

Jeu de rôle libre



Décembre 2012 (v1.1)

Raphaël Semeteys

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 précisions 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*, *L'état physique*, *L'état 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 License*.

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, explicitons 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 élémentale. 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 des 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 élémentale). Mais la possession et la maîtrise de ces Pouvoirs ne se fait qu'au fur et à mesure que le garou découvre et accepte sa double nature, le Pouvoir le plus Caractéristique étant celui de métamorphose. Au fil des siècles, les garous ont dû 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 êtres 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 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 prêter 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 rejoignant 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 dotées 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, Baratiner, Séduire, etc.

Le jet d'Action

Jet d'action = Caractéristique + Compétence + 1D6 + Mods

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 Mods. Les Caractéristiques, Compétences et Mods 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 avec le milieu extérieur. Avec de 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 est 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 a 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 Endurance perdue 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 a 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 représentent 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 la Endurance 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 Mods (Mods)

Les Mods 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 Mods.

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.

Qualité = Jet d'action - 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, 10	+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 quoi que ce soit.

Les niveaux de Santé LB et GB d'un personnage ont une influence sur ses capacités sous la forme 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, le 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 a 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, 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 de 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 section correspondante).

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.

Moyenne(Volonté, Imagination)	Ajustement
1	-2
2	-1
3,4	0
5,6	+1
7,8	+2
9,10	+3

Évolution 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 section correspondante) cause la perte d'1 point de Psyché.
- Chaque 10 minutes 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 *roleplaying* en interprétant les défauts qu'il a choisis pour 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 ce que ce dernier considère que le personnage ait 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.

Jet de Contrôle = Volonté + 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. À 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 Mod dépendant de l'arme utilisée et éventuellement de la protection portée par la cible. Les Mods liés aux armes et protections sont exposés plus bas.

Dommages = Qualité du jet d'attaque + Arme - 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.

Initiative = 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 de tenter une autre action. Pour les rounds suivants 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 Mods de l'arme comptés 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 Mods

En plus des Mods communs à tous les types d'action (état de Santé, environnement, ...), il existe des Mods 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** : Mods applicables uniquement pour les attaques à distance.

- 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

Arme	Compétence	Dommmages	Portée	Tirs/Round	Chargeur
Armes naturelles					
Poing	Mêlée	0	-	1	-
Pied	Mêlée	+1	-	1	-
Griffes / Crocs	Mêlée	+2	-	2	-
Armes blanches					
Couteau	Armes blanches	+2	-	1	-
Sabre	Armes blanches	+3	-	1	-
Batte	Armes blanches	+2	-	1	-
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					
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	1	-
Arc long	Tir	+3	100/250	1	-
Arbalète légère	Tir	+3	40/150	0.5	-
Arbalète lourde	Tir	+4	60/300	0.25	-

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*.
- Dans une autre situation, Tobi préfère porter un coup rapide et précis (attaque en *Agilité*) plutôt que puissant. Le loubard tente la même esquive (résultat 10). Le jet de Tobi est alors : *Agilité* 4 + *Mêlée* 6 + 4 sur 1D6 = 14. La Qualité est ici de 4 (14 - 10). Les dommages causés sont : Qualité 4 + Dommages du pied 1 = 5 points d'*Endurance*. On constate que si le coup en *Robustesse* est plus risqué (plus difficile à réussir), il compense par une force brute qui égale ici la précision d'un coup standard.

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.

À 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 Mods. 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 du fait que 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).

Jet d'Accélération = Coordination + Accélération + 1D6

ou

Jet d'Accélération = Accélération du véhicule + Conduite + 1D6

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 l'adversaire. Le jet de conduite à effectuer est alors égal à :

Jet de Conduite = Coordination + Conduite + 1D6

Il s'agit d'un jet d'opposition dont les Mods 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 par 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.

- À zéro point 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 Mod 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	Protection
Petite voiture	4	14	+1	12	0
Grosse voiture	6	16	0	18	0
Voiture rapide	7	17	0	16	0
Voiture très rapide	9	19	+1	16	0

Les êtres vivants

L'Accélération d'un être humain est égale à 6, ajustée par un Mod 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	+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

Jet de Stimulus = Sensibilité + 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, plus l'Ajustement 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 l'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(Canidés)* 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 soi 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

Caractéristique	Chien	Loup
Robustesse	3	4
Agilité	2	3
Coordination	3	3
Perception	3	3
Endurance	6	6
Mêlée	6	6
Recherche	6	6

Attaque : Morsure (Compétence Mêlée, Dommages +2 pour le chien, +3 pour le loup).

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 + Ajustement de Robustesse
- 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

Caractéristique	Chat	Tigre
Robustesse	2	5
Agilité	5	4
Coordination	4	3
Perception	3	3
Endurance	4	8
Mêlée	6	6
Recherche	-	6

Attaque : Morsure (Mêlée, Dommages +1 chat, +4 tigre) et Griffes (Mêlée, Dommages +0 chat, +3 tigre). 2 attaques par round.

Hybride

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

Capacités :

- Endurance : 12 + Ajustement de Robustesse
- 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 félin 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'écailles tandis que 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 + Ajustement de Robustesse
- 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

Caractéristique	Serpent	Crocodile
Robustesse	2	8
Agilité	4	3
Coordination	3	3
Perception	2	2
Endurance	4	8
Mêlée	8	6

Attaque : Morsure (Mêlée, Dommages +3 serpent, +4 crocodile). Le crocodile possède une attaque de Queue (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 + Ajustement de Robustesse

- 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 est capable d'utiliser les armes blanches et les armes à distance.

Famille des oiseaux



Formes animales

Caractéristique	Aigle	Faucon
Robustesse	2	2
Agilité	3	4
Coordination	3	4
Perception	4	4
Endurance	4	4
Mêlée	6	6

Attaque : Bec (Mêlée, Dommages +4 aigle, +3 faucon) et Serres (Mêlée, Dommages +3 aigle, +2 faucon). 2 attaques par round.

Hybride

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

Capacités :

- Endurance : 12 + Ajustement de Robustesse
- 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

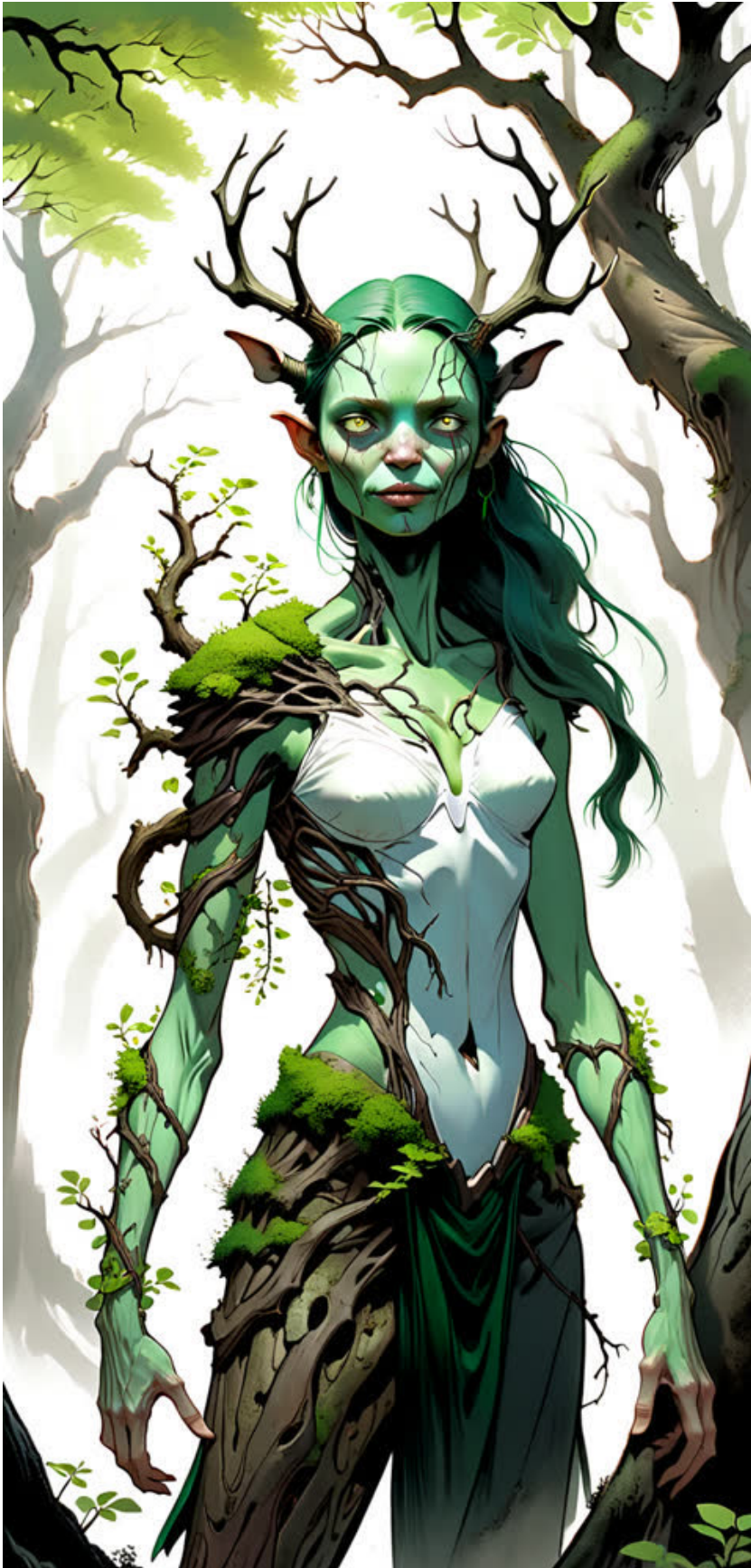


Les garous végétaux sont regroupés en familles dont la liste est la suivante :

- 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 subis.
- **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, le garou 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. Le 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.

Âge	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. Humanoïde un peu plus grand que l'homme (1,80 m 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 + Ajustement de Robustesse

- 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'1,50 m 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 les 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 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 élémental 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 élémentale. 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 élémentale.

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 élémentales 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 a l'apparence d'un rocher dont le volume correspond 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 + Ajustement de Robustesse
- 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 + Ajustement de Robustesse
- 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 se 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 + Ajustement de Robustesse
- Accélération 8, Vitesse 8

Élément Feu



Forme élémentale

Sous sa forme élémentale, le garou a 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 + Ajustement de Robustesse
- 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 trois valeurs (9, 9, 12) dans les trois Domaines (Physique, Communication, Mental).
2. Répartir les points de chaque Domaine dans les trois Caractéristiques correspondantes.
3. Répartir 30 points parmi les Compétences.
4. Calculer le maximum d'Endurance et de Psyché à l'aide des tables d'ajustement.
5. Choisir une origine (animale, végétale ou élémentale).
6. Répartir 10 points dans les pouvoirs liés à l'origine choisie.
7. Déterminer la personnalité et l'histoire du personnage.

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 est 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	2
Volonté	5
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

4. Calculons le maximum d'Endurance et de Psyché :

Maximum d'Endurance = 5 (6 de base - 1 d'ajustement pour Robustesse 2)

Maximum de Psyché = 7 (6 de base + 1 d'ajustement pour Moyenne(5,5)=5)

5. Choisissons son origine : Arthur est d'origine végétale. Il a toujours été attiré par les arbres, les plantes et les fleurs. Déjà tout petit, il aimait s'isoler lors de longues balades 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. À 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 qu'il 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

À 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
<i>Roleplaying</i>	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 ; 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 multiplié 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.

Cette évolution n'est pas sans conséquence : elle représente la difficulté tragique pour un garou de conserver sa part d'humanité. En plongeant dans la Divergence, le personnage s'éloigne du monde des hommes. S'il gagne en sérénité et en maîtrise sauvage, il finit par devenir un Hybride permanent, incapable de se fondre dans la population et condamné à vivre caché, traqué par ceux qui luttent contre le « fléau ». 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 d'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. 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 celle 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.

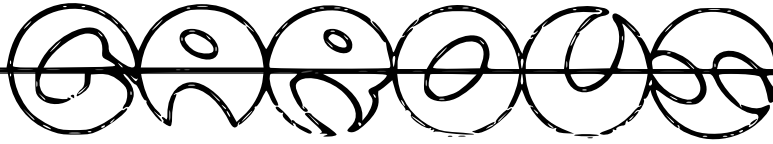
L'aide au sein du Pacte

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 PJ, 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 PJ vers l'extérieur : ainsi, d'autres garous (PJ 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 PJ 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*.

Annexes

Feuille de personnage



Nom		Origine	
Description		Personnalité	

Domaines

Physique	Communication	Mental
----------	---------------	--------

Caractéristiques

Robustesse Agilité Coordination	Expression Sensibilité Perception	Compréhension Volonté Imagination
---------------------------------------	---	---

Compétences

Armes blanches Conduite () Connaissance () Escalade Mêlée Recherche Science ()	Analyse Conduite () Contrôle Langue () Natation Saut Science ()	Art Connaissance () Discrétion Langue () Persuasion Séduction Tir
---	--	---

Pouvoirs

--	--	--

Variables

Endurance Maximum	Psyché Maximum	Accélération Vitesse
----------------------	-------------------	-------------------------

Expérience

Santé

0	LB	GB	C

Divergence
Divergence totale

Armes

Nom	Compétence	Dommages	Portée	Tir	Munitions

Hybride

Endurance	Accélération	Armure
Compétences augmentées		
Attaque	Compétence	Dommages

Hybride

Endurance	Accélération	Armure
Compétences augmentées		
Attaque	Compétence	Dommages