproche le plus possible de son origine en modifiant complètement sa forme et sa nature. Il passe par exemple d'homme à loup, de métal à homme, etc. Par contre il est possible de freiner la transformation et de trouver ainsi un compromis entre l'homme et l'origine. Cette troisième forme est l'Hybride. Un garou est ainsi capable de se métamorphoser en loup-garou ou en homme de métal.

Toutefois il est plus difficile de se métamorphoser en Hybride, il est nécessaire de réussir deux jets pour y arriver : un jet de Métamorphose qui correspond à un jet de Pouvoir classique et un jet de Contrôle pour stopper la métamorphose en cours.

Jet de Contrôle = Volonté + Contrôle + 1D6

La DB du jet est la même que celle du jet de Métamorphose. Si le jet de Contrôle est raté, le garou ne parvient pas à se métamorphoser en Hybride mais change quand même de forme. Il passe donc de forme humaine à originelle ou l'inverse en fonction de la forme qu'il avait avant la métamorphose.

L'Hybride est généralement plus puissant que les formes humaine ou originelle car il combine les deux. Voici les changements les plus importants qui se produisent :

- L'Endurance passe à 12 ajustée en fonction de la Robustesse (voir la section *L'état physique*). Par contre l'Hybride subit les dommages de la même manière qu'un humain.
- L'Accélération, la Vitesse et certaines Compétences peuvent être modifiées (voir les sections concernant les différentes origines).
- Le garou dispose de nouvelles capacités liées à sa forme hybride qu'il ne faut pas confondre avec des pouvoirs. En effet l'utilisation de ces capacités est naturelle et ne diminue donc pas la Psyché.
- Le garou peut rester sous la forme d'Hybride pour une durée maximale d'une

journée. Au-delà de cette limite il sombre dans le coma et se métamorphose automatiquement en humain.



Origine animale

Bien que l'on connaisse très mal le nombre total de garous sur la planète, les garous animaux sont sans aucun doute les plus nombreux. Ils sont regroupés en familles animales dont la liste est la suivante :

- Canidés
- Félidés
- Poissons
- Reptiles
- Oiseaux

Chaque famille animale est détaillée plus loin.

Le stimulus

La cause du stimulus est la présence à moins de cinq mètres du garou d'un animal appartenant à l'une des familles listées plus haut..

- Présence très faible et faible : fragment d'animal comme des poils, des os ou même une odeur.
- Présence moyenne : un animal vivant ou non.
- Présence importante : un animal particulièrement beau, spécial ou rare.
- Présence très importante : plusieurs animaux comme un troupeau, un cirque ou un zoo.

En cas d'échec au jet de Stimulus le garou se métamorphose partiellement en animal correspondant à celui qui est à l'origine du stimulus. Ainsi le squelette va légèrement se modifier pour se rapprocher de celui de l'animal, la pilosité et l'ensemble du visage vont être affectés.

Les pouvoirs

Chaque pouvoir s'applique à une famille animale et une seule. Ainsi *Communiquer(Félidés)* et *Communiquer(Oiseaux)* sont deux pouvoirs différents.

Communiquer (famille animale)

Le garou est capable de dialoguer avec tout animal appartenant à la famille indiquée. Il s'exprime dans le langage de l'animal. Ainsi par exemple il peut aboyer, miauler ou barrir. Il va de soit que le garou et l'animal doivent être capables de s'exprimer et de se comprendre : ils doivent pouvoir s'entendre si le langage est oral, se voir s'il est visuel,

etc.

Caractéristiques: Expression ou Compréhension.

DB: suivant la complexité du dialogue.

Dialogue	DB
Très complexe	15
Complexe	13
Normal	10
Simple	7
Très simple	5

- Dialogue très complexe : le garou est capable de comprendre parfaitement l'animal et même de sentir certaines idées qu'il n'exprime pas.
- Dialogue complexe : le garou et l'animal discutent d'un sujet précis et sont capables d'exprimer des idées nuancées.
- Dialogue normal : le garou et l'animal tiennent un dialogue identique à celui de deux êtres humains sans exprimer d'idées trop compliquées.
- Dialogue simple : échanges de quelques phrases simples comme "Quel est ton nom ?", "Où est ton maître ?", etc.
- Dialogue très simple: échange de quelques mots comme "Nom ?", "Maître", etc.

Mods: si l'animal a déjà dialogué avec le garou appliquer un Mod de +2.

Qualité: durée du dialogue en minutes.

Contrôler (famille animale)

Tout animal de la famille concernée sur lequel est utilisé le pouvoir obéit au garou. Ce dernier donne des ordres de façon mentale et l'animal doit s'exprimer dans son propre langage pour lui répondre. Ce pouvoir peut, à la différence du précédent, forcer un animal à effectuer une action contre son gré. L'animal obéit aux ordres de façon très stricte et cherche rarement à faire de son mieux lorsqu'il n'approuve pas l'action qui lui a été ordonnée. Une fois l'ordre respecté l'animal se dégage du contrôle. Lors de la tentative de contrôle et de l'énoncé de l'ordre le garou doit voir l'animal.

Caractéristique: Volonté.

DB: suivant la complexité de l'action ordonnée.

Ordre	DB
Très complexe	15
Complexe	13
Normal	10
Simple	7
Très simple	5

Exemples d'ordres :

- Ordre très complexe: le garou ordonne à l'animal d'attaquer une personne ou de garder l'entrée d'une pièce.
- Ordre complexe: le garou ordonne à l'animal de suivre discrètement une personne puis de revenir faire un rapport.
- Ordre normal: le garou ordonne à l'animal de lui ramener un objet ou d'aller porter un message.
- Ordre simple: le garou ordonne à l'animal d'aller voir si son maître se trouve dans la pièce voisine.
- Ordre très simple: le garou demande à l'animal où est son maître.

Mods: animal connu +2.

Métamorphose (famille animale)

Le garou se transforme en l'animal de son choix appartenant à la famille concernée. Ce pouvoir est réversible c'est-à-dire qu'il est susceptible d'être utilisé pour la transformation en humain à partir de la forme animale. Le garou ne peut rester plus de six heures sous cette forme. Il conserve ses Caractéristiques et ses Compétences affiliées au Domaine mental, les autres sont celles de l'animal. S'il le désire et que le joueur réussit un jet de Contrôle, le garou peut se métamorphoser en Hybride. Le garou ne peut rester plus d'une journée sous cette forme. Les descriptions des formes animales et des Hybrides de chaque famille sont faites plus bas.

Caractéristiques: Sensibilité, Coordination si la métamorphose est rapide, Robustesse si le garou est blessé, etc.

DB: selon la vitesse de métamorphose.

Vitesse	DB
Très rapide (seconde)	13
Rapide (minute)	10
Normale (dix minutes)	7
Lente (heure)	5

Mods: en fonction de la présence d'animaux (pour une métamorphose en animal) ou d'humains (pour une métamorphose en humain) à proximité.

Présence	Mods
Très faible	-2
Faible	-1
Moyenne	0
Importante	+1
Très importante	+2

Qualité: La durée de la métamorphose est égale à la qualité du jet multipliée par la base de temps indiquée entre parenthèses dans la table des vitesses.



Famille des canidés

Formes animales

Chien

Robustesse 3 Agilité 2 Coordination 3
Perception 3
Endurance: 6
Compétences: Mêlée 6 Recherche 6
Attaque: Morsure (Compétence Mêlée, Dommages +2)

Loup

Robustesse 4 Agilité 3 Coordination 3
Perception 3
Endurance: 6
Compétences: Mêlée 6 Recherche 6
Attaque: Morsure (Compétence Mêlée, Dommages +3)

Hybride

Humanoïde trapu recouvert de poils. Doté d'un museau et d'une mâchoire impressionnante. Ses oreilles sont pointues et ses yeux rouges. Possède des griffes importantes. Il s'agit de ce que les légendes européennes ont baptisé loup-garou.



Capacités:

- Endurance: 12
- Accélération 8, Vitesse 7, court sur les quatre membres
- Augmentation de compétences: Mêlée +2 Recherche +3
- 2 attaques spéciales par round: Morsure (Compétence Mêlée, Dommages +5) et Griffes (Compétence Mêlée, Dommages +4)
L'hybride canidé est capable d'utiliser les armes blanches.

Famille des félidés

Formes animales

Chat

Robustesse 2 Agilité 5 Coordination 4
Perception 3
Endurance: 4
Compétences: Mêlée 6
2 attaques par round: Morsure (Compétence Mêlée, Dommages +1) et Griffes (Compétence Mêlée, Dommages +0)

Tigre

Robustesse 5 Agilité 4 Coordination 3
Perception 3
Endurance: 8
Compétences: Mêlée 6 Recherche 6
2 attaques par round: Morsure (Compétence Mêlée, Dommages +4) et Griffes (Compétence Mêlée, Dommages +3)

Hybride

Humanoïde recouvert de poils courts. Doté d'un museau, de griffes, d'oreilles pointues, d'une queue d'un mètre.

Capacités:

- Endurance: 12
- Accélération 9, Vitesse 6
- Augmentation de compétences: Escalade +3, Saut +3
- Vision nocturne
- 2 attaques spéciales par round: Morsure (Compétence Mêlée, Dommages +4) et Griffes (Compétence Mêlée, Dommages +4)
L'hybride félidé est capable d'utiliser les armes blanches.



Famille des poissons

Forme animale

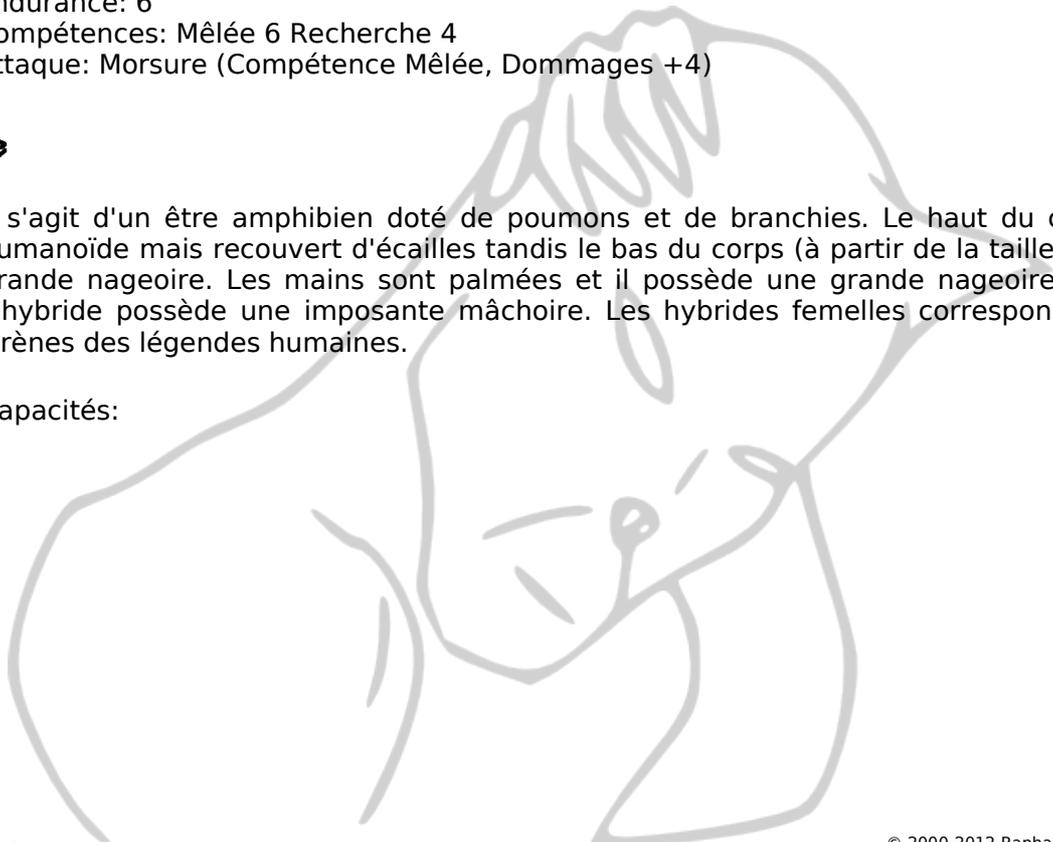
Requin

Robustesse 5 Agilité 3 Coordination 3 Perception 4
Endurance: 6
Compétences: Mêlée 6 Recherche 4
Attaque: Morsure (Compétence Mêlée, Dommages +4)

Hybride

Il s'agit d'un être amphibien doté de poumons et de branchies. Le haut du corps est humanoïde mais recouvert d'écaillés tandis le bas du corps (à partir de la taille) est une grande nageoire. Les mains sont palmées et il possède une grande nageoire dorsale. L'hybride possède une imposante mâchoire. Les hybrides femelles correspondent aux sirènes des légendes humaines.

Capacités:



- Endurance: 12
- Résiste aux pressions jusqu'à 1000 mètres de profondeur
- Dans l'eau: Accélération 8 et Vitesse 6
- Augmentation de compétences: Mêlée +2 Recherche +3
- Attaque spéciale: Morsure (Compétence Mêlée, Dommages +5, 2 attaques par round)
L'hybride poisson est capable d'utiliser les armes blanches.



Famille des reptiles

Formes animales

Serpent

Robustesse 2 Agilité 4
 Coordination 3 Perception 2
 Endurance: 4
 Compétences: Mêlée 8
 Attaque: Morsure
 (Compétence Mêlée,
 Dommages +3)

Crocodile

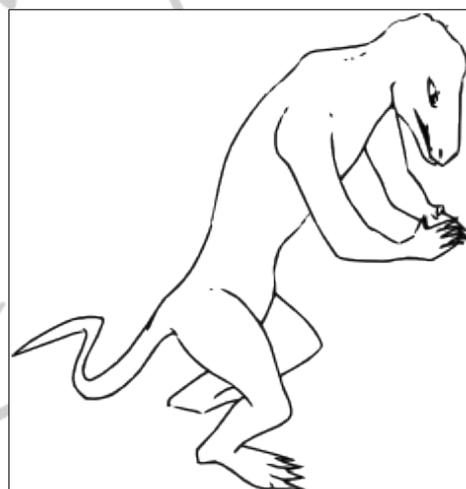
Robustesse 8 Agilité 3 Coordination 3 Perception 2
 Endurance: 8
 Compétences: Mêlée 6
 2 attaques par round: Morsure (Compétence Mêlée,
 Dommages +4) et Queue (Compétence Mêlée,
 Dommages +3)

Hybride

Humanoïde recouvert d'écailles vertes, les traits du visage sont allongés et il possède une queue de deux mètres. Les jambes sont courtes et puissantes.

Capacités:

- Endurance: 12
- Armure d'écailles (indice de protection +1 contre tous les types d'attaque)
- Accélération 5 Vitesse 5
- Augmentation de compétences: Saut +6
- Attaque spéciale: Queue (Compétence Mêlée, Dommages +4)
L'hybride poisson est capable d'utiliser les armes blanches et les armes à distance.



Famille des oiseaux

Formes animales

Aigle

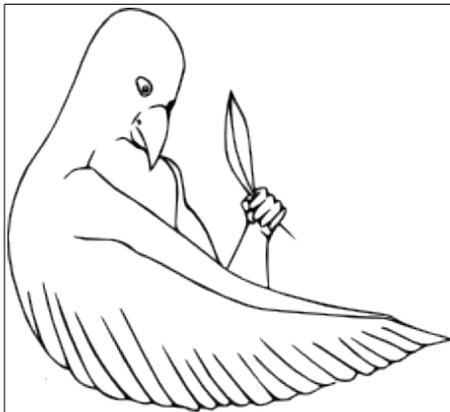
Robustesse 2 Agilité 3 Coordination 3
Perception 4
Endurance: 4
Compétences: Mêlée 6
2 attaques par round: Bec (Compétence
Mêlée, Dommages +4) et Serres
(Compétence Mêlée, Dommages +3)

Faucon

Robustesse 2 Agilité 4 Coordination 4
Perception 4
Endurance: 4
Compétences: Mêlée 6
2 attaques par round: Bec (Compétence
Mêlée, Dommages +3) et Serres
(Compétence Mêlée, Dommages +2)

Hybride

Homme recouvert de plumes avec de grandes ailes à la place des bras, des serres à la place des pied et doté d'un bec.



Capacités:

- Endurance: 12
- Capable de voler jusqu'à une altitude de 1000 mètres.
- Dans l'air: Accélération 8 Vitesse 6
- Deux attaques spéciales par round: Serres (Compétence Mêlée, Dommages +4) et Bec (Compétence Mêlée, Dommages +4)



Origine végétale

Les garous végétaux sont regroupés en familles dont la liste est la suivante :

- Arbres
- Plantes
- Fleurs

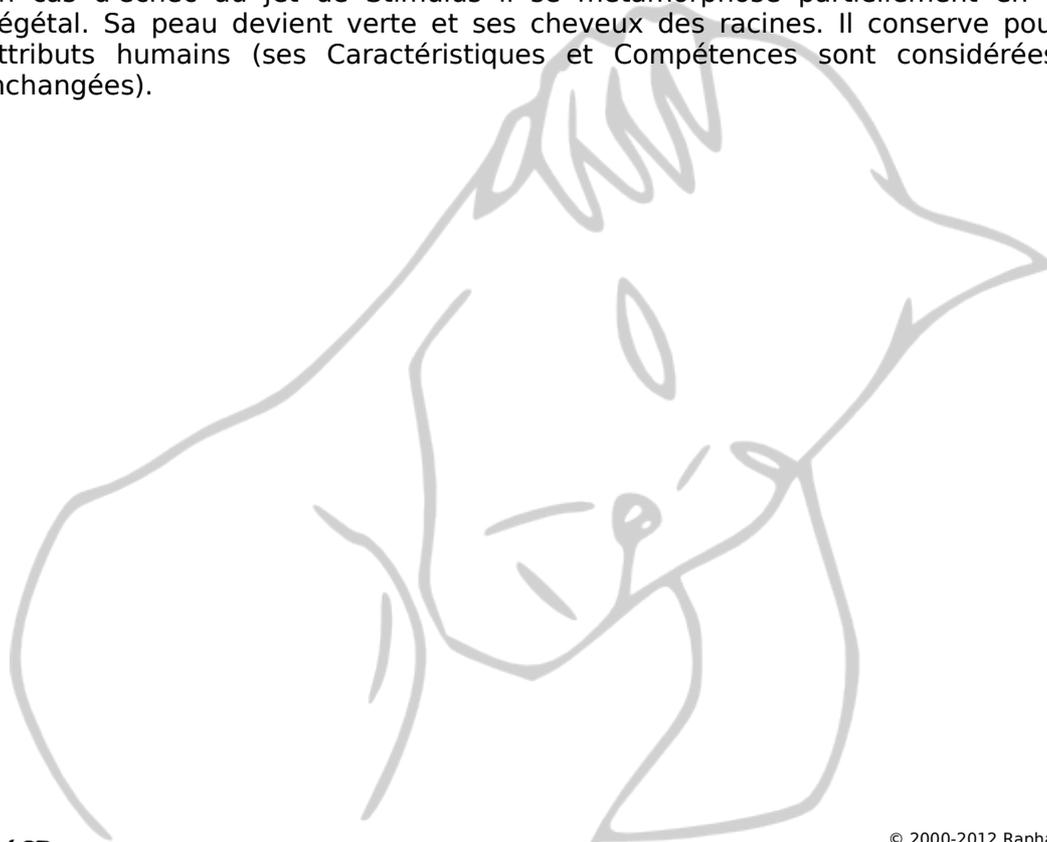
Chaque famille végétale est détaillée plus loin.

Le stimulus

La présence d'un végétal à proximité du garou (moins de cinq mètres) est cause de stimulus.

- Présence très faible et faible : fragment de végétal comme des feuilles, des fleurs ou même une odeur.
- Présence moyenne : un végétal vivant ou non. Le bois manufacturé n'est pas pris en compte car vidé de sa teneur par les divers traitements qu'il a subits.
- Présence importante : un végétal particulièrement beau, spécial ou rare.
- Présence très importante : plusieurs végétaux comme une forêt ou un parc.

En cas d'échec au jet de Stimulus il se métamorphose partiellement en ce même végétal. Sa peau devient verte et ses cheveux des racines. Il conserve pourtant ses attributs humains (ses Caractéristiques et Compétences sont considérées comme inchangées).



Les pouvoirs

Chaque pouvoir s'applique à une famille végétale et une seule. Ainsi *Communiquer(Arbres)* et *Communiquer(Fleurs)* sont deux pouvoirs différents.

Communiquer (famille végétale)

Le garou est capable de dialoguer avec tout végétal appartenant à la famille indiquée. Le garou s'exprime dans le langage du végétal généralement basé sur des mouvements et des émissions d'ondes. La garou doit donc être dans la capacité de voir le végétal.

Caractéristiques: Expression ou Compréhension.

DB: suivant la complexité du dialogue.

Dialogue	DB
Très complexe	15
Complexe	13
Normal	10
Simple	7
Très simple	5

- Dialogue très complexe: le garou est capable de comprendre parfaitement le végétal et même de sentir certaines idées qu'il n'exprime pas.
- Dialogue complexe: le garou et le végétal discutent d'un sujet précis et sont capables d'exprimer des idées nuancées.
- Dialogue normal: le garou et le végétal tiennent un dialogue identique à celui de deux êtres humains sans exprimer d'idées trop compliquées.
- Dialogue simple: échanges de quelques phrases simples comme "Quel est ton nom ?", "Où est ton maître ?", etc.
- Dialogue très simple: échange de quelques mots comme "Nom ?", "Maître", etc.

Mods: si le végétal a déjà dialogué avec le garou appliquer un Mod de +2.

Qualité: durée du dialogue en minutes.

Contrôler (famille végétale)

Le garou est capable de faire pousser le végétal plus rapidement que d'habitude mais jamais au-delà de la taille qu'il aurait atteinte dans des circonstances normales. Pour cela il doit être capable de toucher le végétal.

Caractéristique: Volonté.

DB: suivant la différence d'âge entre le végétal et son âge désiré. Cette différence est évaluée en niveaux qui sont énoncés dans la colonne "Différence" du tableau suivant. Les différents âges sont: vieux, adulte, jeune, pousse et graine.

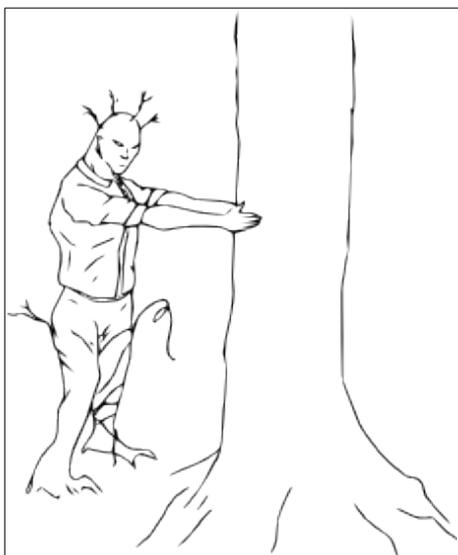
Différence	DB
Quatre niveaux	15
Trois niveaux	13
Deux niveaux	10
Un niveau	7

Mods: selon l'âge désiré du végétal.

Age	Mods
Vieux (grande taille)	+3
Adulte (taille moyenne)	+2
Jeune (petite taille)	+1
Pousse	0

Qualité : durée de la croissance en minutes. Il est impossible d'inverser la croissance et de passer de l'arbre à la graine.

Régénérer



Le garou est capable de guérir les blessures physiques en absorbant les éléments nécessaires à la guérison dans la terre nourricière. Il doit donc se trouver sur de la terre. Il peut aussi bien traiter ses propres blessures que celles d'un autre. Il peut continuer de guérir un même blessé tant qu'il réussit ses jets de Pouvoir.

Caractéristiques: Volonté si le blessé est dans le coma, Robustesse sinon.

DB: identique à celle d'un jet de Médecine

Mods: suivant la qualité de la terre dont dispose le garou.

Terre	DB
Aride	+2
Sèche	+1
Irriguée	-1
Terreau	-2

Qualité: durée en minutes de la régénération.

Métamorphose (famille végétale)

Le garou se transforme en un végétal au choix appartenant à la famille concernée. Ce pouvoir est réversible c'est-à-dire qu'il est susceptible d'être utilisé pour la transformation en garou à partir de la forme végétale. Le garou ne peut rester plus de six heures sous forme métamorphosée. Les Caractéristiques du garou sous forme végétale ne sont pas évaluées car jugées inutiles. De toutes façons les actions physiques des végétaux ne sont pas assez rapides pour être prises en compte.

Caractéristiques: Sensibilité, Coordination si la métamorphose est rapide, Robustesse si le garou est blessé, etc.

DB: selon la vitesse de métamorphose.

Vitesse	DB
Très rapide (seconde)	13
Rapide (minute)	10
Normale (dix minutes)	7
Lente (heure)	5

Mods: en fonction de la présence de végétaux à proximité. Voir la table générale commune à tous les végétaux.

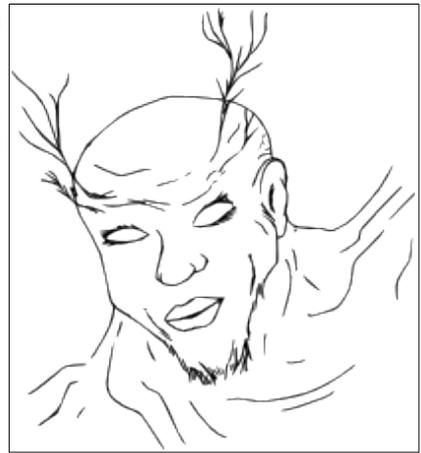
Présence	Mods
Très faible	-2
Faible	-1
Moyenne	0
Importante	+1
Très importante	+2

Qualité: La durée de la métamorphose est égale à la qualité du jet multipliée par la base de temps indiquée entre parenthèses dans la table des vitesses.

Hybride

L'hybride est commun aux trois familles végétales.

Humanoïdes un peu plus grand que l'homme (1m80 en moyenne). Sa peau est constituée de tissus végétaux verts et il possède une armure d'écorce rétractile. Ses os sont en bois et de la sève circule dans ses veines. Les hybrides végétaux sont généralement des artistes. Il existe certains hybrides pacifiques vivant exclusivement dans les forêts encore non violées par l'homme.



Capacités:

- Endurance: 12
- Armure d'écorce: +1
- Accélération 8, Vitesse 7, court sur les quatre membres
- Augmentation de Compétences: Discrétion +3 Art +3
- "Vision" nocturne (grâce à un sens comparable à un sonar ou un radar).
- Attaque spéciale: fouet (Compétence Mêlée, Dommages +5) il s'agit d'une liane d'1m50 recouverte d'épines qu'il peut faire sortir de son avant-bras droit et utiliser comme un fouet. L'hybride végétal est capable d'utiliser les armes blanches et armes à distance.



Origine élémentale

Les garous de cette origine proviennent des composants élémentaires de la nature. Ils connaissent la réelle puissance de la matière. Les différents éléments concernés sont :

- Terre
- Eau
- Air
- Feu

Chaque élément est détaillé plus loin.

Le Stimulus

Pour les éléments Terre et Eau, la cause de stimulus est le contact avec l'élément.

- Très faible quantité : de l'ordre du centimètre cube.
- Faible quantité : de l'ordre du décimètre cube.
- Quantité moyenne : de l'ordre du mètre cube.
- Quantité importante : de l'ordre de dix mètres cubes.
- Quantité très importante : de l'ordre de cent mètres cubes.

Pour l'élément Air, la cause de stimulus est la présence de vent ou de déplacement d'air autour du garou.

- Très faible quantité : petite brise.
- Faible quantité : brise.
- Quantité moyenne : vent fort.
- Quantité importante : vent violent.
- Quantité très importante : tornade, tempête.

Pour l'élément Feu, la cause de stimulus est la présence de feu à proximité du garou.

- Très faible quantité : flamme d'allumette.
- Faible quantité : flamme de bougie ou de briquet.
- Quantité moyenne : cuisinière électrique.

- Quantité importante : feu de cheminée, feu à haute température, contact direct avec une flamme.
- Quantité très importante : incendie de forêt ou feu au feu à très haute température.

En cas d'échec, le garou conserve une morphologie humanoïde mais devient entièrement composé de l'élément qui a causé le stimulus. Sous cette forme, il conserve ses Caractéristiques et Compétences au même niveau.

Pouvoirs

Chaque pouvoir s'applique à un élément et à un seul. Ainsi Régénérer(Terre) et Régénérer(Eau) sont deux pouvoirs différents.

Régénérer (élément)

Le garou est capable de guérir ses propres blessures physiques en se régénérant depuis son élément d'origine. La partie du corps à régénérer doit donc être en contact direct avec l'élément. Un garou élémentaire ne peut que se régénérer lui-même et ne peut pas traiter les blessures d'un autre. Il peut continuer de se régénérer tant qu'il réussit ses jets de Pouvoir.

Caractéristiques: Robustesse.

DB: identique à celle d'un jet de Médecine.

Mods: suivant la quantité d'élément avec laquelle le garou est en contact.

Élément	DB
Très faible quantité	+2
Faible quantité	+1
Grande quantité	-1
Très grande quantité	-2

Qualité: durée en minutes de la régénération.

Métamorphose (élément)

Le garou se transforme en l'élément considéré. Ce pouvoir est réversible c'est-à-dire qu'il est susceptible d'être utilisé pour la transformation en humain à partir de la forme élémentaire. Le garou ne peut rester plus de six heures sous cette forme. Il conserve ses Caractéristiques et ses Compétences affiliées au Domaine mental, les autres sont inutiles sous forme élémentaire.

S'il le désire et que le joueur réussit un jet de Contrôle, le garou peut se métamorphoser en Hybride. Le garou ne peut rester plus d'une journée sous cette forme. Les descriptions des formes animales et des Hybrides de chaque élément sont faites plus bas.

Caractéristiques: Sensibilité, Coordination si la métamorphose est rapide, Robustesse

si le garou est blessé, etc.

DB: selon la vitesse de métamorphose.

Vitesse	DB
Très rapide (seconde)	13
Rapide (minute)	10
Normale (dix minutes)	7
Lente (heure)	5

Mods: en fonction de la quantité d'élément présente à proximité.

Présence	Mods
Très faible	-2
Faible	-1
Moyenne	0
Importante	+1
Très importante	+2

Qualité: La durée de la métamorphose est égale à la qualité du jet multipliée par la base de temps indiquée entre parenthèses dans la table des vitesses.

Déplacement (élément)

Le garou doit obligatoirement être sous sa forme élémentale pour utiliser ce pouvoir. Il peut alors se déplacer à l'intérieur de l'élément. Ainsi un garou aquatique peut se déplacer dans des canalisations ou dans la mer, un garou terrestre dans les murs d'une maison et un garou de feu dans un incendie.



Caractéristique: Coordination.

DB: suivant la vitesse désirée.

Vitesse	DB
30 m/s (100 km/h)	15
10 m/s (36 km/h)	13
1 m/s (3,6 km/h)	10
30 cm/s (1 km/h)	7
10 cm/s (0,36 km/h)	5



Élément Terre

Forme élémentale

Sous sa forme élémentale, le garou à l'apparence d'un rocher dont le volume correspondant à la corpulence de son corps humain. La forme du rocher peut vaguement être déterminée par le garou lors de la métamorphose, mais cela reste très vague et approximatif. Le type et l'apparence de la pierre sont également fixés par le garou.

Un garou métamorphosé en pierre ne peut réaliser d'actions relevant des domaines Physique et Communication. Il peut en revanche utiliser ses pouvoirs.

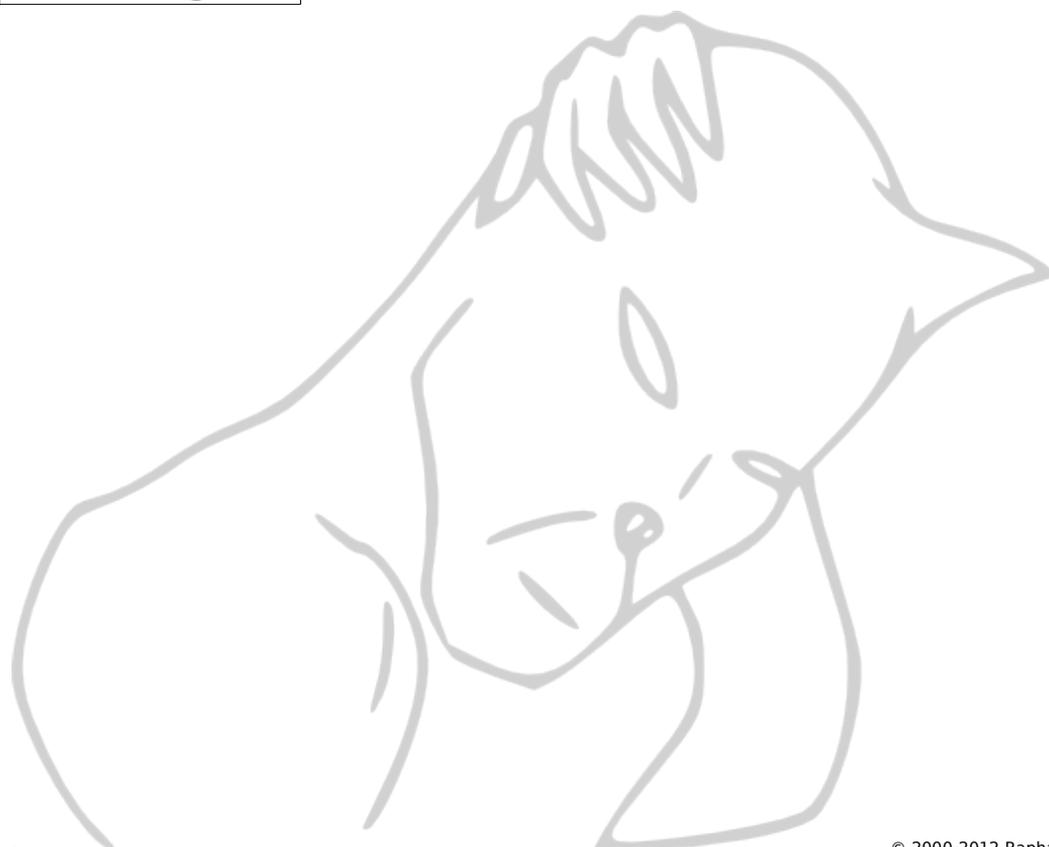
Hybride

Homme de pierre. Pèse entre 200 et 300 kilogrammes.



Capacités:

- Endurance: 12
- Armure : +2
- Accélération 6 Vitesse 6. Ne peut pas nager.
- 1 attaque spéciale par round : Jet de pierre (Compétence Tir, Dommages +5).
L'hybride est incapable d'utiliser les armes à distance.



Élément Eau

Forme élémentale

Sous sa forme élémentale, le garou se transforme en un volume d'eau correspondant à la corpulence de son corps humain. Il ne peut réaliser d'actions relevant des domaines Physique et Communication. Il peut en revanche utiliser ses pouvoirs.

Hybride

Humanoïde dont le corps est composé d'eau.

Capacités:

- Endurance: 12
- Armure : +2
- Augmentation de Compétence : Natation +6
- Attaque spéciale: jet d'eau (Compétence Tir, Dommages +4, Portée 40/70). L'hybride est capable d'utiliser les armes blanches.



Élément Air

Forme élémentale

Sous sa forme élémentale, le garou se transforme en un volume d'air correspondant à la corpulence de son corps humain. Il ne peut réaliser d'actions relevant des domaines Physique (comme de déplacer consciemment) et Communication. Il peut en revanche utiliser ses pouvoirs.

Hybride

Humanoïde dont le corps est composé d'air. Un jet de Perception (Perception + Mods uniquement) avec une Difficulté de 12 est nécessaire pour voir l'hybride.

Capacités:

- Endurance: 12
- Accélération 8 Vitesse 8



Élément Feu

Forme élémentale

Sous sa forme élémentale, le garou à l'apparence d'un brasier de la taille d'un feu de cheminée. Il est capable de faire brûler des combustibles comme tout feu normal. Un garou métamorphosé en feu ne peut réaliser d'actions relevant des domaines Physique et Communication. Il peut en revanche utiliser ses pouvoirs.

Hybride

Homme de feu.

Capacités:



- Endurance: 12
- Armure : +2
- Accélération 6 Vitesse 6. Ne peut pas nager.
- 1 attaque spéciale par round : jet de flammes (Compétence Tir, Dommages +4, Portée 20/50).
L'hybride est incapable d'utiliser les armes à distance.



Création d'un garou

Étapes à suivre

Voici la manière de procéder pour créer un nouveau garou.

1. Répartir les valeurs 9, 9 et 12 parmi les trois Domaines.
2. Répartir un nombre de point équivalent à la valeur de chaque Domaine dans les Caractéristiques qui lui sont affiliées. Le minimum pour une Caractéristique est de 1.
3. Répartir 30 points parmi les Compétences. Il est possible de ne pas répartir de point dans une Compétence. Le maximum de points possibles dans une Compétence est de 5.
4. Calculer le maximum de Fatigue (voir chapitre *L'état physique*) et le maximum de Psyché (voir chapitre *L'état mental*).
5. Le joueur choisit l'origine du garou. Le maître lui décrit son stimulus (voir chapitres *Les garous en détail* et *Les origines*).
6. Répartir 10 points dans les pouvoirs liés à l'origine. Le joueur peut choisir autant de pouvoirs qu'il le désire. Sauter cette étape s'il s'agit du premier garou créé par le joueur, les pouvoirs seront déterminés à l'issue du scénario d'introduction (voir chapitre *Les scénarios*).
7. Déterminer la description physique ainsi que la personnalité du garou.

Remarque importante

Si c'est le premier personnage que vous créez, ne traitez pas tout de suite les étapes 5 et 6. En effet, les aspects du personnage liés à sa nature de garou seront définis à la fin du scénario d'introduction. L'idéal étant qu'au départ les joueurs ne sachent rien au sujet des garous.

Exemple

Voici un exemple de création de garou : celui d'Arthur Barbezac.

1. Nous répartissons ainsi les trois valeurs dans les Domaines:

Domaine	Valeur
Physique	9
Communication	9
Mental	12

2. Ensuite nous répartissons les points dans chaque Caractéristique :

Caractéristiques physiques : 9 points à répartir.

Caractéristique	Valeur
Robustesse	2
Agilité	3
Coordination	4

Caractéristiques de communication : 9 points à répartir.

Caractéristique	Valeur
Expression	3
Sensibilité	4
Perception	2

Caractéristiques mentales : 12 points à répartir.

Caractéristique	Valeur
Compréhension	3
Volonté	4
Imagination	5

3. Répartissons les 30 points parmi les Compétences :

Compétence	Valeur
Armes Blanches	2
Conduite (automobile)	4
Connaissance (explosifs)	1
Discrétion	3
Endurance	2
Escalade	2
Mêlée	4
Natation	2
Persuasion	4
Recherche	3
Tir	3

Arthur étant français d'origine, il possède automatiquement la Compétence *Langue (Français)* au niveau 5.

4. Calculons le maximum de Fatigue et de Psyché :

Maximum de Fatigue = 5 (6 de base - 1 d'ajustement)

Maximum de Psyché = 8 (6 de base + 2 d'ajustement)

5. Choisissons son origine : Arthur est d'origine végétale. Il a toujours été attirés par les arbres, les plantes et les fleurs. Déjà tout petit il aimait s'isoler lors de longues ballades en forêt où il parlait à ses "frères".

6. Déterminons ses pouvoirs, en répartissant 10 points dans les pouvoirs d'origine végétale :

Pouvoir	Valeur
Régénérer	5
Métamorphose (arbre)	5

7. Déterminons sa personnalité : Arthur a eu une enfance difficile marquée notamment par la mort de sa mère alors qu'il avait 10 ans. Son père l'a élevé très sévèrement et Arthur, bien qu'assez faible musculairement, a vite appris à se battre pour survivre. Bien que prédisposé pour les études il s'est arrêté à la fin de l'école primaire pour aider son père agriculteur. A 21 ans, Arthur s'est engagé dans l'armée et est finalement entré dans une section de commandos.



L'évolution des garous

Au fur et à mesure vit des aventures le garou évolue, il acquiert ou améliore des connaissances théoriques ou pratiques (les Compétences et les pouvoirs). Pourtant sa façon d'utiliser les pouvoirs de garous va déterminer le mode de cette évolution.

L'Expérience

A la fin de chaque aventure, le garou peut gagner de l'expérience s'il a agi selon l'éthique et les buts du Pacte.

Attribution de l'Expérience

Voici une table de référence proposant quelques critères pour l'attribution de l'expérience :

Critères	Expérience
Réussite du scénario	de 0 à +10
Qualité de jeu	de 0 à +5
Cohésion du groupe	de 0 à +3
Role Playing	de 0 à +5
Participation	de 0 à +5

Vous êtes libres de rajouter d'autres critères mais veillez cependant à ne pas trop attribuer d'Expérience aux garous qui deviendraient vite trop puissants et donc injouables. En outre, la structure du Pacte étant basée sur l'entraide et les services rendus entre ses membres, l'aide des personnages de joueurs va souvent être sollicitée. Chaque fois qu'ils fournissent de l'aide à d'autres membres du Pacte, ils gagnent de l'Expérience dont le montant est déterminé en fonction de l'importance et de l'utilité de l'aide apportée. Ce gain est valable pour tous les membres du groupe.

De même lorsqu'ils sont en difficulté les personnages de vos joueurs peuvent demander l'aide d'autres garous du Pacte mais doivent dépenser de l'Expérience pour en bénéficier. En effet plus ils aident des garous en difficulté et plus ils se font une réputation et ainsi le moment venu, l'aide qu'ils demanderont leur sera retournée. Tous les garous d'un même groupe peuvent ou non participer à cette dépense d'Expérience (discussions passionnées en perspective...).

Voici une table indicative concernant l'aide au sein du Pacte :

Aide	Expérience
Très importante ou très utile	de 0 à +10
Importante ou utile	de 0 à +5
Faible ou inutile	de 0 à +3
Très faible ou très inutile	de 0 à +5

Les chiffres indiqués dans la colonne "Expérience" correspondent soit à un gain lorsque l'aide est apportée, soit à une perte lorsqu'elle est demandée par les garous.

Notez également que ce mécanisme d'entraide au sein du Pacte est un excellent moyen de faire entrer de nouveaux joueurs dans une partie.

Utilisations de l'Expérience

- Chaque point d'Expérience dépensé avant d'effectuer un jet d'action entraîne un Mod de -1 (avec un maximum de 5 points d'expérience dépensés pour un même jet).
- Chaque tranche de 20 points d'expérience dépensés permet au joueur de recommencer un jet d'action qu'il vient de rater.
- L'Expérience permet d'apprendre et d'améliorer les Compétences et le Contrôle : le coût est alors égal à la valeur désirée multipliée par 3. Pour atteindre une valeur il faut d'abord avoir atteint les précédentes.
- L'Expérience permet d'apprendre et améliorer l'utilisation des pouvoirs : les pouvoirs relatifs à l'origine du garou évoluent de la même manière que les Compétences. Les pouvoirs qui ne sont pas associés à l'origine ont un coût en Divergence plutôt qu'en Expérience (voir plus loin).
- L'Expérience permet de bénéficier de l'aide d'autres garous appartenant au Pacte comme nous l'avons vu plus haut.

La Divergence

Plus un garou diverge (c'est-à-dire accumule de la Divergence), plus il se complaît dans sa position de cohabitation : il accepte petit à petit sa double nature et observe avec intérêt les avantages que cela lui procure. Le cas extrême est celui où il n'est plus sujet au stimulus. Son apparence permanente devient alors celle d'un hybride. Plus le comportement du garou change dans ce sens plus il diverge et plus il diverge plus son comportement change !

Attribution de la Divergence

Un gain de Divergence est dû à l'utilisation d'un pouvoir qui a pour effet de conforter le garou dans sa position d'être hybride.

Rapportent un gain de un point de Divergence:

- L'utilisation de pouvoirs ne correspondant pas à l'origine du garou.
- L'utilisation de pouvoirs divergents (voir plus bas).
- L'utilisation d'un pouvoir de Métamorphose pour se mettre en état hybride (voir *Les garous en détails*).

Utilisations de la Divergence

La Divergence peut être utilisée pour acquérir des pouvoirs ou éveiller des consciences chez des animaux, des végétaux ou même dans des objets (voir chapitre plus loin). C'est pour cela qu'il faut différencier la Divergence totale qui est la Divergence acquise par le garou depuis sa naissance de la Divergence qu'il n'a pas encore utilisée.

- La Divergence permet d'apprendre et d'améliorer l'utilisation des pouvoirs divergents ou d'origine différente : ils évoluent de la même manière que les Compétences mais leur coût est calculé en points de Divergence plutôt qu'en Expérience.

- La Divergence permet d'améliorer les objets enchantés : améliorer une Compétence d'un objet enchanté coûte un prix identique en Divergence que celui nécessaire à l'amélioration d'une Compétence normale. Les Compétences physiques sont également concernées ici.

Conséquences de la Divergence

Plus un garou diverge, plus il lui est difficile de quitter sa forme hybride. Ainsi, des Mods calculés en fonction du total de Divergence, s'ajoutent à tous les jets de Métamorphose effectués pour quitter cette forme. Il arrive un moment où le garou ne peut plus quitter cette forme : cela correspond surtout à un choix personnel, s'accepter comme être hybride aussi bien psychiquement que physiquement. Il n'est alors plus sujet au stimulus, sa sensibilité ayant été maîtrisée.

Voici comment déterminer les Mods :

Divergence	Mods
De 0 à 10	0
De 11 à 20	-1
De 21 à 30	-2
De 31 à 40	-3
De 41 à 50	-4
Par tranche de 10	-1 supplémentaire



Le Pacte

Son but

Certains membres du Pacte recherchent avant tout la dissociation de l'Esprit originel et de l'homme dans lequel il est retenu prisonnier. Ils s'identifient donc plus à l'Esprit par opposition à d'autres qui s'identifient au garou lui-même et ne cherchent donc pas la Libération. Pourtant, l'action principale du Pacte est la lutte contre les garous de la Meute. En effet les membres du Pacte, bien que conscients de leur puissance supérieure à celles des humains, n'utilisent pas leurs pouvoirs au détriment de ces derniers. Ils respectent les hommes et ont décidé de les protéger de la Meute.

Son organisation

Le Pacte ne possède pas de réelle organisation et c'est précisément ce qui lui a permis de survivre au cours des siècles aux attaques de la Meute et à la folie des hommes qui s'ils découvraient l'existence des garous se transformeraient sûrement en bourreaux. Il s'agit plutôt d'une grande famille au sein de laquelle les garous s'entraident de temps en temps. Ils possèdent un moyen pour se reconnaître, la visualisation de l'aura. C'est en fait un pouvoir que tout membre du Cercle utilise avec succès automatiquement. En effet, plus proches de l'Esprit originel que les membres de la Meute, ils sont capables de le percevoir sous forme d'aura lorsqu'il est très présent chez un garou (cela ne s'applique donc pas aux démoniaques).

Ce type d'organisation explique les faibles moyens dont dispose le Pacte. Chacun apporte ce qu'il peut et le système D est souvent très utile.

L'aide au sein du Pacte

L'entraide est le rouage même du Pacte. C'est ainsi qu'elle parvient à déjouer (parfois) les plans de la Meute, en unissant des garous bénévoles. Vous pouvez exploiter cet aspect du Pacte de différentes manières. Déjà il est particulièrement adapté pour le démarrage de scénarios: un garou du Pacte prend contact avec les GJ, etc. Ensuite il permet d'étoffer et de compléter les scénarios en comblant les éventuelles lacunes (pas assez ou trop d'action par exemple) et ainsi donner naissance à un mini scénario dans le scénario. De plus il ouvre le groupe des GJ vers l'extérieur, ainsi d'autres garous (GJ ou PNJ) peuvent momentanément ou durablement s'y insérer et créer un renouvellement. Par exemple si un garou vient à mourir le joueur peut en créer un autre et par ce biais réintégrer le groupe.

L'aide est gérée au moyen de l'Expérience. D'une façon générale plus les GJ aident les autres membres du Pacte et plus facilement ils seront aidés le moment voulu. Pour plus de détails à ce sujet voir le chapitre *L'évolution*.

Licence Harmonique

DRAFT Version 0.1, mai 2000

Copyright (C) 2000 Fabien Niñoles
5451, 9e avenue, Montréal (QC) H1Y 2J7, Canada

La copie et la distribution de copies exactes de ce document sont autorisées, mais aucune modification n'est permise.

Préambule

Cette licence adapte la Free Documentation Licence aux manuels de jeux de rôle et à leurs compléments. Principalement, elle permet à un jeu de rôle d'être libre tout en incluant des univers et scénarios soumis à d'autres licences. Elle protège la liberté à la fois des règles, des scénarios et des univers de jeux distribués sous cette licence.

Termes et conditions sur la copie, la distribution et la modification

1. Application

La présente licence s'applique à tout document où figure une note, placée par le détenteur des droits, stipulant que ledit document peut-être distribué selon les termes de la présente Licence.

Le Document est publié selon les termes et conditions de la Free Documentation Licence publiée par la Free Software Foundation et fournie avec cette Licence, de la ou les versions spécifiées par la note de licence, avec les précisions fournies par la présente Licence.

2. Traductions des termes

Les termes suivants constituent des traductions des termes anglais utilisés par la Free Documentation Licence. L'utilisation du terme français est considéré comme équivalent à l'original et est utilisé indifféremment à ce dernier à la fois dans la Licence, dans la note de Licence et dans le Document.

- "You" est traduit par "Vous".
- "Document" est traduit par "Document".
- "Section" est traduit par "Section".
- "Modified Version" est traduit par "Version Modifiée".
- "Invariant Sections" est traduit par "Sections Invariantes".
- "Front-Cover Texts" est traduit par "Textes de Première de Couverture".
- "Back-Cover Texts" est traduit par "Textes de Quatrième de Couverture".
- "History" est traduit par "Historique".
- "Acknowledgements" est traduit par "Remerciements".
- "Dedications" est traduit par "Dédicaces".
- "Endorsements" est traduit par "Approbations".

3. Définitions

Le Document publié sous la présente Licence peut comporter une ou plusieurs Sections appartenant à l'un des types suivants:

- a) des Manuels de Règles et des Aides de Jeu désignés sous le terme d'Accords
- b) des Scénarios désignés sous le terme de Chants
- c) des Suppléments et des Univers de Jeux désignés sous le terme de Symphonies

Chacune des parties constitue un Document indépendant publié sous cette Licence et l'ensemble constitue une Compilation selon les termes de la FDL.

4. Utilisation des Chants et des Symphonies

Tout document incluant en entier ou en partie les personnages, lieux, événements, cultures et autres éléments décrits dans les Chants et les Symphonies, sont considérés comme des Version Modifiée des Chants et/ou des Symphonies et doivent être publiés selon les termes de la présente Licence en tant que Chant et/ou Symphonie.

5. Utilisation des Accords

Tout Document contenant des règles inspirées ou utilisant les règles apparaissant dans un ou des Accords doit le faire selon les conditions suivantes:

- a) Toute section contenant des règles est considéré comme une Version Modifiée des Accords et doit donc être publié sous les termes de cette Licence sous la désignation d'Accord.
- b) La description des personnages et de leurs caractéristiques, des sorts ou des technologies et de leurs effets, des lieux, des cultures et des compétences peuvent être publiés sous leur propre licence tant qu'ils sont construits sur des règles déjà existantes et inclus dans un Accord.

6. Terminaison de la Licence

Si, à la suite d'une décision de Justice, d'une plainte en contrefaçon ou pour toute autre raison (liée ou non à la contrefaçon), des conditions vous sont imposées (que ce soit par ordonnance, accord amiable ou autre) qui se révèlent incompatibles avec les termes de la présente Licence, Vous n'êtes pas pour autant dégagé des obligations liées à celle-ci: si Vous ne pouvez concilier vos obligations légales ou autres avec les conditions de cette Licence, Vous ne devez pas distribuer votre Document.

Si une partie quelconque de cet article est invalidée ou inapplicable pour quelque raison que ce soit, le reste de l'article continue de s'appliquer et l'intégralité de l'article s'appliquera en toute autre circonstance.

7. Mise à jour de la Licence

L'auteur de cette Licence se réserve le droit de publier périodiquement des mises à jour ou de nouvelles versions de la Licence Harmonique. Rédigées dans le même esprit que la présente version, elles seront cependant susceptibles d'en modifier certains détails à mesure que de nouveaux problèmes se font jour.

Chaque version de cette Licence possède un numéro distinct. Si le Document précise un numéro de version de cette Licence et *toute version ultérieure*, Vous avez le choix de suivre les termes et conditions de cette version ou de toute autre version plus récente publiée par l'auteur de la Licence. Si le Document ne spécifie aucun numéro de version, Vous pouvez alors choisir l'une quelconque des versions publiées (qui ne soit pas un brouillon) par l'auteur de la Licence.

Addendum: Comment appliquer ces directives à vos documents

Pour utiliser cette Licence dans un document que vous avez écrit, incluez une copie de la Licence dans le document et insérez le copyright et les notes de licence suivants juste après la page titre:

Copyright (C) ((année)) ((nom de l'auteur))

Vous pouvez copier, redistribuer et/ou modifier ce document selon les termes de la Licence de Documentation Libre GNU, Version 1.1 ou toute autre version ultérieure publiée par la Free Software Foundation avec les précision de la Licence Harmonique, Version 0.1 ou toute autre version ultérieure publiée par Fabien Niñoles ; les Sections Invariantes étant ÉNUMÉREZ LEURS TITRES, les Accords étant ÉNUMÉREZ, les Chants étant ÉNUMÉREZ, les Symphonies étant ÉNUMÉREZ, les Textes de Première de Couverture étant ÉNUMÉREZ, et les Textes de Quatrième de Couverture étant ÉNUMÉREZ. Une copie de la licence est incluse dans la section intitulée *GNU Free Documentation Licence*.

Si vous n'avez aucune Section Invariante, écrivez "*avec aucune Section Invariante*" au lieu de les énumérer; idem pour les Accords, les Chants et les Symphonies. Si vous n'avez aucun Texte de Première de Couverture, écrivez "*aucun Texte de Première de Couverture*" au lieu de "*les Textes de Première de Couverture étant ÉNUMÉREZ*"; idem pour les Textes de Quatrième de Couverture.



GNU Free Documentation Licence

Version 1.2, November 2002

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc.

59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts

or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires

Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- **A.** Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- **B.** List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- **C.** State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- **D.** Preserve all the copyright notices of the Document.
- **E.** Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- **F.** Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- **G.** Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- **H.** Include an unaltered copy of this License.
- **I.** Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
- **J.** Preserve the network location, if any, given in the Document for public access

to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.

- **K.** For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- **L.** Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- **M.** Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
- **N.** Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
- **O.** Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements."

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See

<http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

HOW TO USE THIS LICENCE FOR YOUR DOCUMENTS

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the "with...Texts." line with this: with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

