

Les Changeurs de forme

Une aide de jeu pour Loup-Garou l'Apocalypse

Par Erendis & Stoil

web22@laposte.net

Dernière mise à jour : 17/08/2007

<u>La Nation Garou</u>	2
Lignée	2
Auspice	6
Tribus	7
Esprits-ancêtres	21
Prestige & hierarchie	22
Meute	24
Litanie	25
Assemblée	26
Justice	28
Destinée	29
Divers	29
<u>Le monde des Hommes</u>	30
Voile	30
Animaux	30
<u>Le monde des Esprits</u>	31
Caern	31
Pénumbra	34
Totem	35
<u>Le corps et l'esprit</u>	57
Métamorphose	57
Rage	58
Frénésie	58
Blessure et guérison	59
Gnose	61
Résistance au surnaturel	61
<u>Dons</u>	62
Généralités	62
Dons de Totem	63
Tous	64
Lignée	66
Auspice	70
Tribu	80
Autres	99
<u>Rituels</u>	100
Généralités	100
Tous	100
Lignée	106
Auspice	107
Tribu	110
Autre	116
<u>Les Fétiches</u>	117
Player's guide :	117
Autres sources	117
<u>Annexes</u>	120
Traits spécifiques	120
Exemple pour Rituel	123
Ceilican	124
Folklore sur les Métamorphes	129
La population de Canis lupus dans le monde réel (1999)	130

La Nation Garou

Lignée

C'est la forme de naissance d'un Métamorphe.

Homidé

Lignée humaine ; les plus nombreux.

Lupus

Lignée animale.

Métis

Né de deux parents métamorphes ; depuis la Malédiction du Tisserand, ils sont considérés comme une aberration de la nature et souvent tués à la naissance. Certains géniteurs ne se résolvent pas à tuer leur progéniture et l'abandonnent, parfois près d'un caern qui a des chances de l'accepter (généralement enfants de Gaïa). Ceux qui survivent au sein de la nation garou doivent subir les insultes, la honte, et faire plus d'effort que n'importe quel garou pour faire grandir leur renommée. Aucun incarna ne reconnaît les métis comme une lignée digne de recevoir des dons de façon privilégiée, contrairement aux homidés et lupus. Il est quatre choses principalement reprochées aux métis et chacune s'accompagne de surnoms :

- Ils sont stériles : Eunuque (mâle), bréhaïne (femelle), castrat, cul de sac (à cause de la lignée qui ne peut continuer), sac à vain (jeu de mot entre vin et vain, pour effort stérile)
- Ils ont moins de valeur aux yeux des esprits : Indigne, esprit impur, sans-sel (pour les garous de Bretagne, référence au beurre salé et à l'esprit, le sel)
- Ils sont difformes : Impur, monstre, dénaturé
- Ils ne sont pas voulus par leur parents : Basse-extraction, fait-dans-la-honte (jeux de mot sur faire et être fait), résidu

La nation garou les traite mal, mais c'est, disent les anciens, aussi pour qu'ils servent de rappel constant aux changeurs de la honte qui pèserait sur eux s'ils brisaient la litanie par des rapports charnels.

Dans l'immense majorité des cas, les surnoms, même s'ils portent une insulte, ne sont pas considérés par les maîtres des défis comme suffisant pour mériter un défi. Ils expriment une vérité que le métis doit savoir encaisser. De tels pratiques ne disparaissent généralement que lorsque le métis s'adresse à des garous d'un rang strictement inférieur à lui-même.

Les métis de la nation garou ne vivent souvent pas vieux, ils choisissent souvent une mission suicide qui les fera partir pour le sein de Gaïa avec le plus de renom possible. Un autre moyen de gagner un peu de paix, est de parvenir à intégrer une meute, ce qui est difficile, la meute subissant un déshonneur dans un tel cas. Lorsque cela arrive, toutefois, ses frères de meute font généralement tout pour ignorer qu'il est métis. Parler de ce sujet dans la meute est comme parler d'une action honteuse. Ce qui est, est, il n'y a pas à remuer le couteau dans la plaie. Face à d'autres garous, ils défendront leur frère avec véhémence, généralement tant que celui-ci ne cherche pas à faire passer sa « lignée » comme un non déshonneur.

Parent

Ce sont des humains (qui ne sont pas leurrés par le Voile) ou des animaux bénis de Gaïa. Ils portent en eux une parcelle de l'Esprit des Métamorphes auxquels ils sont affiliés et possèdent donc une partie spirituelle bien plus conséquente que les autres animaux ou humains. Ils peuvent, dans une faible mesure, avoir quelques capacités dans le domaine spirituel. Ainsi, les Parents naissent sans point de Gnose mais ont la possibilité d'en acquérir. Ils peuvent traverser le Goulet (avec leur vêtement et ce qui ne les encombre pas) si un Métamorphe est en contact physique avec eux et s'il dépense un point de Gnose (pour tous les Parents qui l'accompagnent et pour toute traversée du Goulet) pendant qu'il traverse lui-même le Goulet. Le Parent doit être consentant. De plus, étant béni de Gaïa, un Parent n'a pas de tare à la naissance, ni physique, ni mentale.

Les Métamorphes n'ont aucune raison de cacher aux Parents ce qu'ils sont et leur héritage, sauf si celui-ci est trop vieux pour comprendre. Lorsqu'une nouvelle lignée de Parent est découverte, l'héritage culturel est donné aux plus jeunes sans que les autres l'apprennent.

Les Parents sont soumis à des degrés moindres (et quand elle peut s'appliquer) à la Faiblesse de la Tribu à laquelle ils appartiennent. De manière innée pour les Faiblesses innées ou s'il a été élevé parmi sa Tribu si c'est une Faiblesse culturelle.

Le sang des Parents ne recèle aucun atout particulier pour les Vampires.

Langage

La langue des Métamorphes est une forme spirituelle du langage de leur espèce animale. Chaque espèce de Métamorphe a donc son langage propre, et deux loups-garous se comprendront quelque soit leur origine ethnique, s'ils parlent sous forme Crinos, Hispo ou Lupus. En revanche, ce langage ne permet pas de communiquer avec un animal ou un Esprit-animal de l'espèce du Métamorphe.

Les Parents comprennent le langage des Métamorphes auxquels ils sont affiliés. De même, un enfant qui deviendra Métamorphe comprend dès sa naissance le langage de ses pairs. En revanche, un Métamorphe ne parlant que français ne pourra pas comprendre un Parent ne parlant qu'anglais. Voici un récapitulatif des possibilités de communication au sein d'un même type de Métamorphe :

A	B	Métamorphe (Homidé / Glabro)	Métamorphe (Crinos / Hispo / Lupus)	Parent (Homidé)	Parent (Lupus)
Parent (Homidé)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Parent (Homidé) étranger		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Parent (Lupus)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Parent (Lupus) étranger		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



Compréhension mutuelle

**B** comprend **A**, mais **A** ne comprend pas **B**

Incompréhension mutuelle

**A** comprend **B**, mais **B** ne comprend pas **A**

Le Don **Langage des Esprits** permet de communiquer entre Métamorphes d'espèces différentes et permet de comprendre les Parents de Lignée animale des autres espèces de Métamorphe.

Accouplement

Il n'y a pas de possibilité de croisement entre des Métamorphes d'espèces différentes, même entre Parent (ça donnera des êtres normaux ou des fausses-couches). De plus, les Parents ou Métamorphes d'une même espèce s'attirent plus préférentiellement que s'ils étaient de tout autre ascendance (Parent autre, Humain...). Cette attirance s'appelle la "Reconnaissance" et se manifeste 1 fois sur 12 : lors de la première rencontre de deux êtres sexuellement mature et sans ancêtre commun en remontant jusqu'à la 4ème génération, les deux lancent 1D12. Si le résultat est le même, c'est le coup de foudre, si la différence est de 1, il y a une forte attirance physique, 2 de différence et il y a une grande sympathie. En revanche, les Métamorphes ne s'attirent pas entre eux. Cela a pu être dans un passé lointain, mais après la Malédiction du Tisserand, une forte inhibition a lutté contre cela et l'a annihilé.

Une femelle Métamorphe ne peut (statistiquement) pas tomber enceinte si elle s'accouple sous une forme autre que celle de sa Lignée ou proche. Il faudrait qu'elle ne se retransforme qu'au moment de la fécondation (15 min sur un intervalle aléatoire de 3 jours !) ou qu'elle garde sa forme non naturelle tout au long de sa grossesse. Une fois enceinte, une femelle Métamorphe ne peut se transformer au-delà de sa lignée (Hispo/Glabro). Une fois leur nature de Métamorphe révélée, elles n'ont plus de règles car leur capacité de régénération va à l'encontre de cette perte de sang. En revanche, une Métamorphe qui s'Eveille avant son premier rapport sexuel ne verra pas son hymen (s'il est trop fermé) se régénérer : c'est spirituel.

Les Métamorphes mâles de toute Lignée sont toujours prêts à féconder les femelles, mais il leur faut un facteur déclenchant : le comportement des femelles. Les femmes ont la possibilité physiologique d'être enceinte à n'importe quel moment, mais n'ont pas de période où leur comportement excite les hommes. Les louves ont leurs chaleurs au plus fort de l'hiver et alors, les combats entre mâles et entre femelles sont intenses et induisent une castration comportementale : les jeunes femelles n'entrent pas en chaleurs et ne sont donc pas couvertes par les mâles (eux-mêmes non sollicités). Chez les Métamorphes, les femelles combinent les deux possibilités, à savoir :

- une fécondité possible et une éventualité de séduction à n'importe quel moment de l'année ;
- une période de comportement clairement tournée vers la reproduction (février pour les loups-garous).

Un Lupus, alpha d'une meute, cherchera à féconder toute femelle qui le sollicitera, mais il verra sûrement d'un mauvais œil qu'un autre membre de sa meute s'y essaye. De même, une Lupus alpha sollicitera tout mâle de son entourage. Mais parfois, les dominants, trop occupés à combattre, ne sont pas forcément les meilleurs reproducteurs !

Enfant Perdu

Un Enfant Perdu est nécessairement issu d'une Tribu. Tout Parent ou Métamorphe naît avec une trame tribale dans son motif spirituel. Cette trame est plus ou moins lâche, mais lorsqu'un Garou est élevé dans sa Tribu, cette trame est grandement renforcée par son éducation et devient une partie primordiale de son identité et de sa personnalité.

Un Enfant Perdu possède lui aussi cette trame spirituelle plus ou moins lâche, mais il grandit indépendamment de sa présence et lorsqu'il se révèle Métamorphe, sa personnalité peut aller dans son sens ou être à l'opposé. Par ailleurs, l'aspect physique de l'Enfant Perdu peut également indiquer son appartenance à une ou plusieurs Tribu.

Chaque cas d'intégration dans une Tribu est unique, mais on peut poser quatre bornes à quatre extrémités en fonction des deux critères (apparence et spiritualité) :

- l'Enfant Perdu a un aspect physique rappelant une Tribu et a une trame spirituelle proche de celle-ci. Face à une Tribu autre, il ne se sentira pas spécialement proche d'elle et les Garous le sentiront. Il ne sera donc pas accepté dans cette Tribu. En fonction de celle-ci, l'Enfant Perdu sera guidé ou non vers sa Tribu présumée ;
- l'Enfant Perdu a un aspect physique proche d'une Tribu, mais une personnalité éloignée. Face à une Tribu autre, il pourra se sentir bien (tout dépend de sa personnalité). Il pourra être malgré tout présenté à la Tribu dont il est issu. La suite dépendra de son ressenti, de la Tribu en question et des preuves qui pourront être apportées quant à son appartenance ;
- l'Enfant Perdu n'a pas d'aspect tribal, mais une trame tribale spirituelle naturellement forte. cf. le premier cas (sa personnalité peut tout autant dévoiler son appartenance que son apparence) ;
- l'Enfant Perdu n'a pas d'aspect tribal et une trame spirituelle faible. Il trouvera peut-être une Tribu qui l'accueillera en fonction de sa personnalité.
- Pour qu'une Tribu accepte un Enfant Perdu, il faut qu'il réponde à certains critères (propre à la Tribu : aspect, attitude, lignage). Quand bien même son appartenance est soupçonnée ou avérée, la manière dont il est intégré dépendra de la Tribu à laquelle il appartient et de son propre sentiment d'appartenance. Mais il arrive qu'un Enfant Perdu ne s'intègre ou ne s'accepte pas. Dans ce cas, la Tribu ne l'accueillera pas et il deviendra un Oublié. En revanche, à partir du moment où l'Enfant Perdu est accepté et s'accepte au sein d'une Tribu, son motif spirituel se modifie fortement (dans le sens de son acceptation) de part la nature profonde de cette décision. Il devient membre de cette Tribu à part entière.

Auspice

L'Auspice d'un Métamorphe dépend de la phase de la Lune lors de sa naissance. Chacune correspond à un statut particulier, remplissant un rôle essentiel à la Nation Garou.

Ragabash (nouvelle lune)

« Je suis l'élément dynamique qui fait progresser la Nation Garou par la remise en question de ses principes, de ses coutumes et de ses décisions. Je suis le miroir qui montre à mes congénères la portée de leurs actes, le reflet de leur âme. »

Le Ragabash se doit d'analyser la Société Garou de manière incisive. Il doit observer et comprendre ces pairs afin d'éveiller leur conscience face au poids des traditions. Il doit pour cela savoir se faire discrets et agir avec finesse face à la susceptibilité, l'orgueil et l'inertie naturels des Garous, cette dernière étant renforcée par leur part spirituelle.

Théurge (croissant de lune)

« Silence... Entendez-vous le vent ? Rit-il de vous, qui écoutez ses secrets ? Il murmure pour moi. Murmure... Il me parle car, si la voie des Esprits est ouverte à tous, en moi résonnent les vibrations de l'Invisible. »

Le rôle d'un Théurge est de maintenir et renforcer la connexion de la Nation Garou avec le monde des Esprits. Ils se doivent d'appréhender les chemins de l'Umbrage proche et profonde avec autant de facilité que ceux de Tellus. Il doit être sensible aux mondes visibles et invisibles, au vivants et à l'inerte.

Philodoxe (demi-lune)

« Je suis l'équilibre des forces de notre Nation, le pivot de toutes ses contradictions. C'est à moi qu'échoit le rôle de maintenir et faire respecter les lois de nos traditions. En moi résonne l'héritage de nos Pères. »

Le Philodoxe connaît le cœur des Garous ; il sonde leurs forces comme leurs faiblesses. Il se doit de concilier tout ce qui compose la Nation Garou afin que nul n'oublie qui il est, d'où il vient et quelles sont les armes que Gaïa lui a données.

Galliard (lune gibbeuse)

« Il faut que tu me parles de ton arrière-grand-mère. Tu as des archives sur elle ? T'en sais rien ? Tu sais au moins qu'elle a permis de sauver le Caern de la Vieille Branche ?! Tu t'en fous !? C'est aux exploits de tes ancêtres qu'on va comparer les tiens ! En eux résonne la Gloire de notre Nation !! Alors rassemble tes neurones et dis-moi ce que tu sais. »

Le Galliard porte en lui les voix de la Nation Garou : il est à la fois messager, témoin, ambassadeur. Il est chargé de conter et d'inspirer les hauts faits des Garous. Il se doit d'être un orateur accompli et d'être présent aux grands épisodes de la vie des ses pairs.

Ahroun (pleine lune)

« Je ne crains pas la mort ; qu'elle vienne à moi dans un an ou dans une heure, dans la lumière ou dans l'ombre, car combattant ou gisant, je suis avec Gaïa. Mes griffes lacèrent ses ennemis ; en moi résonne l'appel de la Rage. »

Parmi les guerriers de Gaïa, l'Ahroun est le spécialiste des techniques martiales. Il organise l'attaque et la défense et se place bien souvent en première ligne. Il se doit d'être stratège, excellent combattant et prêt à se sacrifier pour ce qui en vaut la peine.

Tribus

De leurs origines, les Garous ne savent pas grand chose et plusieurs légendes s'affrontent ; certains se targuent d'être la première Tribu ou bien d'être la seule qui ait gardé les préceptes de la Tribu originelle. Cependant, tous s'accordent pour dire qu'à l'origine, il n'y avait qu'une Tribu. Mais à savoir de quand date la formation des différentes Tribus, les spéculations vont bon train ; les Loups-garous ne sont pas versés dans l'art écrit.

Jusqu'à il y a quelques siècles, le cas des Métis et la baisse de fécondité restaient inexplicables aux yeux des Tribus d'Amérique, mais par soucis de respect pour les lois naturelles, les Métis étaient mis à mort dès leur naissance et les Métamorphes évitaient de s'accoupler entre eux. Depuis la fin de l'Impergium sur le Vieux Continent, les Loups-garous des Amériques s'étaient rapprochés de leurs populations de Parents, mais à partir de la colonisation du Nouveau Continent, les Tribus natives des Amériques apprirent l'Histoire houleuse et violente du Vieux Continent et eurent quelques éléments de réponses à leurs interrogations. Par fierté face à ces déviances, les Tribus américaines appelèrent le Nouveau Continent, la « Terre Pure ». Mais avec les populations du reste du monde, cette Terre, qui avait connu l'harmonie depuis des millénaires, ne resta pas longtemps en paix et si les nouveaux arrivants ne comptèrent pas longtemps les Amérindiens parmi leurs frères, les Garous ne firent pas exception.

Arpenteurs Silencieux

Les loups-garous ont toujours du mal à cerner cette étrange Tribu qui, ne leur est pas affiliée. En effet, les Arpenteurs Silencieux ne sont pas des loups mais des chacals. Par conséquent, ils ne peuvent se reproduire avec les Parents affiliés aux loups-garous. Cette Tribu est née, lors de la création de tous les Métamorphes, dans le Sud de l'Asie. Mais les chacals étant répandus en Afrique, la Tribu s'est infiltrée rapidement sur ce territoire vierge d'autres Guerriers de Gaïa. C'est en partie cela qui a pu les sauvegarder de la Guerre de la Rage. Ensuite, les Arpenteurs Silencieux ont regagné le pourtour méditerranéen et l'Asie, mais en moindre nombre, et durant l'Antiquité, ils ont été très proches de la culture égyptienne et ont même contribué à son évolution. Cette page de leur histoire leur a valu une malédiction de la part de Set, et une haine immodérée pour sa race, les Vampires : Set avait lui-même établi son fief sur les terres du Nil. Les Arpenteurs furent rapidement confrontés à son engeance pour une lutte d'intérêts. Ne pouvant pas venir à bout des Chacals-Garous, Set les maudit. Il prépara sa malédiction pendant des années, mais lorsqu'elle prit effet, les Arpenteurs Silencieux (Métamorphes et Parents) n'eurent plus aucun contact avec leurs Esprits-ancêtres. De plus, par les truchements du Destin, les Arpenteurs ne purent plus s'installer sur la terre d'Égypte. Ils peuvent y séjourner, mais pas y rester ou s'y installer.

Ils ne parlent pas des Caerns qu'ils possèdent et rares sont les autres Garous qui ont eu l'opportunité d'en trouver. Ils sont généralement de faible puissance car peu de Garous se relaient pour les entretenir ; ils sont, de part leur origine animale, des êtres solitaires et vagabonds. Mais une fois tous les cinq ans environ, un très grand nombre d'Arpenteurs se réunit pour l'Assemblée de la Tribu. La date et le lieu sont choisis de façon informelle par des Anciens de la Tribu et l'information se transmet de bouche à oreille entre les Arpenteurs jusqu'au dernier moment. Cette Assemblée est d'une grande importance et chaque membre de la Tribu cherche à s'y rendre s'il en est averti et si ses obligations le lui permettent.

On rencontre ces individus isolés et peu nombreux aux coins des feux dans les Caerns des autres Tribus et rarement au sein d'une meute. Mais même les plus sociaux restent des êtres mystérieux et parfois sombres. Il faut dire que les Arpenteurs s'intéressent de très près à la mort et leurs connaissances peuvent parfois faire froid dans le dos. De plus, ils ont tendance à attirer les Esprits-fantômes. Ils sont dans l'ensemble très en retrait de la société Garou, en revanche, ils se chargent volontiers du rôle de messager au sein de la Nation.

Étrangement, c'est une Tribu très unie, même si ses membres ne se connaissent pas de façon directe. Lorsque deux Arpenteurs se rencontrent, ils peuvent rester des heures à parler d'eux, de ce qu'ils savent, de ce qu'ils cherchent... Même s'ils ne se sont jamais vus, ils se font confiance et se livrent l'un à l'autre. Ils utilisent également un langage secret de signes tracés et camouflés (le cajxo, « trace » en romani), afin de renseigner leurs pairs sur les lieux observés. Cela explique en partie pourquoi les Arpenteurs sont des puits de savoirs (principalement topographique)... un savoir qu'ils ne partagent généralement pas facilement avec les autres races de Métamorphes. Ils sont très versés dans le spirituel et leurs connaissances dans ce domaine feraient pâlir les plus grands Théurges.

Les Parents de Lignée Homidé en Europe se trouvent principalement dans les populations des gens du Voyage ; en Afrique et en Asie méridionale, on les retrouve aussi sédentaires et moins disséminés ; et cela vaut aussi, dans une moindre mesure, pour les Chacals-garous. De part leur organisation astructurelle et individualiste, les Métis sont des cas d'école, et les Enfants Perdus sont très rares. Dans l'ensemble, l'intégration de ces derniers ne pose guère de problème vu la souplesse des relations et des liens existants au sein de cette Tribu. Quant aux Métis, la décision revient à chacun d'assumer ses responsabilités par le moyen qu'il souhaite.

Enfin, si en Europe et en Afrique, le chacal est souvent associé à la mort, en Asie, il correspond davantage aux connotations que l'on attribuerait au renard...

Totem : Hibou

Faiblesse : la malédiction de Set empêche les Arpenteurs de s'installer sur la terre d'Egypte. Ils peuvent y séjourner, mais pas y rester ou s'y installer. De plus, depuis ce bannissement, ils n'ont plus aucun contact avec leurs Esprits-ancêtres et ont tendance à attirer les fantômes.

Forme animale : chacal

Forme humaine : africain, indonésien, maghrébin, romanichel

Répartition actuelle : Afrique, Moyen Orient, Asie du sud, et un peu partout

Courants :

Les Avants-Coureurs : choisis par Hibou, ces Arpenteurs reçoivent des visions prophétiques grâce au Don qu'il leur confère : Présage. Ils tentent de prévenir les serviteurs de Gaïa concernés par leurs visions. En dehors de ce contexte, ils se présentent comme des Arpenteurs ordinaires.

Les Dépossédés : ces Garous cherchent une nouvelle terre d'accueil pour la Tribu. Ils ressentent la perte de l'Egypte de façon très aiguë et ne supportent pas l'idée d'une errance éternelle.

Les Baroudeurs : ils travaillent pour les autres Tribus en tant que messenger et coursier, mais leurs services ne sont pas gratuits. Il n'est pas rare de voir les biens ainsi acquis mis à la disposition du reste de la Tribu.

Les Crocs de Sekhmet : il y a très longtemps, la Tribu a déclaré solennellement qu'aucun des torts qui lui serait infligé resterait impuni. Les Crocs de Sekhmet se sont alors formés pour remplir cet office en usant de discrétion et en lançant des malédictions sur les offenseurs. Que ces derniers appartiennent éventuellement à la Nation Garou n'arrête en rien leur bras vengeur, ce qui pousse les Arpenteurs à cacher l'existence de ce groupe aux autres Tribus. La Tribu elle-même est divisée sur le bien fondé de leur absolutisme, aussi les Crocs de Sekhmet ne mettent pas en avant leurs actions litigieuses.

Société secrète :

Les Mangeurs de Morts : ce groupe s'est développé il y a très longtemps, lorsque le Rituel de la Mémoire Dormante fut mis au point. Ce Rituel, très secret dans la Tribu, permet d'acquérir les connaissances d'un défunt. Au cours des siècles, le Ver a réussi à corrompre l'essence même de ce Rituel ainsi que ceux qui s'y adonnaient. Lorsque ce fait fut découvert, les Mangeurs de Morts furent pourchassés et éliminés. Mais on raconte que certains échappèrent à la vigilance de la Tribu et perpétuèrent la pratique jusqu'à nos jours.

Astrolâtre

On désigne sous ce nom l'ensemble des loups-garous mystiques et philosophes qui peuplent l'Asie. La plupart sont solitaires, et ils ne sont guère nombreux comparés aux autres Tribus de Garou. Dans l'ensemble, ils n'ont pas un grand esprit tribal, mais se sentent plus proche des autres Astrolâtres que des autres Garous. Ils recherchent l'harmonie intérieure et extérieure avec ce qu'est le monde aujourd'hui. Leur quête les ont souvent conduits à fréquenter des Mages et a étudié avec eux les concepts de Réalités.

La plus part des autres Tribus qui ont quelques relations avec eux voient en leur attitude de prime abord passive, un abandon de la lutte contre le Ver. Un Astrolâtre répondrait, à celui qui hasarderait le lui dire en face, qu'il ne se bat pas CONTRE le Ver, mais POUR Gaïa. Celle-ci n'aurait pas formé les Garous comme des êtres déjà parfaits, leur laissant un peu de chemin à parcourir. Pour eux, l'équilibre et l'harmonie sont à atteindre à tous les niveaux d'existence ; du plus global au plus minime. Ils sont généralement humbles et mesurés, ce qui ne veut pas forcément dire austère (un peu à l'image de Yoda : des sages parfois un peu fous ou taquins), et font rarement quelque chose sans une bonne raison... bien que parfois, ils soient les seuls à connaître cette raison. S'ils ne sont pas avares de leurs connaissances, ils ne la disséminent pas à tout vent. Ils pensent simplement que toute vérité est bonne à dire à celui qui la cherche. D'ailleurs, la sagesse des pères est recherchée par les plus jeunes à différents moments de leur vie. Il n'est pas rare de les rencontrer par deux.

On ne les trouve rassemblés qu'autour des rares Caern qu'ils détiennent, et très souvent, il n'y a qu'un faible nombre d'individu résidents fixes en un même Lieu de Pouvoir. La majorité des Astrolâtres rencontrés autour des feux d'un Caern seront des voyageurs errants.

Les Parents de cette Tribu n'ont rien de particulier si ce n'est que les Parents de Lignée Homidé peuvent être trouvés dans tous les types de classe sociale : de l'ermite au fond de son bois à l'homme d'affaire japonais. Mais en générale, humain ou animal, le Parent traversera sa vie avec sérénité et restera en accord avec ses convictions, sûr de ce qu'il est et de ce qu'il pense. Les Astrolâtres ne cherchent pas à tout prix à garder le contact avec leurs Parents, par conséquent il y a une proportion élevée d'Enfants Perdus, mais leur nombre reste très relatif puisque la Tribu est peu nombreuse et le réseau de Parents peu dense. Les cas de Métis sont extrêmement rares et face à une telle naissance, chacun prendra ses responsabilités.

Totem : Tao

Faiblesse : ils sont très peu nombreux par rapport aux autres Tribus

Forme animale : loup asiatique

Forme humaine : asiatique

Répartition actuelle : Asie, on en trouve en Amérique du Nord

Courants :

Les Zéphyrus : ils estiment que la sagesse ne peut venir que de l'expérience. Ce sont donc de grands voyageurs et les plus enclins à se confronter aux autres Tribus.

L'Arbre du Monde : ces Astrolâtres pensent atteindre la lumière par la méditation. Ce sont les plus « inactifs », même si leurs études les ont poussé très loin dans la philosophie et le questionnement.

La Nouvelle Aube : pour eux, l'Apocalypse sera la naissance d'un nouvel Age d'Or. Très minoritaire et dépréciés, ils ont la réputation de marcher dangereusement proche des frontières de la Corruption.

Les Ouroboréens : ils s'interrogent sur la nature actuelle du Ver et sa relations avec Gaïa. Ils ont de grande connaissance sur le Ver d'Harmonie et cherchent à comprendre les rouages de l'Apocalypse et agir en conséquence de leurs découvertes.

Croatan

Les Garous de l'Est du Continent Nord-américain formaient une Tribu connue sous le nom de Croatan. Cette Tribu a aujourd'hui disparu à la suite d'un combat contre le Dévoreur d'Ames aux portes de la Terre Pure. On raconte que seuls les Croatan se sont levés contre le servan du Ver. On murmure qu'ils auraient clamé de l'aide mais que le temps de la décision outrepassa l'urgence et que lorsque les plus rapides arrivèrent enfin, il ne restait plus rien des Croatan, ni-même de leur ennemi. Depuis ce temps-là, plus aucune meute ne reçut l'aide de Tortue.

Totem : Tortue

Crocs d'Argent

Cette Tribu trouve ses racines chez le loup et les populations de Sibérie et du nord de l'Europe. Durant l'Impergium, des loups-garous de ces régions se sont posés (voire, imposés) comme les leaders naturels de cette époque pour les autres Garous d'Eurasie, puis, avec l'avènement des différentes Tribus, ils perdirent peu à peu cette hégémonie. Mais la volonté de se distinguer des autres, qui avait toujours poussé les futurs Crocs d'Argent vers les extrêmes de la bravoure, du dévouement et du sacrifice, continua à animer l'âme de ces fiers guerriers. Ils se regroupèrent pour perpétuer l'idée de leur souveraineté sur les autres Garous et pour la justifier encore un peu plus, ne mêlèrent leur sang qu'aux familles de chef des différents peuples de l'Eurasie et qu'aux chefs de meute affirmés. Encore aujourd'hui, les grands noms des légendes Garous comptent souvent des Crocs d'Argent.

Par le suivi méticuleux des familles royales tout au long de l'Histoire de l'humanité, les Crocs d'Argent se sont répandus sur tout le continent et se sont confrontés à toutes les Tribus d'Eurasie, soit par affrontement direct soit par mariage et manigance pour s'emparer du pouvoir. Ainsi, en fut-il principalement pour les Fils de Fenris, les Seigneurs de l'Ombre, et dans une moindre mesure pour les Fianna et les Furies Noires.

Aujourd'hui, cette Tribu s'accroche toujours désespérément à sa grandeur passée et réclame le respect et l'obéissance des autres pour des motifs que beaucoup jugent obsolètes. Les Lignées Homidés restent dans le circuit fermé et parfois risible des princes & princesses d'Europe et d'Asie. Cette obsession de la noblesse a beaucoup affaibli la Lignée Lupus de la Tribu car les loups étant de plus en plus rares, les spécimens conjuguant la force et un pelage clair devinrent de plus en plus exceptionnels, sauf dans l'extrême nord de l'Eurasie, où se concentre d'ailleurs la majorité des

Lignées Lupus (seuls des populations humaines sans grande prestance vivent encore là). D'un autre côté, le réseau de Parents est surveillé de près depuis si longtemps que le cas d'Enfant Perdu est exceptionnellement rare mais aussi extrêmement difficile à gérer car le respect des anciens s'inculque dès le plus jeune âge. Le cas des Métis est plus ambigu puisque les temps modernes voient le nombre de familles nobles et dirigeantes s'amenuiser comme peau de chagrin. Les Crocs d'Argent sont donc tiraillés entre la compromission avec des êtres de condition moindre et le sacrilège de mettre au monde un Métis qui de toute façon sera infécond... à moins que... Une légende parmi les Garous prétend que celui qui mènera à la victoire lors de l'Apocalypse sera un Métis fécond... et pour les Crocs d'Argent, un tel Destin ne peut être réservé qu'à l'un d'entre eux... Par conséquent, les Métis sont traités avec un mélange d'espoir et de dégoût qui rend leur condition pas facile à vivre. De plus, ils sont fortement incités à prendre part aux actions d'éclat et d'héroïsme, puisque selon eux, ce ne sera sûrement pas un Métis pantouflard à qui il incombera de sauver la Nation ! Par conséquent, ils meurent souvent de façon prématurée.

Depuis deux ou trois siècles, la Parenté a repris en main la Tribu et a fini par en acquérir l'ascendance. Se révéler Métamorphe chez les Crocs d'Argent est désormais la marque d'un destin tout tracé face au Ver, et non plus celui d'un grand dirigeant Garou. Si les Caerns sont toujours dirigés par les Métamorphes, ils ne sont plus décideurs en matière de politique, de stratégie, d'économie et de social. Enfin, les Parents ne se rendent pas volontiers dans les Caerns ; ils n'y vont que pour se former temporairement au terrain et plus globalement maintenir le contact avec les Métamorphes.

Actuellement, cette Tribu est donc sur le déclin, se refermant sur elle-même et son passé, plus prête à commémorer le prestige de ses anciens héros et la légitimité de ses traditions qu'à se battre réellement, mais ils gardent en leur cœur cette flamme de noblesse, de dévouement et d'inspiration. Il n'empêche que c'est sûrement la Tribu la plus touchée par l'Harano. Ils tiennent de nombreuses Assemblées très ritualisées et où la hiérarchie n'est pas un vain mot. Les Lignées Homidés sont aussi tiraillées entre vivre au plus près de Gaïa et rester dans les événements mondains. Ils ont donc souvent une propriété familiale au cœur des campagnes où ils viennent se retirer pour se ressourcer ou sombrer. Quant aux Lignées Lupus, elles restent le plus souvent au cœur de leur territoire qu'ils constituent bien loin de l'influence humaine... il n'y a bien que dans le nord de l'Europe et en Sibérie que cela est encore possible.

Totem: [Aigle](#)

Faiblesse : (culturel) une éducation leurrant leur main mise sur le monde... attention au réveil

Forme animale : loup dans les tons gris clair (avec des reflets brillants), voire blanc (cultivé)

Forme humaine : eurasienne (européenne, asiatique ou métis)

Répartition actuelle : Europe, Asie ; on n'en croise quasiment pas en Amérique qui a très tôt montrer une aversion pour une caste dirigeante héréditaire.

Courants : il n'existe aucun Courant de connu car la Tribu veille à rester uni et condamne très sévèrement ceux qui voudraient créer la dissension.

Enfants de Gaïa

Cette Tribu a cela d'originale qu'elle peut intégrer des Métamorphes de toute autre Tribu. C'est un idéal plus qu'une culture qui soude ses membres : ils se battent pour restaurer l'équilibre sur Gaïa, tout en prenant en compte les besoins de ce temps. Pas question de revenir à l'Age de Pierre. Les Enfants de Gaïa sont persuadés que le monde des hommes et celui des loups peuvent coexister et même s'apporter l'un, l'autre ce qui lui manque. Et pourquoi pas, révéler aux Dormeurs le vrai visage du monde : la présence des Esprits et des êtres dits « surnaturels » pour que les hommes se joignent au combat contre le Ver. C'est un peu avant la fin de l'Impergium, qu'une communauté de Garous, originaires de Tribus variées d'Eurasie a vu le jour et à contribuer à ce que cesse l'Impergium. Depuis lors, les premiers fondateurs insufflèrent cet idéal à leurs descendants.

Aujourd'hui, en plus du combat contre le Ver, les Enfants de Gaïa tentent de ré-unir la Nation Garou affaiblie et de l'orienter vers le véritable ennemi. Et même si les Métamorphes sont des bêtes de combat, ils pensent que la guerre ne se gagnera pas uniquement par l'affrontement physique.

Les Enfants de Gaïa ont un Rituel à l'origine de leur Faiblesse de Tribu. Tout membre de la Tribu (natif ou adopté) passe par le Rituel du Voile Déchiré avant d'être pleinement accueilli. La plupart du temps, les Enfants de Gaïa adoptés gardent leur Faiblesse de Tribu d'origine. Si ce Métamorphe a des enfants après le Rituel, ceux-ci seront considérés par les Esprits comme affiliés aux Enfants de Gaïa, mais les Métamorphes qui s'éveilleront garderont l'apparence animale de leur lignage. Les Enfants de Gaïa sont donc une Tribu sans unité de forme animale ou humaine. Ils sont très sociaux et les Homidés sont souvent très bien intégrés dans la société humaine. Les Lupus apprennent à appréhender l'humain pour se mêler à eux aussi et leurs Parents de Lignée Homidé sont très actifs. Quant aux Métis, ils

sont considérés comme n'importe quel autre Garou. Une légende court parmi toutes les Tribus, mais qui a été particulièrement retenue chez les Enfants de Gaïa : celui qui conduira la victoire au temps de l'Apocalypse sera un Métis... et il aura descendance. Il y a quelques Enfants Perdus affiliés aux Enfants de Gaïa, mais leur intégration ne posent généralement pas de problème.

Lorsqu'une décision doit être prise au sein d'un groupe, les Enfants de Gaïa se posent naturellement en médiateur. Entre eux, ils sont à l'écoute de tous et l'avis de chacun est pris en compte car, pour les Enfants de Gaïa, « la valeur n'attend pas le nombre des années ». Ils ont un grand respect pour toute vie et se sentent concernés par les souffrances du corps et de l'âme de chacun.

Totem : Licorne

Faiblesse : le Voile porté par les Enfants de Gaïa est « déchiré » ; les Dormeurs bénéficient d'un +5 à leur score de Volonté sur la table des effets du Délirium

Forme animale : tout type

Forme humaine : tout type

Répartition actuelle : un peu partout, mais plutôt au contact de la société humaine

Courants :

Le Cénacle : ce groupe de Garous veut instituer la démocratie entre les Tribus, une sorte de Nations-Unies qui dirigera les guerriers de Gaïa lors de l'Apocalypse.

Le Dernier Recours : ces Enfants de Gaïa pensent l'Apocalypse trop proche pour se permettre d'utiliser des méthodes douces : les Caerns et les Tribus doivent s'unir même si pour cela, on doit leur forcer la main. Ils estiment que la violence envers leurs frères trop obtus pour être raisonné est un langage tout à fait acceptable ; après tout, c'est le langage des guerriers.

Les Graines de l'Espoir : ils cherchent à éduquer et former les alliés humains de demain. Ils veillent à sensibiliser la population aux valeurs de Gaïa, s'attachant particulièrement aux enfants et créant ou orientant des courants philosophiques ou religieux. Ces domaines étant également investis par le Ver, le combattent directement.

Les Apaisés : ces Garous considèrent la Rage comme faisant partie de la Malédiction de Luna et ils s'en détachent, pensant mieux se fondre dans le monde et agir plus librement. Ainsi, leurs comportements, loin de tout stéréotype, leur permettent de mieux surprendre leurs ennemis. On compte parmi eux quelques-uns des Ahrouns les plus réputés de la Nation.

Inamorata : ce Courant cherche à déculpabiliser la société face au sexe et à le sortir du tabou dans lequel il est enfermé et qui protège du même coup les déviances. Pour ses membres, l'amour et la communion des corps est la panacée universelle du corps et de l'âme, le meilleur moyen de soigner les anxiétés. De plus, ils poussent au mélange des Tribus par des unions d'amour entre les Garous et sont prêts à aider des Métamorphes amoureux dont les Tribus respectives n'accepteraient pas le fait.

Fianna

Cette Tribu est associée aux Celtes et aux peuples de l'Europe de l'ouest. Ce sont les diverses vagues d'invasion entre le début du II^{ème} millénaire et du VII^{ème} siècle avant JC qui unifia les Garous de l'Europe de l'Ouest.

Les Fianna plébiscitent l'art, le culte des ancêtres et le combat. Pour eux, la bravoure et la mémoire valent mieux que la stratégie et l'écriture et un guerrier se doit d'avoir le verbe facile. Ils ont une grande science de leur lignage et peuvent parfois remonter jusqu'aux prémices de la Tribu. Ce sont de grands alliés des Esprits-fées et certains prétendent même avoir du sang de fée dans les veines.

Les Fianna ont un sens très fort de la famille, du clan, de la communauté, de la Tribu... mais celui-ci ne s'exprime que face à une tierce entité qui n'appartiendrait pas à cette unité. Ils sont très querelleurs et compétiteurs et s'ils n'ont pas d'étrangers comme adversaire, ce sera contre leurs frères qu'ils feront leurs preuves. Ils ont de nombreuses fêtes qui jalonnent l'année, offrant à chaque fois une bonne occasion de s'amuser, de se réunir et de se sentir fort parmi les siens. Les Homidés Fianna de l'Europe sont restés principalement des ruraux alors que ceux du Nouveau Continent se retrouvent aussi bien des villes que dans les campagnes. Il y a beaucoup plus d'Homidé que de Lupus car le loup fut grandement pourchassé par les Dormeurs dans l'Europe. Mais les deux Lignées se rencontrent sans trop de heurt. En revanche, les Métis sont tués à la naissance et les rares qui échappent à ce sort ne trouvent pas de place autour de leurs

feux. Qu'ils soient de leur Tribu ou pas, les Fianna voient en cette engeance une malédiction car selon eux, la pureté de l'âme se voit dans celle du corps. Les Parents sont très impliqués dans les affaires de la Tribu. De par le suivi minutieux des lignages et le grand sens du clan, les Enfants Perdus sont rares chez les Fianna. Enfin, le Totem de la Tribu octroie aux Fianna une fécondité plus grande (1/9 au lieu de 1/12). Au XXème siècle, leur fécondité est de 1/45.

Totem : Demné (le Grand Cerf)

Faiblesse : les Fianna sont des êtres passionnés et entiers et il leur est difficile de résister à une envie et tout aussi difficile de se forcer à agir quand le cœur n'y est pas ; + 2 de diff aux jets de Volonté pour faire autre chose, lorsqu'ils doivent résister à une tentation et lors d'une action qu'il ne souhaite pas entreprendre, ils ne peuvent dépenser de pt de Volonté

Forme animale : loup typique européen

Forme humaine : principalement européenne

Répartition actuelle : Europe de l'ouest et USA

Courants :

Les Fils de Cumal : ce groupe s'est constitué à la suite de l'invasion britannique de l'Irlande. Il lutte pour que l'Ulster redevienne libre et rattachée au reste de l'Eire. Ses membres sont très actifs tant sur le front martial que politique et garde une rancœur très profonde contre les Chiens de Herne.

Les Chiens de Herne : ces Garous pensent que l'expansion des Fiannas est naturelle et que la loi du plus fort est la plus juste. C'est ainsi qu'ils ont soutenu l'invasion de l'Irlande par les Britanniques lors des troubles qui secouaient l'Ile d'Emeraude de l'intérieure. Ils ont, bien évidemment, poussé à la colonisation de l'Inde et des Amériques et considèrent les territoires envahis comme améliorés par leur influence et leur gestion.

Les Rovers : ce sont des voyageurs ayant gardés la tradition vagabonde des anciens bardes. Ils fréquentent les Caerns de toutes les Tribus, cultivent la mémoire plus encore que le reste des Fiannas et cherchent à reconstituer les anciennes légendes, chansons etc. Mais leurs sens sont aussi ouverts sur le monde qu'ils côtoient : ils servent de source d'information (géographique, mystiques, politiques) à toute la Tribu.

La Main Etoilée : ce Courant regroupe des Fiannas ayant "l'Oeil-Fée" (une affinité ou la volonté d'affinité avec les Fées et les Tuatha). D'ailleurs, lorsqu'ils repèrent un Fianna possédant ce talent, il lui propose de rejoindre leur faction. Ses membres se considèrent comme les gardiens des liens entre la Tribu et le peuple-fée. Certains membres fonctionnent en meutes, d'autres en solitaire, mais dans tous les cas, ils consacrent leur vie à aider les Fées à se trouver une place dans ce monde qui change trop vite, à trouver des portes vers Arcadie et tentent par tous leurs moyens de ne pas perdre la culture mourante de leurs alliés.

Divers : Méthode de défis couramment utilisée : quelques temps de préparation pour une composition verbale publique.

Fils de Fenris

Cette Tribu associée aux Vikings et aux Saxons prend ses racines avec la culture germanique au cours du IIème millénaire avant J.C. A son origine, elle fédéra les loups-garous du pourtour de la mer Baltique, et dans le quart Nord-est de l'Europe (en s'effilochant vers la Russie). De part cette répartition, et leur propension à l'ingérence (ils n'hésitent pas à prendre de force les Caerns d'autres Tribus qu'ils considèrent mis en danger par la faiblesse de ses gardiens), les Fils de Fenris, conquérants et batailleurs se sont depuis toujours accrochés avec les Fianna et les Crocs d'Argent. Plus récemment, ils ont également pris place sur le continent américain et ne sont pas étrangers au déclin des Tribus indigènes. D'ailleurs, qui sait si Erik le Rouge n'était pas l'un des leurs ? Pour eux la "Terre Pure" comme la nomme les amérindiens, a été corrompu parce que les Tribus natives étaient trop faibles pour la préserver.

Au cours de l'Histoire humaine, ils ont été derrière les invasions goths, anglo-saxonnes, normandes... Leur culture est principalement basée sur l'exploit, la bravoure et le courage jusqu'à l'imprudence. C'est une Tribu extrêmement violente qui prend la citation de Nietsch (tout ce qui ne tue pas rend plus fort) au pied de la lettre et qui jugent la mort au combat comme seule mort honorable. Les Fils de Fenris sont généralement prompts à la Frénésie et ont toujours une volonté d'expansion importante. Dans cette communauté, le rôle de chacun est inculqué très tôt et dépend de son sexe et de sa nature spirituelle. Les Métamorphes mâles sont les Lames, mis en première ligne lors des actions contre le Ver, les Métamorphes femelles sont les boucliers et assurent la défense et le contrôle des zones de repli comme des Caerns, les Parents mâles sont les agents extérieurs, la liaison avec le monde ; enfin, les Parents femelles s'occupent de la gestion des Caerns et des Terriers dans tous ce qu'ils ont de quotidien. Cette structure très rigide a un but : permettre à chacun de se concentrer sur sa mission, sachant pertinemment que les autres s'occupent du reste avec autant de zèle. Car tous les

Fenris sont tendus vers un unique but : le Ragnarok. La Tribu entière se prépare depuis l'annonce d'une Apocalypse à venir, à cette ultime bataille frontale. L'action directe, la destruction des ennemis est la seule mission que Gaïa leur ait confié ; en dévier équivaut à faire preuve de lâcheté, même pour se trouver des alliés. Si les Garous avaient eu besoin d'alliés, Gaïa les auraient rendus encore plus forts ! Dans cette optique, Les Métis ont rarement le temps de pousser leur premier cri.

Il est à noter que dans la plupart des pays où ils sont implantés, les Fils de Fenris ont d'étroite relation avec les structures militaires et ont donc accès à leurs informations et leur matériel.

Totem : Fenris

Faiblesse : ils contractent une intolérance à quelque chose ou prennent un trait de caractère poussé à l'extrême (dans l'esprit Fenris !)

Forme animale : loup gris européen (généralement clair)

Forme humaine : nordique

Répartition actuelle : Centre de l'Europe, Scandinavie, Angleterre, Islande, USA

Courants :

Les Gardes-Loups : ce Courant est exclusivement composé de Parents. Ils oeuvrent pour agrandir spirituellement la Tribu et montrer au reste de la Nation que les Fils de Fenris sont ce qui se fait le mieux en matière de combattants. Ils cherchent à croiser les lignées Fenris avec d'autres Tribus, puis réclament un droit d'action sur l'éducation de l'enfant à naître. Les membres de ce Courant reçoivent le Don « Rejeton de Fenris ». Si le nouveau-né s'avère en être un, son parent demande à ce qu'il soit ramener à sa Tribu. Si l'autre parent refuse ou si l'enfant n'est pas un Fils de Fenris, le parent cherche à devenir un lien fort afin de lui assurer un minimum d'éducation « à la Fenris » dans le but de montrer à l'autre parent, et par cet intermédiaire, à l'autre Tribu, que le Garou issu de cette union est d'une plus grande force.

Le Fouet Ardant : ces Garous estiment que la Tribu est prête à remporter le Ragnarok ; le Ver retarde l'ultime bataille pour y être mieux préparé. Ce serait une erreur d'attendre plus longtemps. Ils s'appliquent donc à organiser des actions que le Ver, ou les lieutenants de celui-ci, ne peut laisser impunis et ainsi déclencher la guerre ouverte. Ces Garous sont à la fois détestés pour les conséquences néfastes des représailles très violentes du Ver, et admirés pour les actions héroïques qu'ils accomplissent. Si le taux de mortalité au sein de ce Courant est parmi les plus élevés de la Nation Garou, les candidats ne manquent pas : le Courant reste majoritairement Fenris, mais il attire de nombreux autres Garous qui sont acceptés si leur volonté ne relève pas de la volonté simple de suicide.

Le Souffle de Guerre : les membres de ce Courant, principalement des Parents, travaillent à très grande échelle, cherchant à concevoir et à mettre en place (en tant qu'éléments dormants) les rouages de machines de guerre de grande envergure, telle la nation germanique lors de la Seconde Guerre Mondiale. Ils s'infiltrèrent dans les milieux de l'armée et de la politique afin de pousser les nations à l'armement et à la guerre. Lors du Ragnarok, ils achèveront leurs projets espérant provoquer un souffle de guerre d'ampleur mondiale contre le Ver. Ce Courant est très critiqué par les Enfants de Gaïa et les Griffes Rouges, qui estiment pour des raisons différentes que mettre des armes dans les mains du plus grand nombre favorise le Ver plutôt qu'il l'affaiblira.

Divers : en cas de duel à mort, le vainqueur a tout les droits sur les possessions et Parents de son challenger malheureux, cependant, les membres de sa famille proche peuvent alors défier le vainqueur pour lui soustraire un objet ou un Parent par un autre duel.

Furies Noires

Les Furies constituent une Tribu originaire des terres bordant la Mer Egée. Aujourd'hui recluses et vivant en totale autarcie vis à vis du monde moderne, les Furies ne sont pourtant pas coupées du monde : elles sont comme un œil vigilant et objectif sur l'évolution des choses. Ce faisant, elles sont parmi les plus conscientes des changements et défendent farouchement les derniers sanctuaires naturels ou spirituels. Dans la société des Dormeurs, ce sont également les grandes combattantes de la cause féminine et elles sont là où les hommes usent et abusent de leur pouvoir social et de leur force.

Les Métamorphes sont quasiment exclusivement des femelles. Les enfants nés au sein de cette communauté reçoivent une éducation particulière. Si les Furies sont présentes partout dans le monde, toute femme ou louve retourne au Sanctuaire avant de donner naissance. Le Sanctuaire est un réseau de lieux sacrés et protégés, établis sur Gaïa, mais aussi dans des Royaumes Umbraux ; ces lieux, si ce ne sont pas des Caerns, sont en relation avec un Caern. Les enfants sont élevés dans le souci du devoir et de la hiérarchie. Cette hiérarchie place les femelles Métamorphes au sommet du pouvoir et dans l'action de terrain, ensuite viennent les femelles de la Parenté, puis les mâles, chargés de l'exécutif du réseau de la Parenté. Cette supériorité sociale est plus à considérer comme une prise en charge plutôt qu'une domination

écrasante. Les Furies Noires estiment que les femmes sont plus aptes aux décisions que les hommes et Les jeunes mâles ne sont absolument pas maltraités ; d'ailleurs le moindre dérapage des jeunes femelles est sévèrement puni : « La responsabilité des autres est un devoir et non un droit ». Cependant, le sort réservé aux Métamorphes mâles ne fait guère d'envieux. Hécate demande qu'après son Eveil, un Métamorphe parte en quête pour elle. Cette quête n'a généralement guère de chance de succès sans voir le sacrifice du jeune Métamorphe qui ne reçoit aucune aide. Les quelques jours suivant son Eveil, il est choyé et traité avec grand soin ; il passe la dernière nuit avant son départ parmi des femmes et des louves de la Parenté pour les féconder puis doit quitter le Sanctuaire avant le prochain lever de Lune. Les rares Métamorphes à revenir victorieux auprès de leur Tribu sont considérés comme de grands Garous. Ils se voient offrir le choix de prendre leur destin en main en quittant la Tribu, ou de se faire sacrifier dans un rituel en l'honneur de la Déesse. Il arrive qu'une mère, plus ou moins épaulée par ses proches, soustrait son bébé mâle à ce sort en le confiant à une autre Tribu (généralement les Enfants de Gaïa).

Le Sanctuaire principal de la Tribu se trouve sur un archipel de la Mer Egée absent de toute carte. C'est là que, dans la mesure du possible, naissent les enfants affiliés à la Tribu et c'est là qu'ils grandissent, coupés du monde et de ses vices. Ce n'est qu'après 20 ans (ou plus selon les individus) qu'ils sont autorisés à quitter le Sanctuaire pour le vaste monde. Si la plupart des membres de la Tribu (Métamorphes et Parents) sont au Sanctuaire, des groupes sont envoyés aux quatre coins du monde pour surveiller son évolution. On dit aussi qu'elles sont gardiennes d'un grand nombre d'objets légendaires et de connaissances aujourd'hui oubliées. Mais ce sont aussi de grandes guerrières aimant particulièrement les arcs, les haches doubles et les lances. Pour elles, un combat doit être précis, rapide et sans souffrance gratuite.

C'est une Tribu très traditionnelle qui tient ferme sur ses bases tant que rien ne vient troubler son équilibre social très particulier. Contrairement à la plupart des Tribus, les Furies Noires ont à leur tête un groupe nommé le Calixte intérieur. Ses cinq membres (un de chaque Auspice) sont désignés par Hécate elle-même. Les Furies Noires ont de nombreux rites élaborés et solennels pour toutes les interactions sociales et elles paraissent parfois un peu étrangement désuètes ou décalées lors de relation avec les gens de « ce monde ». Les Enfants Perdus, et surtout les mâles, sont un véritable problème pour elles car quel adolescent élevé « à l'occidentale » comprendrait le puissant sens du devoir et parfois de résignation qui anime tous ceux qui ont été élevé hors des « tentations du monde moderne » ? Mais heureusement, ces cas sont très rares car les Furies Noires prennent grand soin de leurs lignages. Enfin, les rares Métis sont immédiatement mis à mort, sauf si quelqu'un soustrait le bébé à ce sort et s'occupe secrètement de son développement.

Totem : Hécate

Faiblesse : (culturel) elles ont tendance à réfléchir à deux fois avant de suivre les décisions d'un homme, et leur relation au monde est parfois très décalée

Forme animale : majoritairement noire (cultivée)

Forme humaine : principalement typée méditerranéenne

Répartition actuelle : La majorité des membres réside au Sanctuaire, des groupes éparses veillent sur des sanctuaires naturels et spirituels de part le monde pendant que d'autres agissent dans les pays où les droits de la femmes sont bafoués (islam, excision, femmes battues etc.)

Courants :

Les Amazones : elles se sont vouées à la protection des femmes dans le monde. Elles ont un réseau de havres secrets où elles emmènent les victimes se faire soigner, se reposer et être mieux éduquées. A noter qu'il y est régulièrement pratiqué l'avortement.

Le Flambeau : les Garous de ce Courant parcourent le monde à la recherche de lieux sacrés oubliés, ou de reliques du Ver à mettre en lieu sûr. Elles sont ainsi régulièrement confrontés à de nombreuses créatures, occupantes des lieux, possesseurs des objets. La dangerosité de leur travail les amène régulièrement à travailler avec d'autres Tribus.

Le Temple de la Trinité : c'est une structure religieuse ayant un pouvoir important dans la Tribu. Elle regroupe les Métamorphes Furies Noires qui ont dévoué leur existence entière à la consécration de Gaïa, Luna et Hécate. En leur sein officient les Oracles, vierges douées de visions particulièrement puissantes et précises que l'on dit envoyées par les trois déesses. Contrairement aux Avant-Coureurs des Arpenteurs Silencieux, l'ensemble des dirigeantes de la Tribu prend connaissance des Oracles et agit en conséquence, n'avertissant les autres Tribus qu'à de très exceptionnelles occasions.

Divers : la plupart des groupes de 3 femmes monstrueuses furent des meutes de Furies Noires (exemple : les Harpies, les Ereneis ; Médée et Penthesilée sont sans doute des Furies Noires). Par tradition, les meutes sont formées en trio.

La virginité est un état important pour les Furies Noires ; sa perte n'est pas un acte anodin et ne peut avoir lieu,

selon les traditions, qu'à l'âge adulte, c'est-à-dire après le Rite de Passage. Cela vaut autant pour les mâles que pour les femelles et le non-respect de cette coutume indique une défaillance de son sens du devoir face à l'instinct. On dit que les vierges sont plus à même de recevoir des visions d'Hécate.

Griffes Rouges

Ils sont originaires du continent nord-américain. Avant l'arrivée de l'homme blanc, c'était déjà une Tribu principalement composée de Lupus. Mais leur relation avec les amérindiens n'étaient pas celles qu'ils ont aujourd'hui avec tout humain. Ils s'évitaient ou, parfois avait un rôle un peu mystique, menant un jeune indien à travers les épreuves qui feraient de lui un homme... Ils avaient alors des relations de voisinage dictées par les codes des loups avec les Tribus Wendigo (au nord-ouest), les Croatan (à l'est) et les Uktena (au sud) car ils occupaient principalement la zone centrale du continent et n'étaient finalement dominant nul part. Mais les autres Tribus respectaient leur vie secrète et animale.

A l'arrivée de l'homme blanc, ce fut la claqué magistrale : ils découvrirent des hommes irrespectueux de Gaïa, et surtout, des vecteurs du Ver qui s'étendit en 3 siècles sur tout le continent. Certains seraient devenus fous pour moins que ça. La Tribu opta pour un blocage total des relations avec l'homme et le décréta Ennemi. Aucun compromis n'étant possible, le territoire des Griffes Rouges s'amenuisa rapidement.

Les Griffes Rouges sont donc particulièrement virulents concernant tout ce qui s'éloigne un peu de Gaïa. Par conséquent, ils n'ont aucune considération pour les Métis, les tuant sur le champ, même lorsqu'ils ne sont pas de leur Tribu (s'il l'un d'eux s'aventure sur leur territoire). Ils ont un mode de vie en meute (constituée de Métamorphes-garous, de Parents et de loups normaux) et intègrent les vagabonds selon les lois des loups, Parents ou pas. Les Enfants Perdus ne posent guère de problème puisque tous de Lignée Lupus et donc plus aptes à s'accepter. C'est sûrement la Tribu la plus unie car chacun de ses membres suit instinctivement les mêmes principes que les autres et possèdent les mêmes préoccupations et les mêmes codes de langage. Les Métamorphes de la Tribu s'intéressent énormément à la spiritualité. En revanche, la Tribu ne sait pas grand chose du monde des hommes et n'en voit que la couche apparente.

Aujourd'hui acculés par l'Humanité, ils se sont voués à la défense des derniers territoires naturels de l'Amérique et sont prêts à se sacrifier pour cela puisque, de toute façon, s'ils les perdent, ils dépériront. Ils n'ont guère d'espoir de reconquête puisqu'ils estiment être désormais les seuls véritables protecteurs de Gaïa. Les autres Tribus ayant succombées aux attraits du Ver ou du Tisserand au-delà de toute mesure. Ils souhaitent juste être le dernier rempart jusqu'à leur dernier souffle, assénant, quand l'occasion se présente, un coup à leur ennemi.

Totem : Glouton (mais il a pu en être autrement avant : peut-être Arbre, un Totem plus en harmonie)

Faillesse : incapacité de regagner de la gnose en zone urbaine et Don de Homidé à x7

Forme animale : loup gris américain et loup roux (disparu aujourd'hui de l'état sauvage)

Forme humaine : nord-amérindien (Iroquois, Algonquins, Sioux)

Répartition actuelle : la partie nord des Etats-Unis et le Canada

Hurleurs Blancs

Au milieu du IIème millénaire avant J.C., une branche des Gaëls, peuple pro-celtique d'Irlande, s'établit dans le nord de la Grande Bretagne. La culture des Scotts et des Pictes devient alors le terreau de l'unification d'un petit groupe de loup-garous de cette région qui se feront connaître sous le nom d'Hurleurs Blancs. Cette petite Tribu, proche cousine des Fianna et des Fils de Fenris, est belliqueuse et impitoyable. Une attitude qui éloigne pendant de longues années la Corruption du Ver comme toute tentative d'incursion des peuples-frères. Sûrs d'eux-mêmes, de leur pouvoir et de leur suprématie, cette arrogance est à l'origine de leur perte. Vers la fin de l'Empire romain, les Hurleurs Blancs combattent à leurs frontières tant matérielles que spirituelles, les agressions répétées du Ver... Mais un jour maudit de grande victoire, la majeure partie de la Tribu poursuit ses assaillants et s'enfonce au cœur même du domaine de Malféas... Eux si fiers, si indépendants et soucieux de la pureté du corps et de l'esprit n'ont d'autre choix que de s'assujettir au Ver. Pour ceux restés sur Tellus, aucune nouvelle ne revient. Et il aurait sans doute été préférable qu'il en soit ainsi car quelques années plus tard, Malféas vomit une engeance Corrompue sur Gaïa. Le premier acte que perpétuent les membres maudits de cette Tribu est de retrouver consciencieusement leurs anciens compagnons Hurleurs Blancs pour les entraîner vers la Spirale Noire tout en supprimant les Parents afin que le germe de leur ancienne Tribu soit détruit à jamais.

Pour tenter de préserver l'Espoir, Lion Blanc se sacrifie lui aussi et transfère une partie de son Etre afin que les derniers Hurleurs Blancs restés purs jusqu'à la mort (une poignée) accèdent au statut d'Esprit-Ancêtre et, malgré l'absence de Parents et de Métamorphes, puissent générer un contact privilégié avec des Métamorphes d'autres Tribus.

Ce faisant, Lion Blanc s'affaiblit considérablement et se fait capturer par le Ver.

La disparition des Hurlers Blancs est définitive car leurs Esprits ayant été Corrompus, les nouveaux BSD sont repartis tuer ou Corrompre leur famille et amis qui avaient échappé au drame. Il y eut quelques Esprits survivants, mais plus de géniteurs portant eux-même l'Esprit Hurler Blanc et donc plus de naissance Hurler Blanc. Leur forme animale est typique des loups européens.

Totem : [Lion Blanc](#)

Inuaruk

Les Inuaruk partagent la vie des Inuits et autres peuples du Grand Nord Canadien, de l'Alaska et du Groenland. De part la rudesse de la vie dans ces contrées, cette Tribu et sa culture humaine ont été particulièrement préservée des « méfaits » de l'arrivée de l'homme blanc et de la modernité pendant des siècles... mais tout à une fin et depuis deux ou trois dizaines d'années, l'incursion tentatrice et brutale du mode de vie occidental a cependant ébranlé les bases des traditions de cette Tribu qui vivait principalement parmi les loups de l'Arctique et veillait jusqu'alors comme des grands frères spirituels, protecteurs, mais discrets, sur les populations du Grand Nord.

Les Parents de Lignée Lupus sont organisés en meute, avec parfois quelques Métamorphes en leur sein, et les Parents de Lignée Homidé vivent dans des villages plus ou moins modernisés ; parmi les traditionalistes les plus déterminés, on compte un grand nombre de Parents. Quelque soient leurs Lignées, le réseau de Parents est très surveillé par les Inuaruk et il y a très peu d'Enfants Perdus. Jusqu'à présent, leur intégration n'a jamais posé de problème car la culture Inuit reste encore très traditionnelle et spirituelle. Mais qui sait ce qu'il adviendra dans quelques années ?

Totem : ?

Faiblesse : leur métabolisme n'est pas du tout habitué à des températures tempérées voire élevées, ni à un régime alimentaire abondant et varié. Ils souffrent donc facilement de la chaleur et s'ils ne gardent pas un mode de vie strict, ils prennent rapidement de l'embonpoint.

Forme animale : loup arctique (blanc)

Forme humaine : Esquimau, Inuit

Répartition actuelle : Canadien, de l'Alaska et du Groenland (mais pas en Sibérie)

Marcheurs sur Verre

Après l'Impergium, l'Humanité pu prendre son essor et des Loups-garous s'immiscèrent dans les différentes civilisations en marche. Ils suivirent leur progrès et s'allièrent aux Esprits du Tisserand qui prenaient force et vigueur dans ces zones. Ces Lupins se regroupèrent d'abord par cités, puis par régions, pays etc. au fur et à mesure que le réseau de communication humain s'étoffait. De tout temps, ils tentèrent d'atteindre les rênes du pouvoir économique légal ou non, le pouvoir politique étant plus difficile et instable, afin de réguler les faits et gestes des hommes de l'intérieur. Aujourd'hui, la puissance économique régule le monde et ceux qui se sont baptisés les Marcheurs sur Verre sont maintenant dans les plus hautes sphères du pouvoir humain. Beaucoup de Tribus les soupçonnent d'avoir dévié de leur but originel et de ne rechercher que la puissance et le profit, gagnés par la même maladie que les hommes et ayant succombés aux attraits du Ver et du Tisserand.

Ils ont sans doute une conception autre de l'équilibre de Gaïa que la plupart des Tribus et pensent, comme les Enfants de Gaïa, que celui-ci peut être préservé avec l'aide des hommes ou, en tout cas, en considérant l'extension de cette espèce. Mais ils ont parfois une attitude progressiste qui fait peur aux autres Lupins et ne convainc pas toujours, même quand des Caerns s'ouvrent sur leurs territoires.

Dans les villes, ils sont en forte connexion avec les Rongeurs d'Os qui officient, eux à un tout autre niveau. Contrairement à cette Tribu des bas-fonds, les Marcheurs et leurs Parents aiment le confort, le luxe, la mode et ont les moyens de ne pas s'en priver. Ils sont généralement très show-off.

L'immense majorité des membres de cette Tribu est de Lignée Homidé. Non pas qu'ils rejettent leur part animale, mais l'entendement des individus nés Lupus est souvent plus limité concernant les lois complexes de la finance et des relations humaines. D'ailleurs, les siècles, voire les millénaires passés au contact des civilisations humaines ont quelque peu altéré cette partie sauvage : leur forme animale se présente comme une sorte de chien-loup racé. Ils ne négligent cependant pas leurs Parents Lupus et s'en font souvent des compagnons au quotidien. Les Parents Homidés sont

totalément intégrés dans leur réseau et sont souvent leur interface sociale. En effet, ces millénaires de vie au milieu des hommes n'a pas amenuisé la crainte inconsciente et irréprouvable que tout Métamorphe inflige aux êtres humains. Le cas des métis est fort gênant car il est difficile de cacher un tel être et de l'élever correctement, c'est pourquoi les Marcheurs se résignent la plus part du temps à les tuer dès la naissance.

Enfin, le cas des Enfants Perdus ne posent pas vraiment de problèmes à la Tribu : ils sont passés maîtres dans l'information et la désinformation et sont même souvent appelés par les autres Tribus pour lisser les vagues d'un Eveil brutal et bruyant. Leurs propres Enfants sont accueillis à bras ouvert, même ceux de Lignée Lupus. Ces derniers seront cependant souvent sous-estimés.

Totem : [Machina](#) ; ce Totem a évolué au fur et à mesure des progrès humains.

Faiblesse : incapacité de regagner de la gnose en zone sauvage (Amazonie, forêt non-entretenu) et Don de Lupus à x7

Forme animale : chien-loup (Le Vagabond)

Forme humaine : tout type possible

Répartition actuelle : dans toutes les grandes mégapoles et dans la plupart des villes

Rongeurs d'Os

Tribu proche des Marcheurs mais qui est toujours restée à la limite de la civilisation sans jamais vraiment chercher à s'y intégrer, c'est plus le rejet des autres qu'une réelle affinité qui est à l'origine de cette Tribu. Elle s'est donc constituée tout de suite après l'Impergium en Eurasie où les hommes avaient commencé à domestiquer le loup avant le début de l'Impergium. Le milieu des défavorisés est bien plus proche de celui des loups (bande, affrontement pour des raisons simples comme le meilleur coin pour dormir, la meilleure bouffe...) que les complexes rites et manières que les hommes ont peu à peu élaboré pour se distinguer entre eux. Les Rongeurs d'Os, ainsi baptisés par les autres Tribus, sont très mal considérés par les autres Garous. Ceux-ci supposent, à tort ou à raison, que vivre plus ou moins aux abords (voire aux crochets) de l'Humanité leur a fait perdre la capacité à survivre en pleine nature, ou les a rendu fainéant. Il est vrai aussi qu'ils sont très opportunistes et ne s'embarrassent pas toujours de ce que les autres Métamorphes appellent l'Honneur. Pour eux, seule compte la survie au jour le jour et il y a si peu de joie en ce monde qu'ils n'en laissent passer aucune.

Mais cette Tribu a le mérite d'être extrêmement solidaire (quand on vous crache dessus de tout côté, ça crée des liens !) et sa force réside en la surprise que ses membres peuvent provoquer : ce sont des êtres soi-disant insignifiants et dégénérés ; qui croirait que le danger peut venir d'eux ? Ils errent un peu partout et ont toujours l'air d'être au courant de tout ; être considéré comme insignifiant a aussi ses avantages...

Les Rongeurs ne craignent pas de se salir les pattes et sont souvent les derniers remparts à l'avancé des ennemis de Gaïa, les autres ayant abandonné la lutte pensant la bataille perdue.

Les Rongeurs sont organisés en bande (meute), mêlant Homidé, Lupus et Parents. Ils sont très territoriaux et même un des leur doit subir un bizutage avant d'être accueilli à bras ouverts. En revanche, si elles ne sont pas rivales, les bandes de Rongeurs sont extrêmement soudées. De toutes les Tribus, les Homidés Rongeurs d'Os sont sûrement ceux qui sont les plus proches des Lupus. Il y a un certains nombres d'Enfants Perdus car les Rongeurs n'ont pas la structure sociale nécessaire pour avoir un œil précis et durable sur les lignages. Les Métis sont accueillis dans la Tribu avec une certaine bienveillance, comparée aux autres Tribus : les Rongeurs sont déjà les parias de la Nation Garou. Ils acceptent ce rôle car ils sont conscients qu'il doit être tenu par quelqu'un pour l'équilibre de la Nation. Et ce faisant, ils se posent en protecteur ou vengeur de tous les parias et les âmes perdues de la société humaine, abusés par ceux qui se sentent à l'abri de toute dégénérescence.

Totem : [Rat](#)

Faiblesse : (spirituel) ils reçoivent peu de prestige et de considération de la part des autres Garous

Forme animale : chien, bâtard des rues

Forme humaine : généralement pas bien beau (manque de soins) à la semblance des paysans du Moyen-Age (dentition en mauvais état, peau abîmée par les intempéries...)

Répartition : on peut en trouver dans toutes les villes, mais ils ne sont vraiment organisés que dans les mégapoles

Seigneurs de l'Ombre

Vers la fin de l'Impergium, des loups-garous se sont rapprochés des peuplades humaines des steppes de l'Asie centrale protégeant ces communautés contre leur voisines, parrainées par d'autres groupes de Garous. Ils se sont ensuite organisés en plusieurs millénaires dans ces immensités pour former une Tribu guerrière et conquérante sous l'égide d'un Esprit puissant et ambigu. Ils cultivèrent l'aspect mélanique de leur forme animale pour paraître plus terrifiants et se rapprocher des ombres de leur Totem. Au début de l'ère chrétienne, alors que la Tribu était stable et toujours animée d'un esprit de conquête, ils poussèrent les communautés de cavalier des steppes à progresser vers l'ouest. Sur leur chemin, ils se mesurèrent aux peuples d'Europe du Nord comme du Sud et si les cavaliers asiatiques ne furent qu'une déferlante, des membres de la Tribu restèrent bien après leur départ sur les territoires de l'Europe du Sud-Est et de l'Asie Mineure. Aujourd'hui, les membres de cette Tribu aiment à côtoyer les sphères du pouvoir politique et ont commencé à se mesurer aux Crocs d'Argent dès qu'ils s'installèrent parmi les civilisations plus sédentaires de l'Eurasie. Cependant, leur goût du pouvoir se remplit plus dans celui d'éminence grise libre d'agir dans l'ombre plutôt que celui de chef soumis aux exigences de la lumière et du protocole.

Les Seigneurs de l'Ombre sont une Tribu dont les autres se méfient généralement, car beaucoup prétendent que rien n'arrête un Seigneur de l'Ombre ayant un objectif en tête ; pas même la peur de la Corruption. Les membres de cette Tribu sont soumis à une éducation basée sur la sélection naturelle, ou chacun apprend à se dépasser, en tant qu'individu, mais aussi en tant que meute, caern ou toute autre entité dont il fait partie. Chacun cherche à exceller dans au moins un domaine sans avoir de faiblesses dans les autres, car toute faiblesse est difficile à vivre pour un Seigneur de l'Ombre. On leur apprend également à profiter des faiblesses des autres, non pas par perversité mais pour les forcer les faibles à devenir meilleur ou disparaître. C'est ainsi que les conspirations et les jeux de pouvoir jouent à plein. Il sera souvent considéré qu'un assassinat politique ou physique au sein de la tribu n'est qu'une sélection du plus fort sur le plus faible, tant que cela est motivé par le désir de protéger Gaïa.

Les Parents soutiennent généralement le ou les Métamorphes auxquels ils sont affiliés, bien qu'ils peuvent avoir des buts différents et ne pas les abandonner pour eux. Mais pour être réellement respecté par les dirigeants loups-garous, un Parent doit faire preuve d'autant d'ambition et de moyens que les Métamorphes. La hiérarchie de la Tribu est basée sur un système féodal constitué de chefs uniques à différents niveaux de la hiérarchie ayant tout pouvoir sur ses subordonnés. Cette Tribu est animée d'un grand sentiment de fierté, voire de supériorité face à toute autre personne. C'est pourquoi toute tare individuelle ou collective est épurée ou cachée en attendant... autant dire que la vie des Métis ne vaut guère face à l'honneur de la Tribu. Enfin, lorsque qu'un Enfant Perdu est découvert, il n'a droit à aucune considération et doit se trouver de lui-même sa place au sein de la Tribu. Beaucoup d'entre eux ne restent pas et deviennent Ronin ou dégénèrent jusqu'à ce qu'un Caern leur offre une éducation plus souple. Il est à noter que ces individus ne portent pas toujours l'aspect mélanique de leur Tribu.

Totem : [Khormusta](#)

Faiblesse : honte de l'échec : -1 de Renom quand ils en subissent un

Forme animale : loup mélanique (cultivée)

Forme humaine : slave et asiatique, eurasienne

Répartition actuelle : Europe de l'Est, Moyen Orient, Asie centrale, un peu en Amérique

Courants :

Les Porteurs de lumière : ces garous choisissent de combattre au milieu des Ténèbres du Ver en s'infiltrant parmi ses serviteurs. Ils peuvent être « dormant » pendant plusieurs années avant de porter un unique coup mortel aux desseins du Ver et terminer ainsi leur carrière, vivant ou sacrifié pour leur cause. Ces garous sont très admirés dans la tribu bien que très rares soient ceux qui connaissent leur identité. Ce choix de vie est extrêmement dangereux d'autant plus que pas un garou, même Seigneur de l'Ombre ne peut faire la différence entre un BSD et un Porteur si celui-ci choisi de maintenir sa couverture. Les Porteurs de lumières agissent quasiment tous en solo.

La Cime : les Garous de ce Courant estiment que la meilleure chance de la Nation face au Ver est que toutes les tribus fonctionnent de façon coordonnée. Pour cela, ils fréquentent beaucoup les autres tribus et cherchent en leur sein des chefs potentiels capables d'impulser leur tribu pour discrètement les soutenir et les amener au pouvoir au besoin malgré eux. Ils espèrent qu'une fois l'élite dirigeante identifiée, en place et surveillée par leur soin, un alpha seul ou avec sa meute ira plus avant encore et toujours avec leur aide discrète unifiera les tribus face au Ver.

Les Juges : c'est une structure complètement interne à la tribu. Ses membres traquent la corruption parmi les Seigneurs de l'Ombre. Ce groupe est né par la volonté d'anciens constatant que de plus en plus de membres de la tribu s'élançaient dans les bras du Ver pensant avoir la force d'apprendre ses secrets sans subir en retour la Corruption. Les Juges possèdent une autorité très importante et ses membres, même cliaths sont craints et respectés.

La Société de Nidhogg : Cette société est très secrète et même au sein de la tribu, personne n'est sûre de son existence ni de ses buts. On murmure qu'il vénèrent la nuit et cherchent à éloigner Gaïa de l'influence d'Hélios. D'autres supposent qu'ils connaissent beaucoup de secrets sur l'Apocalypse et cherchent à l'accélérer afin de ne pas donner au Ver une chance de devenir plus puissant avant la grande confrontation avec les garous.

Uktena

Les Uktena sont des coyotes-garous. Ils occupaient les régions où l'espèce animale était présente, à savoir l'Amérique Centrale et la partie la plus australe de l'Amérique du nord. Après la fin de l'Impergium sur l'Ancien Continent, ces Métamorphes se sont rapproché des ethnies humaines présentes dans ces contrées, les Aztèques, les Mayas et certaines tribus d'Amérindiens. Ils avaient alors très peu de contact avec les Wendigo, plus au nord mais rencontraient assez fréquemment les Griffes Rouges et les Croatan. Aujourd'hui, c'est la Tribu qui a le mieux su tirer son épingle du jeu lorsque les Blancs envahirent la Terre Pure. Faisant profil bas et pliant tel le roseau, ils sont actuellement partout, jusque dans le sud du Canada.

La Tribu des Uktena est particulièrement versée dans la connaissance, la spiritualité et les jeunes Uktena apprennent que le savoir est autant une arme de défense que d'attaque. Les traits que l'on attribue à ses membres sont principalement la ruse, la sagesse, parfois un peu décalée, et une absence totale de manichéisme. C'est pourquoi beaucoup se méfient de ces cousins si proches et si lointains. De plus, ils prennent un malin plaisir à brouiller les pistes, à cacher leur force et restent très mystérieux et secrets sur leurs connaissances et la façon dont ils les acquièrent. Enfin, derrière ces aspects de sages et de sorciers, ce sont souvent de redoutables guerriers. Ils savent parfaitement bien s'adapter au monde qui les entoure et sont actuellement présents dans les villes comme dans les étendus sauvages à la recherche de toute connaissance pouvant être utile (ou non, d'ailleurs) dans le combat qui est le leur.

L'organisation de la Tribu est très libre : par couple, par famille, par meute... mais cependant, ils gardent tous des contacts forts avec un Caern et les Septs entre eux se rencontrent fréquemment. Les Lignées se côtoient dans la fraternité, conscientes de leurs différences mais aussi de leurs complémentarités et les Parents sont très bien intégrés dans ce réseau. La hiérarchie s'établit plus sur l'âge que sur les potentialités physiques ou le sexe et un jeune Lupin sera fort avisé de suivre le conseil d'un Parent plus âgé. Dans cette Tribu, la fonction de chacun est connue et assumée avec peut-être plus d'harmonie que chez la plupart des autres Tribus. Les anciens accueillent avec compréhension les Enfants Perdus et leur enseignent leur histoire tant humaine que spirituelle. Les Uktena prétendent que lorsque l'on sait d'où l'on vient et qui sont ceux qui nous ont donné vie, on sait avec plus de force qui on est et le rôle que l'on a à jouer. Seul le cas des Métis reste problématique. Aucune règle n'est établit au sein de la Tribu. A chacun de prendre ses responsabilités, et si un Métis est élevé, il sera accepté au sein de ses frères comme un membre à part entière. Les Uktena prennent plus garde à l'individu qu'à sa nature et estiment que chaque être vivant (et/ou spirituel) a droit à de la considération. On en voit parfois s'occuper de déshérités, leur donnant un petit coup de pouce pour remonter leur personnalité et se retrouver une place dans la société.

Totem : [Uktena](#)

Faiblesse : difficile pour eux de résister à voler une source de connaissance

Forme animale : coyote ou Loup roux (qui serait un hybride entre le coyote et le loup gris américain)

Forme humaine : amérindien (Mayas, Apaches, Navajos)

Répartition actuelle : Amérique Centrale jusqu'au sud du Canada

Wendigo

Cette Tribu était formée par les Loups-garous des zones froides de l'Amérique, bien qu'on ne les rencontraient pas au-delà du cercle polaire. Ils s'étaient rapproché des Nations amérindiennes de ces mêmes régions à la fin de l'Impergium. Avant l'arrivée de l'homme blanc, cette Tribu comptait de nombreux fiers et courageux guerriers. Mais contrairement aux Uktena, ils n'ont pas plié devant l'adversité et se sont battus pour leur terre et leur honneur... et ils ont perdu. Ils ont perdu beaucoup de leurs membres Homidés par les conflits avec les Blancs et beaucoup de Lupus par l'avancé du Tisserand et du Ver que les envahisseurs avaient apporté. Aujourd'hui, c'est une Tribu sur le déclin, trop fière et traditionnelle pour s'adapter au mode de vie des vainqueurs et donc, ils vivent actuellement reclus dans les réserves amérindiennes du Canada ayant oublié la plupart de leurs connaissances d'antan. La plupart des Lupus vivent dans les zones restées sauvages autour de ces réserves et certains ont même rejoint les rangs des Griffes Rouges. Dans l'ensemble, ils gardent tous une rancoeur plus ou moins forte contre les Blancs et les Tribus non natives de la Terre Pure, les accusant d'avoir failli à leur mission puisqu'ils n'ont su empêché l'expansion du Ver au-delà de leur frontière. Certains estiment

même qu'ils sont traîtres à Gaïa.

Les Wendigo se battent aujourd'hui pour la cause amérindienne au Canada. Certaines meutes résident dans les réserves des Etats-Unis et les parcs naturels et militent pour la protection des espaces sauvages et le droit des amérindiens. La Tribu n'a plus qu'un réseau très lâche de relation entre ses membres et le désespoir cueille les Garous comme les Parents bien plus tôt que chez les autres Tribus. Le peu de Métis est toute fois immédiatement mis à mort car ils sont considérés comme des aberrations. Quant aux quelques Enfants Perdus, ils sont recueillis le plus souvent par d'autres Tribus qui les découvrent et lorsqu'ils retrouvent la leur, le choc psychologique est rude. Soit ils se battent pour leur Nation et sont alors les membres les plus actifs, soit ils retournent dans leur environnement de naissance, prenant part aux activités garous de ce coin, soit ils sombrent dans la mélancolie à leur tour.

Totem : Wendigo

Faiblesse : de part leur double extermination (indien + loup) les Wendigo ont considérablement perdu de leur héritage (Dons, Rituels, connaissances autres)

Forme animale : loup gris américain

Forme humaine : nord-amérindien (Apaches, Iroquois, Algonquins, Sioux)

Répartition actuelle : Nord des Usa et Canada

Les Oubliés

Certains Métamorphes ou Parents ne sont pas comptés parmi la Nation Garou, soit parce que leur lignée a été perdue et oubliée, soit parce qu'ils en ont été chassés pour diverses raisons (faute grave, n'y trouvant pas sa place etc.). Ils ne sont pas nécessairement Corrompus pour autant et généralement, ils ne sont pas considérés comme des ennemis à abattre. En fait, ils ne sont pas considérés du tout et vivent loin des Caerns. Il arrive qu'une bande de ces Métamorphes se regroupe, formant une meute, mais de part la rareté de ces individus, de tels rassemblements sont d'autant plus exceptionnels. La majorité des Oubliés est constituée de Parents dont le lignage a été perdu.

Esprits-ancêtres

Lorsqu'un Métamorphe s'est illustré par un fait marquant, si celui-ci est suffisamment remarquable, une forme spirituelle de l'individu se constitue à la mort du Métamorphe, reflétant ce (ou ces) fait notable. Ce n'est en aucun cas le Métamorphe dans toute son individualité, mais uniquement le reflet de ce qu'il était ou de ce qui a été exprimé durant l'événement en question. Ainsi, cet Esprit n'a pas nécessairement les connaissances ou le caractère de l'individu qu'il représente. Et s'il accomplit plusieurs faits marquant dans sa vie, un seul Esprit-ancêtre se formera et il englobera les différents actes de la vie du Métamorphe.

Pour certains Métamorphes, une relation s'établit avec ce type d'Esprit. Ces Métamorphes ont alors accès aux savoir, savoir-faire et savoir-être de cet Esprit-ancêtre. Ce n'est pas nécessairement un ancêtre direct du Métamorphe, mais c'est forcément un Esprit-ancêtre de sa Tribu, quelles que soient les origines de ses parents. Quoi qu'il en soit, un Esprit-ancêtre n'est en lien qu'avec un seul autre Métamorphe de sa Tribu dans un temps donné.

L'existence de ce type d'Esprit dépend principalement de la durée de vie de l'écho qui se transmet concernant l'événement qui l'a vu naître. Le cas d'Esprit-ancêtre datant d'avant la formation des principales Tribus n'étant pas recensé, le problème de savoir chez qui un tel Esprit apparaîtrait ne se pose pas.

De part leur très faible nombre, les survivants des Métamorphes d'espèces massacrées au cours de la Guerre de la Rage ont généralement accès à ces Esprits-ancêtres qui sont beaucoup plus nombreux (5-7) pour un même individu que pour un Lupin(1-3) : le rapport nombre d'Esprit-ancêtre / nombre de vivant étant plus élevé chez les Métamorphes d'espèces exterminées.

L'Esprit-ancêtre est défini en terme de facultés selon ce qu'il était au moment de son exploit ou à sa mort si c'est l'ensemble de sa vie qui fait l'Esprit-ancêtre. Mais ce sont les facultés les plus remarquables qui sont à la portée du Métamorphe qui fait appel à lui : tout Attribut ou Capacité supérieur à 3 (les spécialités de l'Esprit-ancêtre s'appliquent et remplacent celle du Métamorphe) et tout score de Rgae, Gnose ou Volonté supérieur à 6. Pour faire appel à ses savoirs, ses savoir-faire, et ses savoir-être, le Métamorphe doit tenter une action qui ressemble à son Esprit-ancêtre et faire un appel-hommage en son nom. Le principe des Esprits-ancêtres étant d'être commémoré, le Métamorphe ne doit pas avoir la volonté d'être discret. Un jet d'Esprit-ancêtre diff. 8 est requis. On peut y mettre de la Volonté et le nombre de succès détermine le nombre de dés à additionner dans un de ces savoir (à choisir au moment de l'invocation) jusqu'à concurrence de ce que l'Esprit peut offrir. Ainsi, si l'Esprit permet d'acquérir Mêlée ●●●, que le Métamorphe a ●● et qu'il fait 2 succès, il n'obtiendra qu'un slot de plus en Mêlée. Le Métamorphe garde cet acquis jusqu'à ce qu'il tombe inconscient (de sommeil ou autre). La connexion qui s'établit avec un Esprit-ancêtre est unique et donc, il n'est pas possible de combiner les apports de différents Esprits-ancêtres en même temps. En revanche, le Métamorphe peut « renvoyer » quand il le souhaite ce que lui a transmis l'Esprit-ancêtre. A noter que les Dons et Rituels sont accessibles uniquement sous une possession du Métamorphe par l'Esprit-ancêtre.

En cas d'échec critique ou de succès critique (5 succès), le Métamorphe se fait posséder par l'Esprit-ancêtre. Dans tous les cas de possession, l'Esprit-ancêtre n'a pas accès aux possibilités de son hôte et n'a que celle selon lesquelles il a été défini. L'apparence pure ne se modifie pas mais la démarche, l'intonation, le charisme s'adapte à ce que dégageait le Métamorphe, devenu Esprit-ancêtre. De plus, il ne parle et comprend que les langues qu'il connaissait de son vivant. Dans le cas d'un échec critique, le Métamorphe n'a plus conscience de ce qui se passe, c'est l'Esprit-ancêtre, dans sa spiritualité la plus brute et sans nuance qui prend le contrôle du Métamorphe et il cherchera à s'accomplir. De plus, il est possible que ce soit un Esprit-ancêtre différent de celui appelé qui s'empare du Métamorphe. Dans le cas d'un succès critique, le Métamorphe reste conscient de ce qui arrive autour de lui et l'Esprit-ancêtre est beaucoup plus en accord avec les buts de son hôte et agit avec beaucoup plus de discernement. La possession persiste généralement selon la volonté de l'Esprit-ancêtre. Toutefois, si le corps de son hôte tombe inconscient, il n'aura d'autre choix que de l'abandonner.

Prestige & hierarchie

Epreuve

Un jeune Garou élevé dans les préceptes de Gaïa et de sa Tribu sera soumis à une ou plusieurs Epreuves, selon son ressenti. L'Epreuve consiste en une situation de crise, seul ou à plusieurs, où le jeune Garou subit un stress propice à dévoiler sa nature de Métamorphe. Bien évidemment, il ne sait rien de la faible dangerosité de la situation et les Garous évitent même de parler de cette étape de la vie en présence de ceux qui n'ont pas encore passée leur Rituel d'Accueil. Un Métamorphe pourra raconter les conditions de son Eveil, mais ne mentionnera pas que tout cela n'était qu'une mise en scène.

À l'issue de l'Epreuve, les Anciens discutent avec le jeune Garou pour connaître son ressenti ; trois cas peuvent se présenter :

- il s'est Evéillé ; il sera célébré avec ses compagnons dans un Rituel d'Accueil ;
- il ne s'est pas Evéillé, mais il estime avoir ressenti un stress qui aurait du révéler sa nature Métamorphe si elle était présente ; il sera célébré avec ses compagnons dans un Rituel d'Accueil ;
- il estime que son stress n'a pas été suffisant pour permettre à son éventuelle nature Métamorphe de s'exprimer ; il est tenu au secret des festivités qui vont se dérouler pour ses compagnons et subira une nouvelle Epreuve.

Il arrive fréquemment que les Epreuves soient organisées et encadrées par des Garous d'autres Tribus, proposant ainsi un terrain plus propice à déstabiliser les jeunes Garous. Lorsqu'un jeune Garou participe à son Rituel d'Accueil, il devient un membre actif de la Nation Garou. Il n'a pas encore de Rang, mais c'est à lui de prendre en main son engagement pour la cause de Gaïa et de montrer son esprit d'initiative.

Rang

Ce sont les Esprits qui définissent le Rang d'un Garou en le reconnaissant et en faisant courir l'information. Cependant, les Esprits ne sont pas perpétuellement omniscient : ce n'est que lors du Rituel d'Accomplissement que les Esprits ressentent les faits et gestes réellement accomplis par le Garou. Le nouveau Rang est accepté ou refusé selon le Renom acquis par le Garou. C'est donc le MJ qui donne les points de Renom temporaire et non les Esprits. Pour plus de réalisme, le joueur peut même ne pas connaître ses points de Renom temporaire et demander, quand il l'estime, un changement de Rang aux Esprits.

Cependant, la Nation Garou a besoin, elle-aussi, d'une preuve manifeste. Le Rituel d'Accomplissement consiste en la réussite d'une épreuve proposée par le Maître des Défis, selon le Rang et l'Auspice du Garou.

Le Rite de Passage : ce Rituel d'Accomplissement est très particulier. Lorsque des Garous ont gagné leur premier point de Renom, le Sept les charge d'une mission dont ils doivent s'acquitter ensemble. L'issue de ce rite est bien souvent le terreau de nouvelles meutes. Les jeunes Garous les plus prometteurs sont souvent envoyés dans des Caerns appartenant à d'autres Tribus afin de véhiculer le prestige de sa Tribu et de constituer, avec d'autres Garous, une meute multiethnique.

Lignée pure

La Lignée pure se compose d'une part instinctive intraspécifique (le Métamorphe sait si celui qu'il a en face de lui a Lignée pure ou pas) et d'une part intellectuelle interspécifique due aux connaissances des lignées (elle indique le degré de pureté).

La pureté de la lignée se définit par :

- une part "raciale" (la "pureté" de la part sauvage).
- une part ancestrale (Reconnue par les Métamorphes)

Ainsi, les Rongeurs d'Os et les Marcheurs sur Verre n'ont pas accès à ce Trait spécifique car ils se sont depuis longtemps reproduits avec les loups domestiqués.

NB : Dans la nature, cœur, foie et poumons sont pour l'alpha.

Renom

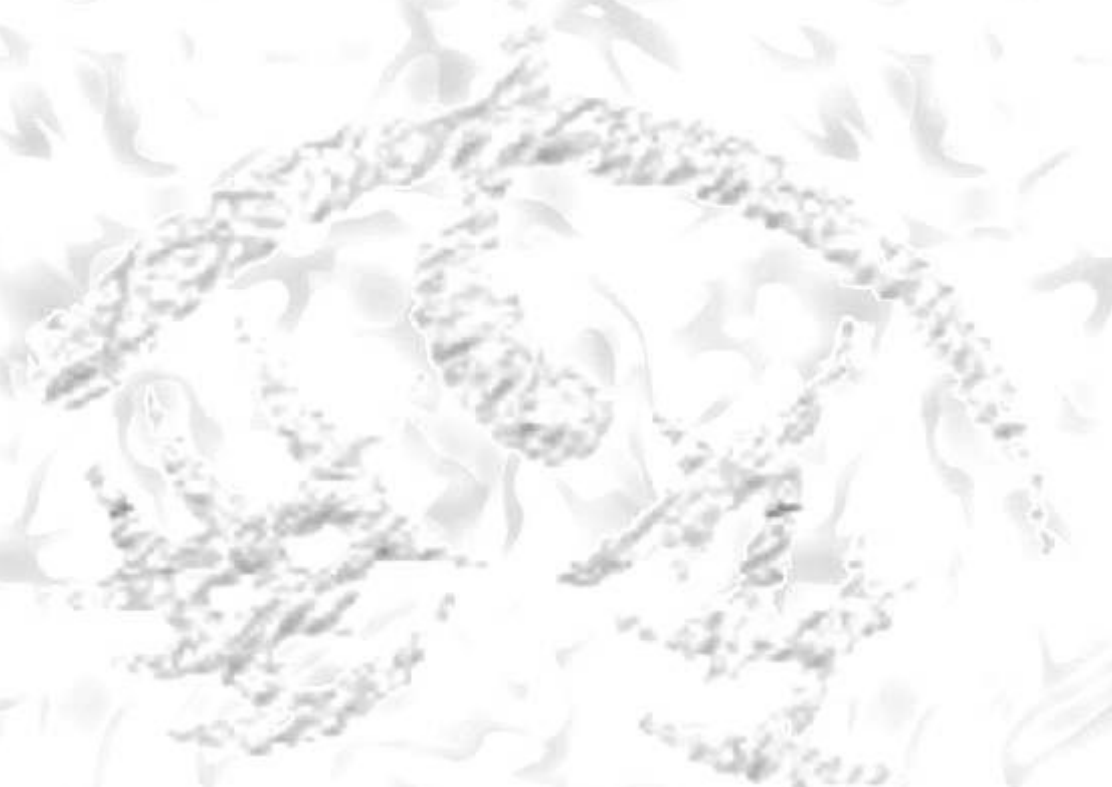
Rang	Pts de Renom	Obtention de pts de Renom pour
0		tout ce qui sort de l'ordinaire.
1	1	ce qui reste de l'ordre de l'exploit humain.
2	7	ce qui est de l'ordre de l'inhumain (confrontation Métamorphe, Jaggling, Vampire, Mage).
3	13	ce qui reste de l'ordre de l'inhumain et en surnombre.
4	19	ce qui est de l'ordre d'un Incarna.
5	25	ce qui est de l'ordre d'un Céleste.

Quand les pts temporaires et définitifs sont tous remplis, le Rang 6 n'est pas loin..

Gloire : combattre, briller en société (être glorieux).

Honneur : être témoin de quelque chose, y participer ; être au centre d'attention (être honorable).

Sagesse : décision, idée, suggestion (être sage).



Meute

Une meute est une unité d'action généralement rattachée à un Caern. Elle est formée à l'initiative des Anciens, des Esprits ou des volontaires. Les membres d'une meute peuvent être Métamorphe ou Parent et il arrive que certaines meutes regroupent les deux types d'individus. Mais tout Garou ne vit pas nécessairement en meute : seuls 50 % des Métamorphe font partie d'une meute (hors « Meute de Sept ») et le pourcentage est bien plus faible concernant les Parents. Les Garous « libres » sont généralement rattachés au bon fonctionnement d'un Caern. D'autres sont en errance. Chaque meute porte un nom.

Vivre en meute suppose un degré d'implication très fort envers ses compagnons. Cela entraîne quelques capacités comme :

- s'accorder sur l'un des membres pour passer le Goulet (c'est généralement toujours le même ; il reçoit le nom de « Passeur ») ;
- ressentir à distance le danger ou la mort des membres de la meute.

Première meute

On intègre souvent sa première meute à l'issue de son Rite de Passage. Les compagnons sont alors généralement choisis parmi les Garous avec qui ce cap important a été passé, le Sept n'ayant pas formé les groupes à la légère. Il existe des meutes, assez spécialisées, dont les membres font partie de la même Tribu et d'autres, « multiethniques », plus généralistes.

Totem & Alpha

Lors de sa constitution, la meute en appel à un Totem protecteur qui choisi de se présenter de part les diverses affinités que l'Incarna peut avoir avec l'entité d'action qui est en train de se former (ses membres, ses buts...). Ensuite, la meute se choisit son Alpha. L'Alpha est le chef de la meute. Ce statut particulier confère des droits, mais aussi des devoirs :

- il fait des choix et doit les faire respecter ;
- il tranche les litiges ;
- il représente la meute devant les autres garous et les Esprits ;
- il est d'autant plus gratifié ou pénalisé par les actions de sa meute (à chaque fois que le maximum d'un renom de la meute est augmenté par un membre autre que lui-même, l'Alpha reçoit 3 points d'honneur temporaire) ;
- il peut s'approprier tout trophée que la meute a acquis.

Il existe différents types de meute hormis celle formée pour vivre ensemble, agir et se soutenir.

Métis

L'acceptation dans la meute d'un métis, si ce n'est pour les Enfants de Gaïa, est un déshonneur qui entraîne la perte de 4 points d'honneur.

Meute de Quête

Une telle meute est formée lorsqu'un groupe de Garous décide de mener une mission à bien. Elle doit être dissoute à la fin de celle-ci, quelque soit l'issue des actions de la meute.

Meute de Sept

C'est la meute responsable d'un Caern. Elle est ainsi dénommée car elle regroupe en son sein l'Alpha du Caern, le Gardien du Caern, le Maître des Rites, le Passeur de Lune, le Maître de la Terre, le Maître des Défis et, bien sûr, le Totem-gardien du Caern qui est également l'Esprit protecteur de la meute. De même, leur nom est lié au nom du Caern (« le Sept de... »).

Litanie

La Litanie est une série de lois fondamentale que chaque garous se doit de respecter. Mais certains points sont sujet à controverse, amenant parfois la dissension entre les Tribus.

Alpha

Tu ne défieras pas l'alpha en temps de guerre.

Cette loi n'existe pas chez les Seigneurs de l'Ombre, et le « temps de guerre » est une notion variable selon les Tribus.

- invasion de territoire (Fianna) ;
- être hors d'un protectorat (Furie Noire) ;
- invasion de territoire ou être hors d'un protectorat (Griffe Rouge, Inuaruk, Wendigo) ;
- moment de crise (Arpenteur Silencieux, Astrolâtre, Marcheur sur Verre, Rongeur d'os) ;
- à l'appréciation de chacun (Croc d'Argent, Enfant de Gaïa, Fils de Fenris, Uktena).

Caern

Tu ne permettras pas qu'un Caern tombe aux ennemis de Gaïa.

Cannibalisme

Tu ne mangeras pas la chair de tes pairs.

Cette loi est sujette à interprétation :

- ni chair de loup ni chair d'homme (Astrolâtre, Croc d'Argent, Enfant de Gaïa, Furie Noire, Inuaruk, Marcheur sur Verre, Rongeur d'Os, Seigneur de l'Ombre) ;
- pas de chair de loup (Fils de Fenris, Griffe Rouge, Wendigo) ;
- à l'appréciation de chacun (Arpenteur Silencieux, Fianna, Uktena).

Déchéance

Tu ne laisseras pas les tiens supporter ta déchéance.

Descendance

Tu n'engendreras pas de descendance avec un autre Loup-Garou. (Arpenteur Silencieux)

Tu ne prendras pas un autre loup-Garou pour compagnon. (Astrolâtre, Furie Noire)

Tu ne risqueras pas la déchéance de ta lignée. (Croc d'Argent)

Tu assumeras ta descendance. (Marcheur sur verre)

Tu ne laisseras pas le Ver grandir dans le sang des Fianna. (Fianna)

Tu ne laisseras pas le Ver grandir dans le sang de Fenris. (Fils de Fenris)

Tu ne permettras pas l'affaiblissement de la Meute par une descendance dégénérée. (Griffe Rouge)

Tu ne permettras pas l'affaiblissement de la Tribu par une descendance dégénérée. (Inuaruk, Wendigo)

Tu veilleras sur tes enfants comme Gaïa veille sur toi. (Enfant de gaïa)

Tu assureras l'éducation de ta descendance. (Rongeur d'os, Uktena)

Tu ne permettras pas la déchéance de la Tribu. (Seigneur de l'Ombre)

Renom

Tu prendras ta part selon ton Renom.

Ver

Tu combattras le Ver partout et en tout temps.

Assemblée

Les Assemblées sont essentielles à la culture Garou. Elles constituent un point dans le temps (généralement la nuit) et dans l'espace (généralement dans un Caern) où les Garous honorent leurs esprits et héros, règlent leurs conflits, prennent les décisions importantes pour l'avenir et plus généralement ressoudent leur identité culturelle. Toute réunion formelle entre Garous peut-être considérée comme une Assemblée, que ce soit un groupe secret de Théurges Astrôlatre ou l'Assemblée mondiale annuelle des Fiannas. Une Assemblée est conduite de façon différente selon la Tribu, le Caern ou même les participants qui l'exécutent. Cependant, elle peut toujours être divisée en 5 sections.

Préparation

Le Maître des Rites, ou plus généralement celui qui organise l'Assemblée, désigne ceux qui en seront les acteurs principaux :

- La Voie des Leus, généralement Galliard
- Le Cœur Invisible, généralement Théurge
- La Main Probe, généralement un Philodoxe de haut rang
- l'Oeil Miroir, généralement un Ragabash

Avant l'Assemblée, la Voie des Leus recueille les sujets qui seront évoqués lors du Choix des Sages.

Hurlement (ouverture)

Toutes les Assemblées commencent par un Hurlement. La Voie des Leus entonne celui-ci en le chargeant d'émotion. Son impulsion est rejointe par tous les Garous présents à l'Assemblée. L'air s'emplit d'un chant de loup, dont les accents dépendent des participants, de leur état d'esprit, de leur culture etc. Une Assemblée Fianna sera généralement très expressive, d'une beauté envoûtante et souvent terrifiante. Une Assemblée formée pour régler le sort d'un Garou accusé de corruption ou de trahison aura un accent menaçant et grave, que ressentira tout aussi bien l'accusé que les accusateurs.

La Voie des leus est aussi chargé d'introduire les différentes phases de l'assemblée.

Ciel Intérieur (hommage aux Esprits)

Lorsque le Hurlement est terminé, un hommage est rendu aux Esprits, et plus spécifiquement aux Totems de Caern et de Tribu. Il est dirigé par le Cœur Invisible. Si le Garou en a le pouvoir, il crée une Porte Umbrale en amenant le Goulet à 0, confondant ainsi Tellus et la Penumbra le temps de l'Assemblée. L'Esprit-gardien du Caern est invité à participer, ce qu'il fait généralement sans intervenir. Dans le cas contraire, ses interventions sont prises très au sérieux par les Garous.

Chaque Garou est invité à donner de lui-même (Points de Gnose) aux Esprits présents, et principalement au Totem du Caern.

Brisure de l'Os (parole & jugement)

Chacun à son tour est invité par la Voie des Leus à faire part de ses informations et décisions personnelles récentes (nouvelles d'une meute, attaque du Ver, concubinage, quête, présentation de nouveaux-venus...).

La Main Probe prend ensuite la parole et invite ceux qui le souhaitent à faire part de leurs réclamations, désirs de Justice etc. Les plaignants exposent les faits et leur requête. Cela peut incriminer des Garous présents ou absents, d'autres Caern, des humains ou n'importe qui. Si l'accusé est présent, il prend à son tour la parole pour expliquer sa version des faits et éventuellement réclamer réparation contre son accusateur. La Main Probe invite toute personne tierce à parler sur le sujet. Le jugement peut prendre la forme d'une punition pour l'un des protagonistes, d'un combat rituel, d'un règlement à l'amiable... S'il s'agit d'une décision à prendre pour la communauté, elle est traitée dans la phase suivante de l'Assemblée.

Choix des Sages (actions & décisions)

Ce temps s'attache aux problèmes touchant la communauté en présence. La Voie des Leus énonce l'ensemble des sujets à traiter. Chacun peut donner son avis en commençant par ceux dont le Renom est le plus élevé. Lorsque tous ont parlé, le ou les chefs se retirent pour prendre leurs décisions finales.

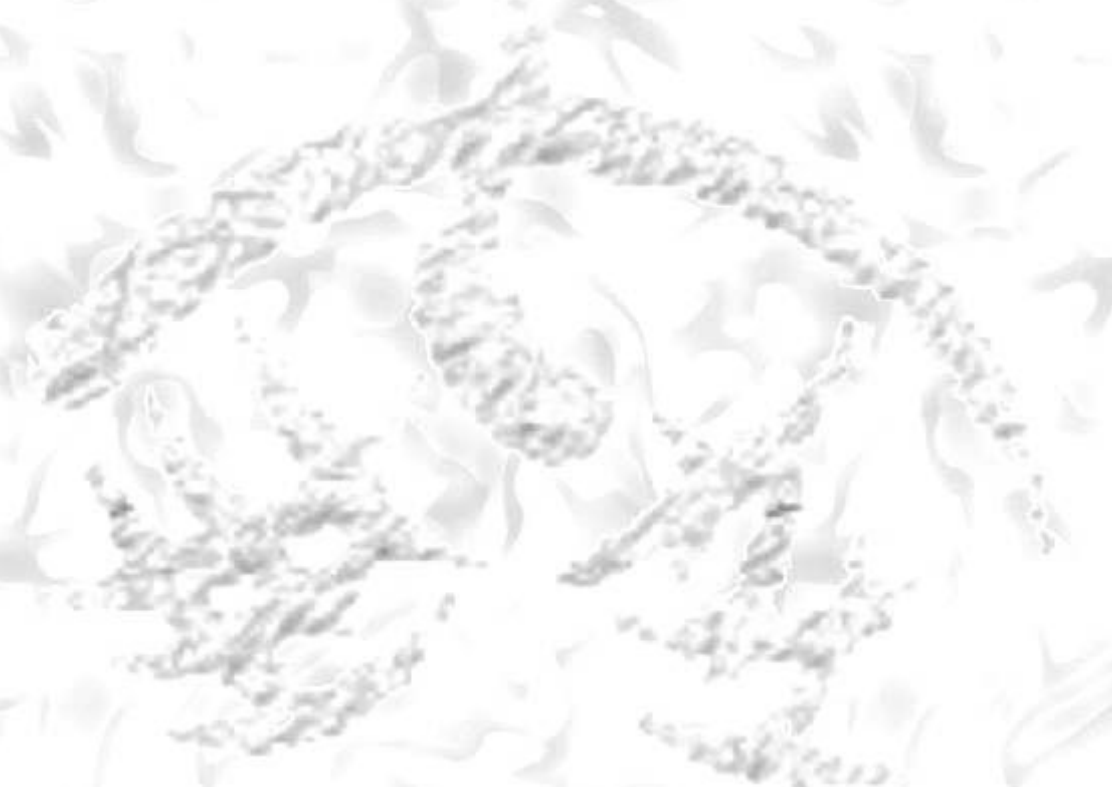
C'est à ce moment qu'intervient l'Oeil Miroir. Il profite de l'absence de l'autorité pour remettre en cause des choses établies, faire réfléchir les Garous sur leurs conditions et leurs façons d'agir. Lorsque les chefs reprennent place pour faire part de leurs décisions, l'Oeil Miroir doit avoir terminé son intervention.

Terre Intérieure (célébration des Héros)

La Voie des Leus invite les Galliards à évoquer les morts et les héros de la Nation Garou. Il lance ensuite un hurlement d'hommage général repris par tous, qui marque la fin de l'Assemblée.

Étincelle (célébration de la culture Garou)

Généralement, l'ambiance se détend et chacun peut contribuer à la célébration de la culture Garou par des chants, des danses ou tout autre talent. Les Lupus ont tendance à profiter de ce moment pour lancer une chasse qui raffermirait aussi la cohésion de la communauté.



Justice

Chapitre à renseigner



Destinée

Naissance

Un Métamorphe est toujours de la Lignée de sa mère.

Les louveteaux sont noirs à la naissance.

Tous les Métamorphes et la moitié des Parents naissent de nuit. Ainsi, lorsqu'un enfant pouvant être Métamorphe naît, il y a deux chances sur cinq pour qu'il soit Métamorphe. Très peu de Métamorphes naissent de jour. Lorsque c'est le cas, on les associe facilement à Hélios, mais leur Auspice sera celle de la nuit d'avant.

A la naissance d'un Parent ou d'un Métamorphe, l'Esprit qui s'incarne est affilié à une et une seule des Tribus. Cela détermine l'apparence animale ainsi que la Faiblesse liée à cette Tribu. En cas de conflit (deux parents de Tribus différentes), l'Esprit sera à 75% de la même Tribu que celle du Métamorphe si l'autre Parent (l'Esprit y est plus fort et appelle plus facilement un de ses pairs) ou à 50% de l'une ou de l'autre en cas de parents de même statut spirituel.

Bénis de Gaïa, ses agents ne portent aucunes tares physiques ou mentales à la naissance ; pas de maladie congénitale, pas de problème de consanguinité... sauf pour les Métis qui eux, sont maudits !

La fécondité des Métamorphes a chuté drastiquement depuis l'Inquisition (due aux changements d'équilibre de Gaïa à partir de cette période) en partant de la base humaine (1/12) :

XVIème : 1/24

XVIIème : 1/36

XVIIIème : 1/48

XIXème : 1/60

XXème : 1/72

En revanche, la fécondité des Parents est la même que celle des Humains.

Fécondité	Humain	Parent	Métamorphe
Humain	Humain	50% Humain / Parent	Parent
Parent	50% Parent / Humain	80% Parent / 20% Métamorphe	50% Parent / Métamorphe
Métamorphe	Parent	50% Métamorphe / Parent	Métamorphe

Eveil

L'Esprit d'un Métamorphe s'éveille, le plus souvent à l'adolescence : il est rare que quelqu'un traverse cette phase sans ressentir au moins une fois une peur ou une colère démesurée (pour les animaux, le rejet des parents). Pour chaque frustration importante, le futur Métamorphe fait un jet de Rage (nombre de dés en fonction de son Auspice) diff. 10. Une réussite suffit à éveiller l'Esprit qui sommeil en lui et a le faire entrer en Frénésie (de fuite ou d'attaque). A partir de là, tout ce qui différencie le Parent du Métamorphe s'applique au nouveau Métamorphe sous toute ses formes (sensibilité à l'argent, régénération). En revanche, si son Eveil se fait tardivement, sa fertilité reste celle d'un Métamorphe même si l'Esprit ne s'est pas éveillé.

Toutes les Tribus organisent une épreuve extrêmement stressante pour les jeunes Parents dont ils ont la connaissance, lorsque ceux qui les élèvent en font la demande. En effet, ils arrivent trop fréquemment qu'un Enfant Perdu décime sa famille ou son entourage lorsqu'il s'éveille après une frustration vécue et qu'il n'a pas su refouler.

Destin

Les Métamorphes et les Parents ont un Destin (avec un grand D) contrairement à tout autre créature. Ce que désigne ce Destin reste à la discrétion du MJ, voire même du hasard. Aucun jugement de valeur ne peut affaiblir ce fait (être l'éternel second couteau ou le chef des armées) car c'est le fait d'avoir un Destin qui est important. Toutes ces considérations sont surtout en rapport avec la Sphère de Mage Entropie.

Mort

Les Garous font généralement disparaître les corps afin de préserver le Voile, les brûlant ou pratiquant les rites plus visibles dans la Pénumbra.

Divers

Par tradition, les Garous s'attribuent ou se font attribuer un « nom de Garou » symbolique.

Un Métamorphe, s'il s'éveille à la Magie, sera son propre Avatar.

Les Métamorphes comptent les jours comme les Celtes : nuit-jour / nuit-jour car leur période d'activité commence au Crépuscule, lorsque Anthélios disparaît de la Pénumbra.

Les Métamorphes, et dans une moindre mesure, les Parents, sont instinctivement à l'écoute de leur corps : ils ne mangent donc pas plus que ce dont ils ont besoin.

Les Métis, rejeté par la société Garou le sont aussi par les Esprits et ne bénéficient donc pas de Dons spécifiques.

Le monde des Hommes

Voile

Lorsqu'un Métamorphe est sous forme Crinos ou Hispo, il génère du Délirium chez les Dormeurs qui le perçoivent. Le Délirium est la perception du Métamorphe par l'inconscient humain car le Voile cache sa présence au conscient. L'inconscient l'identifie comme un Métamorphe, c'est à dire un monstre qui a l'habitude de tuer des humains très violemment. L'inconscient empêche le conscient de percevoir le Métamorphe et dirige les actions du Dormeurs pour sortir de sa présence. De plus, l'inconscient empêche le Dormeur d'avoir un souvenir précis de la rencontre. Le conscient l'interprétera comme il le pourra.

Si le Métamorphe ne fait aucune action violente ou menaçante (ne serait-ce qu'un sale regard), aucun humain ne le percevra consciemment. L'inconscient poussera le conscient à terminer ce qu'il a à faire ou à trouver n'importe quel prétexte pour partir rapidement tout en conservant une apparente tranquillité.

Si le Métamorphe montre des signes d'agressivité (ne serait-ce que jurer à voix haute), l'inconscient prendra des mesures beaucoup plus radicales pour régler le problème. Les réactions possibles ainsi que les futurs souvenirs des gens dépendront de leur score de Volonté (voir le tableau ci-dessus). En règle générale, la panique s'empare des gens qui tentent de fuir le Métamorphe par tous les moyens.

Volonté	1D100	% population	Réactions	Souvenirs
●	1-5	5%	peur catatonique	aucun
●●	6-25	20%	fuite aveugle (par la fenêtre du 30ème)	aucun
●●●	26-63	38%	fuite conservatrice (par l'escalier)	fait rationnel sans personnage central
●●●●	64-88	25%	fuite conservatrice (par l'escalier)	fait rationnel sans personnage central
●●●●●	89-92	4%	fuite raisonnée (par ascenseur car plus rapide)	fait rationnel, un personnage central
●●●●●●	93-95	3%	fuite raisonnée (par ascenseur car plus rapide)	type louche / chien de combat
●●●●●●●	96-97	2%	attaque berserk possible contre le garou	phobie récurrente / d'enfance
●●●●●●●●	98	1%	attaque berserk possible contre le garou	l'archétype du monstre selon lui
●●●●●●●●●	99	1%	en fonction de l'individu (scientifique..)	l'archétype du loup-garou selon lui
●●●●●●●●●●	100	1%	consciente	total

NB : Pour que les Dormeurs puissent avoir un souvenir quelconque, il faut qu'ils aient été pas loin du Métamorphe au moment des faits. S'ils ne l'ont pas vu mais seulement senti dans le coin, ils auront suivi le mouvement de la foule sans se souvenir du Métamorphe.

Ce Voile opère également, dans une moindre mesure, lorsque le Métamorphe est sous les autres formes : les Dormeurs qu'il côtoie ressentent une sorte de malaise en sa présence. Physique et ne lui font pas facilement confiance. Le Voile est également la volonté des Métamorphe à rester caché du conscient des Hommes

Les formes Crinos et Hispo le portent.

Les Parents, les Goules, les Enfants de moins de 7-8 ans et les "fous" comme les autiste ou tous ceux qui perçoivent le monde différemment n'y sont pas sensibles.

Animaux

En fonction du type de Métamorphe, les animaux réagiront différemment : face à un loup-garou, tout animal ou humain sera rapidement effrayé si le Métamorphe hausse le ton ou adopte une position intimidante car les loups sont en haut des chaînes de prédation. (Cela ne concerne pas les animaux insensibles à cela comme les Insectes.) Les loups normaux considéreront le loup-garou comme l'un des leurs, mais étranger à la meute. Cela dit, l'alpha de cette meute lui reconnaîtra rapidement le rôle de chef.

Un Métamorphe d'une espèce prédatée (chat...) sera craint par les animaux en dessous dans sa chaîne trophique, beaucoup moins par les animaux au-dessus de lui dans les chaînes trophiques.

Les Métamorphes infligent une peur-panique à toute espèce que son espèce animale chasse préférentiellement. Les autres animaux se tiendront à distance respectable.

Les animaux domestiques comme le chien resteront aux aguets pour leur maître et seront agressifs au moindre signe de menace envers l'humain (mais ils auront très peur quand même) car la domestication porte (entre autre) sur la protection réciproque.

Le monde des Esprits

Caern

Un Caern est un Lieu de Pouvoir pris en charge par des Garous, généralement d'une même Tribu. Ce site est primordial pour la vie sociale de la Nation Garou. Il est utilisé comme lieu de vie, de réunion, de communion avec Gaia, mais aussi comme centre d'information et de décision. Les Caerns peuvent être de puissance et d'influence variées, mais tous sont précieux pour la communauté Garou. Beaucoup n'hésiteraient pas à se sacrifier pour en sauvegarder un.

Goulet

Comme dans tout Lieu de Pouvoir, le Goulet y est faible. Si la force du Goulet environnant est inférieure à celle indiquée dans le tableau ci-dessous, il est appliqué au Caern, une force de Goulet équivalente à son environnement proche.

Goulet	Puissance		Effet
4	Niveau 1	Caern très faible	- 1 diff. pour restaurer sa Gnose
3	Niveau 2	Caern faible, mais correct	- 2 diff. pour restaurer sa Gnose
2	Niveau 3	Caern significatif	- 3 diff. pour restaurer sa Gnose
1	Niveau 4	Caern majeur et jaloué	- 4 diff. pour restaurer sa Gnose
0	Niveau 5	Caern très puissant	- 5 diff. pour restaurer sa Gnose

PANORAMA

Tellus et la Penumbra ont tendance à être extrêmement proches dans leur structure géographique. Un Caern peut d'ailleurs être dans la Pénumbra, ainsi ce lieu reste inaccessible aux Dormeurs. Mais afin que sa puissance ne fléchisse pas, il est important que les deux Côtés du Goulet soient entretenus dans l'esprit du Caern. Les limites d'un protectorat de Caern peuvent être ressenties par les Eveillés et particulièrement ceux conscient de l'aspect spirituel des choses. Ces limites sont d'autant plus larges que le Caern est puissant.

Tableau à construire

Quelque soit leur puissance, les Caerns ont toujours les éléments suivants en commun

Le Protectorat

Lorsque l'on pénètre dans un Caern la première zone traversée est le Protectorat. Dans cet espace sous contrôle des Garous tout ou partie de la vie quotidienne peut s'y dérouler. Les Sentinelles y veillent aux intrusions. Il n'est pas rare que le Protectorat soit en partie accessible aux dormeurs, qui sont rapidement éconduits s'ils persistent à prendre les mauvaises directions.

Les Tanières

Ce sont les lieux de vie quotidienne des Garous. Elles peuvent être disséminées dans tout le Protectorat ou regroupées. Elles abritent aussi bien des familles, des célibataires, des invités... Chaque lignée tend à y garder le mode de vie qu'elle connaît à l'extérieur. Ainsi, les Lupus regrouperont leurs Tanières tandis que les Homidés les équiperont d'un confort minimum. Bien sûr, cela nécessite des concessions de part et d'autre.

La plupart des Garous apprécie de vivre au sein du Protectorat du Caern, pour la sécurité et la vie spirituelle et sociale qu'ils peuvent y mener. Mais ce n'est pas toujours facile faute de place ou de structure adaptée. Le choix des Tanières se fait par ordre de Renommée.

Les Hommages

Ce sont des autels de recueillement et d'offrandes dédiés à un groupe ou à un Esprit particulier. Ils se forment au gré des affinités des membres vivants du Caern. Leur aspect dépend intimement de la personne qui le construit et de l'Esprit auquel il est dédié. On peut trouver les Hommages un peu partout dans le Caern en dehors des zones consacrées.

Il y a toujours un Hommage consacré à l'Esprit-gardien. Il est en général construit au moment de l'Ouverture du Caern par les premiers Garous qui l'occupent.

Ces endroits sont sacrés et la souillure est une insulte mortelle, à la fois pour le ou les utilisateurs mais aussi pour l'Esprit auquel il est dédié. Le simple non-respect d'un Hommage peut facilement mener vers un duel.

La Dernière Piste

Ce lieu est consacré aux morts et disparus du Caern. Il peut prendre des formes très diverses, comme une galerie de portrait, une pièce de musée, un jardin etc. Les Garous morts ou disparus dans disgrâce ne peuvent avoir leur

place en ce lieu.

La Rive

C'est le lieu consacré aux Ponts de Lune. Le symbolisme de seuil y est généralement figuré grandeur nature.

Le Cratère

On y orchestre les épreuves (lors de litiges, de concours, de Passages de Rang etc.) et les rites touchant le Renom (contrition, remise de Fétiches, création de meute etc.).

Le Ciel Étoilé

L'ensemble des membres du Caern peuvent se réunir sur ce site, généralement pour une Assemblée, mais aussi pour faire la fête, écouter un visiteur etc. L'espace doit donc offrir un minimum de qualités sonores et de confort.

Le Chaudron

C'est le lieu où de petits groupes peuvent délibérer en toute confidentialité. C'est le cas du Sept en fin d'Assemblée.

Sept

Le Sept est la meute dirigeante du Caern. Chacun de ses membres remplit une fonction particulière :

L'Alpha

Il dirige l'ensemble des membres du Caern, qu'ils soient présents ou non. C'est à lui qu'échoit toute l'autorité. Il est le plus haut placé dans la hiérarchie du Caern. Il est généralement le Garou ayant le plus grand Renom.

Le Gardien du Caern

C'est à lui que revient la responsabilité de la protection du Caern (le lieu et ses habitants). C'est un poste très envié et très respecté. Seuls les Garous de plus haut Rang /grand Renom/ peuvent espérer y accéder. Il ne reconnaît que l'autorité l'Alpha.

Il prévoit la défense du Caern : il établit les stratégies que les Sentinelles doivent appliquer, les réactions à avoir en cas d'attaque, l'accueil en cas d'ouverture de Pont de Lune vers le Caern, les sorties et abris secrets etc. La défense doit passer avant toutes ses autres préoccupations. Si ce n'était pas le cas, il serait rapidement remplacé. Il reste au Caern de façon permanente et gagne régulièrement de l'Honneur à bien remplir sa fonction.

Les Sentinelles : des Garous sont mis au service du Gardien pour l'aider dans sa tâche. Leur nombre et leur puissance dépend de la taille du Caern. Ils obéissent prioritairement au Gardien et à l'Alpha. Généralement une Sentinelle le reste quelques mois, voir quelques années. C'est un poste qui rapporte beaucoup d'Honneur, même s'il est relativement répétitif.

En temps normal, ils patrouillent dans le protectorat et se doivent d'identifier et intercepter tout individu y pénétrant avant qu'il ne puisse atteindre le centre, et ceci des deux Côtés du Goulet. Les badauds sont éconduits ou effrayés, tandis que les alliés sont escortés au cœur du Caern.

En cas d'attaque, ils appliquent immédiatement la stratégie mise en place par le Gardien du Caern. Les Sentinelles ont très généralement des moyens de communiquer rapidement entre elles et avec le Gardien.

Le Maître des Rites:

Il est responsable des rites se déroulant dans les parties communes du Caern, organisant l'accomplissement des rites de la communauté et exécutant les plus cruciaux pour le Caern. Il peut être sollicité par des membres du Caern pour la mise en place d'un rite commun, ou plus rarement pour les aider à un rite personnel. Ces derniers peuvent être accomplis sans autorisation du Maître des Rites, du moment qu'ils n'utilisent pas d'espace consacré à autre chose et qu'ils ne soient pas dangereux, ni pour le Caern, ni pour le Voile.

Le Maître des Rites est généralement choisi parmi les Théurges et Philodoxes les plus expérimentés. Il doit être lui-même un expert en Rituels et en connaître de nombreux. Il peut s'absenter du Caern mais il doit dans ce cas, déléguer sa tâche. En général cela est dévolu à l'Initié.

L'Initié : ce n'est pas un membre du Sept ; il est l'apprenti du Maître des Rites et doit être capable de le remplacer pour les affaires courantes.

Le Passeur de Lune

Ce rôle est traditionnellement dévolu à un Théurge et qui n'existe que si le Caern possède un Pont de Lune. Il est responsable de son entretien et de son utilisation et doit demeurer en permanence dans le Protectorat. Lorsqu'un Pont de Lune est en train de s'ouvrir vers le Caern, il le ressent immédiatement, ce qui lui laisse quelques dizaines de secondes pour déclencher le protocole d'accueil. Il peut sceller temporairement ou définitivement un Pont de Lune du Caern. L'Honneur de cette fonction dépend du nombre et de la nature des Caerns reliés.

Faire un tableau ?

Le Maître des Terres

Il est responsable de la tenue, de l'aménagement et de l'apparence du Caern. C'est une tâche importante car un Caern non entretenu ne tiendrait plus son rôle, l'Esprit-gardien pourrait partir etc. Il a autorité sur les membres du Caern concernant la tenue de celui-ci et peut punir ceux qui n'y prêtent pas attention.

Le Maître des Défis

C'est généralement un Philodoxe qui doit être aussi bien compétant en combat qu'en conception d'épreuve. Il arbitre les confrontations formelles. Si les opposants ne sont pas d'accord sur la nature de l'épreuve, il lui échoit de l'imposer. Il a toujours le dernier mot pour déterminer le vainqueur, mais le vaincu peut en appeler à la foule. Si celle-ci est «unanimement» de son côté, le jugement est inversé et le Maître des Défis est désavoué. Si cela se reproduit encore 2 fois, il est déchu de son statut. Dans le cas où la foule ne soutient pas le vaincu, celui-ci est d'autant plus déshonoré.

Esprits

De part la stabilité qu'apportent les Garous à ce Lieu de Pouvoir, des Esprits, en accord avec les principes qui y président, cherchent à s'y installer ou à le fréquenter. Les Esprits du Caern ont tendance à développer une relation particulière avec chaque individu côtoyant le Caern. Ils accaparent souvent les Théurges, sont prompts à aider les Garous du Caern et en retour, prompt à leur demander des services, renseignements, histoires etc.

L'Esprit-gardien du Caern a été désigné (ou s'est désigné) à l'Ouverture du Caern et de ce fait y est désormais lié. Il y possède donc un pouvoir plus puissant qu'auparavant. En plus de cela, il gagne l'aide et la considération des garous du Caern. En contre partie, il doit veiller sur le Caern et fait une cible privilégiée en cas d'attaque de celui-ci.

Maintenance

Pour garder son rôle fédérateur et spirituel, il est de bon ton d'y organiser au moins une Assemblée par lune. De plus, les Garous doivent contribuer à son entretien par des offrandes de Gnose régulières (15x son niveau/lune) ; ces offrandes se font généralement lors du Ciel Intérieur d'une Assemblée et peuvent prendre la forme de danse, de méditation... tant l'acte est sincèrement dédié au Caern et à ses Esprits. La plupart du temps, c'est l'Esprit-gardien qui en profite, mais cela peut tout aussi bien être d'autres Esprits du Caern plus mineurs. Attention, en revanche, aux «piques-assiettes».

Lorsque de jeunes Garous prennent possession d'un Caern après la mort des leurs Anciens ou par conquête, il est très probable qu'ils ne connaissent pas les bons rites et lois internes qui permettent de maintenir le Caern. Le Caern perdra de sa puissance peu à peu, et l'Esprit-gardien, de son influence. Ces Caerns sont très convoités par le Ver car ils sont plus facilement corruptibles.

A moins d'être dirigé par des ascètes ou des Lupus, un Caern a nécessairement des frais de gestion: l'électricité, l'eau, le téléphone, le terrain... sont des choses qu'à défaut d'acquérir, il faut savoir garder. Les Garous, de part leur Rage et leurs occupations contre le Ver, ont du mal à gérer cet aspect. Aussi, ce sont les Parents qui régissent les biens et l'interface du Caern avec le monde humain. Ils ont souvent des emplois de proximité avec le Caern (fermier, office des forêts, politicien local, artisans etc.). Les Parents d'un Caern se connaissent bien sûr entre eux et développent un réseau qui s'occupe de l'approvisionnement du Caern, de son aspect foncier, des relations de voisinage etc.

Pénumbra

Le Métamorphe passe dans la Pénumbra en regardant son image sur une surface réfléchissant correctement la silhouette. Extérieurement, le Métamorphe devient de plus en plus évanescent et fini par disparaître. Cette évanescence dure plus ou moins de temps en fonction des réussites. Mais dès qu'elle commence, le Métamorphe devient insensible à tous dégâts normaux (ainsi que le feu) car il est intangible. Par contre, tout autre dégât aggravé sera encaissé de plein fouet. Ses perceptions du monde s'estompent et pour ceux qui restent sur le Royaume de départ, le Métamorphe s'estompe lui aussi visuellement, mais aussi auditivement...

Un Métamorphe revient sur Tellus par le même procédé (il faut donc y voir quelque chose !).

Succès Temps de passage

1	15 minutes
2	5 minutes
3	30 secondes
4	1 round
5	instantané

En cas de non réussite, le Métamorphe ne s'en aperçoit qu'au bout d'une à deux minutes si rien ne vient le toucher. En cas d'échec critique, le Métamorphe est pris dans la Toile du Tisserand.

La Pénumbra est totalement plongé dans l'obscurité pour les créatures non affiliées au Ver lorsqu'il fait jour sur Tellus. La lumière dispensée par le Anthelios annihile en partie toute source lumineuse (feu et lumière artificielle éclairent deux fois moins) et absorbe entièrement la lumière du Soleil. Lorsque le Soleil Noir s'y couche, les Ténèbres qu'il irradie s'estompent et les étoiles apparaissent. La Lune se lève des deux côtés du Goulet mais éclaire de manière bien plus prononcée dans la Pénumbra (pas autant que le Soleil cependant). En période de Nouvelle Lune, les étoiles suffisent à éclairer le monde des Esprits (elles aussi plus lumineuses que sur Tellus).

Les fantômes sont des Esprits de certains Humains qui n'ont pas trouvé le monde des morts. Ils errent dans la Pénumbra (et non dans la Dark Umbra).

Totem

Il existe plusieurs type de Totem :

Le Totem de Tribu : c'est l'Incarna lié à l'ensemble d'une Tribu. Il favorise la plus part des Dons de cette Tribu et accorde parfois d'autres bénéfices.

Le Totem de Caern : c'est rarement un Incarna mais plutôt un puissant Jagging local qui a pris sous sa protection un lieu de Pouvoir. Il n'offre rien de spécial aux Métamorphes du Caern.

Le Totem de meute : c'est une Extension d'un Incarna qui choisit une meute par affinité avec les Métamorphes qui la composent et le but général qu'elle s'est fixée. Ses faveurs demandent parfois certaines contraintes en retour. Le Totem d'une meute composée d'individus d'une même Tribu n'est pas nécessairement le Totem de Tribu.

L'Esprit Totem d'une meute n'est qu'une partie de cet Incarna, une Extension qui veille, de près ou de loin, sur la meute. Cette Extension n'est pas un Esprit à part entière. Lors d'une création de meute, elle arrive avec son bagage de Capacités, de Charmes et 10 PP. En tant que Totem, elle a aussi des Charmes spécifiques comme savoir où sont ses Enfants. Tous ses Attributs sont définis par le meilleur Renom de l'ensemble des membres.

Ex. :

	G1	G2	G3	G4	Totem	soit
Gloire	3	2	2	3	3	3x3 slots en Physiques
Honneur	3	3	4	1	4	4x3 slots en Sociaux
Sagesse	2	3	3	4	4	4x3 slots en Mentaux
Volonté	4	7	6	7	7	la plus élevée dans la meute

Chaque PX alloué par la meute augment le potentiel de PP de 1.

Le Totem personnel : certains Incarna choisissent des individus isolés plutôt que des groupes. C'est comme un Totem de meute, mais pour un seul individu.

Les Métamorphes sous la protection d'un Totem sont dits ses « Enfants » ou ses « Représentants ».

Si un Métamorphe est choisit par un Totem et qu'il a déjà acquis les Dons relatifs à ce Totem, il ne récupère pas les PX.

Si un Incarna disparaît, ses Extensions disparaissent, mais pas ses servants.

NB : Si le Totem donne une spécialité, celle-ci est applicable à n'importe quel niveau de slot. De plus, au 4^{ème} slot, le PJ peut choisir une autre spécialité de son choix.

Les Dons qui peuvent être accordés par un servant du Totem sont favorisés pour ses Enfants.

Tout Totem attend de ses Enfants qu'ils aient un comportement en accord avec Lui.

Archétype de descriptif :

Puissance : ---- à ++++ **Alignement** : Gaïa Sauvage Ver Tisserand (Neutre Favorable : % Défavorable : %)

Incarna : animal, concept, élémentaire, monstre, personnalité, végétal

Généralités : un petit speech de présentation. Y placer l'affiliation hiérarchique

Domaines d'action : les différents symboles auxquels l'Incarna est affilié.

Localisation : zone géographique où l'Incarna est reconnu.

Offre : les conséquences de son affiliation en terme de Renom, de Don*, d'Attributs, de Capacités, de Rage, Gnose ou Volonté, ou autres facultés

Demande : ce qu'il attend de ses Enfants (en plus de ce qui est écrit en Généralités).

Apparence de l'extension : les aspects que peut prendre l'extension lorsqu'elle apparaît.

Charmes de l'extension : les Charmes des extensions qui se présentent parfois à ses Enfants.

Apparence de ses servants : les types d'Esprit qui sont au service de l'Incarna.

Autres noms : noms sous lesquels ils apparaissent dans différentes cultures.

Alliés : les Incarna avec qui il est en accord.

Ennemis : les Incarna qu'il combat.

Métamorphes les plus concernés : Tribus, Auspices ou Lignées chez lesquelles on rencontre ce Totem plus fréquemment que chez les autres.

* Les Dons indiqués seuls sont acquis gracieusement par les Métamorphes au moment de l'affiliation au Totem.

* Les Dons « offerts » sont acquis gracieusement par les Métamorphes au moment où ils sont reconnus du même Rang que le Don.

* Les Rangs de Don donnés sont à choisir parmi une liste pré-établie ; ce n'est pas nécessairement le personnage qui choisit ces Dons.

Aigle

Puissance : ++ **Alignement** : Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna** : animal

Généralités : Il guide ses Enfants depuis le ciel, surveille les changements, les prévenant des dangers à venir. C'est le Totem des Crocs d'Argent.

Domaines d'action : commandement ; majestueux ; noblesse ; orgueil ; vigilance

Localisation : partout

Offre : + 3 Honneur ; Œil d'aigle, Aura de majesté ; + 1 Vigilance, + 2 Commandement

Demande : de se comporter royalement et honorablement.

Apparence de l'extension : aigle et autres rapaces diurnes

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : rapaces diurnes

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Crocs d'Argent

Ananasa

Puissance : -- **Alignement** : Gaïa N Sauvage N Ver 50% Tisserand 50% **Incarna** : monstre

Généralités : Servante du Tisserand, elle se bat pour que celui-ci retrouve ses limites. Elle serait limitée dans ses actions pour le Ver et/ou le Tisserand.

Domaines d'action : ambiguïté ; dévoreuse ; gardienne ; obscurité ; occultisme ; parascience ; poison

Localisation : partout

Offre : Trame d'Ananasa ; +2 Occultisme, Vigilance

Demande : de jouer le rôle du Ver originel en favorisant l'impact du Sauvage où le Tisserand est trop influent.

Apparence de l'extension : arachnide ou féminine

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : arachnide ou féminine

Autres noms : mère et filles multiples des araignées

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Seigneurs de l'Ombre

Bang-bang

Puissance : -- **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** concept

Généralités : c'est l'Incarna de la technologie destructrice. On prétend qu'il a pu corrompre certaine meute de Marcheur sur Verre.

Domaines d'action : arme de guerre ; destruction de masse

Localisation : partout (et surtout dans des zones de conflits armés... ou en passe de l'être)

Offre : Maître d'arme, offre Mitraille à effet permanent ; + 1 Mêlée, + 2 Arme à feu ; jamais aucune arme ne fonctionnera mal dans les mains d'un Enfant de Bang-bang.

Demande : de nettoyer par le vide.

Apparence de l'extension : bombe...

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Clash ; Boum

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Danseurs de la Spirale Noire, Marcheurs sur Verre, Ahroun

Belette

Puissance : -- **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : Incarna affilié à Glouton, mais semblant moins puissant. Gare à ceux qui le sous-estiment.

Domaines d'action : férocité ; hyperactif ; rapidité ; teigneux ; vif

Localisation : partout

Offre : offre Ame de guerre, Vitesse de guerre ; spécialité Vif en Dextérité ; + 1 Appel primal ; - 1 diff. dégât de morsure

Demande : ne jamais abandonner.

Apparence de l'extension : tout petit Mustélidé.

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : fouine ; furet ; marte

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Arpenteurs Silencieux, Fianna, Fils de Fenris, Furies Noires, Griffes Rouges, Wendigo ; Ahroun.

Brume

Puissance : 0 **Alignement :** Gaïa N Sauvage N Ver N Tisserand N **Incarna :** élémentaire

Généralités : .

Domaines d'action : dissimulation ; incertitude ; illusion ; angoissant ; passage des mondes ; patience ; secret

Localisation : partout hormis dans les zones sèches

Offre : Ombre de brume, offre Phantasme, Malédiction des brumes ; + 1 Enigme, Furtivité, Occultisme

Demande : d'être insondable et posé, voire inquiétant.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : Vent

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Arpenteurs Silencieux, Astrolâtre, Furies Noires, Seigneurs de l'Ombre, Uktena

Camantis

Puissance : - **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** concept

Généralités : cet Incarna rassemble en lui la patience et la rapidité des attaques.

Domaines d'action : attaque éclair ; camouflage ; patience ; vision 360°

Localisation : partout

Offre : Camouflage, Un sucre dans le lait chaud ; + 1 Furtivité

Demande : de s'assurer de la rapidité des combats, d'être discret dans la vie de tous les jours.

Apparence de l'extension : caméléon, mante religieuse et tous ces animaux qui utilisent leur pouvoir de camouflage pour se faire approcher de leurs proies.

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : tous les animaux qui utilisent leur pouvoir de camouflage pour se faire approcher de leurs proies.

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

Le Chaman

Puissance : ? **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage ? Ver 100% Tisserand ? **Incarna :** personnalité

Généralités : ce serait l'Esprit d'un puissant chaman arrivé au stade d'Incarna ; peut-être est-ce un Métamorphe ou un Mage ou peut-être est-ce un ensemble des Mages Oracles d'Esprit.

Domaines d'action : devoir ; équilibre ; Esprit ; nature ; Umbra

Localisation : partout (et surtout dans les régions où les traditions chamaniques perdurent)

Offre : + 1 Sagesse ; Langage des Esprits ; + 1 Rituel, + 2 Enigme, Occultisme ; + 1 Gnose

Demande : être au service des Esprits

Apparence de l'extension : un être humain homme ou femme, vieux ou jeune, mais sage ; une figure incompréhensible

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Uktena ; Théurge

Cheval

Puissance : 0 **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : .

Domaines d'action : endurance ; fierté ; liberté ; rapidité ; voyageur

Localisation : originalement Eurasie, mais aujourd'hui partout où son essence a été apporté par les Occidentaux.

Offre : +1 Honneur ; **Vitesse de pensée** ; spécialité Endurance en Vigueur

Demande : de rester fier, indépendant et noble de cœur.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

Chien

Puissance : -- **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver **100%** Tisserand N **Incazna :** animal

Généralités : Esprit qui veille les protégés du Tisserand, les Humains. Certains le taxe de peu d'honneur et de liberté, mais lui peut être là où beaucoup de servants de Gaïa ne peuvent plus aller, l'espace urbain n'étant pas le territoire de prédilection des défenseurs de Gaïa.

Domaines d'action : compagnon ; défense ; gardien ; loyauté ; survie urbaine ; traque ; vigilance

Localisation : partout (et surtout dans les zones urbaines ou périurbaines)

Offre : - 3 Honneur (sauf pour Marcheurs sur Verre et Rongeurs d'Os) ; **Odeur d'homme** ; + 1 Bagarre, Connaissance de la rue, Vigilance

Demande : d'être loyal, courageux et noble de cœur

Apparence de l'extension : chien, bâtard, ou race fidèle (labrador, St bernard, berger, colley etc.)

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : chien d'aspects divers

Autres noms : Itzcuintli (aztèque), Oc (maya) (mais plutôt symbole de domination et richesse)

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Marcheurs sur Verre, Rongeurs d'Os

Dana

Puissance : +++ **Alignement :** Gaïa 75% Sauvage N Ver **100%** Tisserand N **Incazna :** personnalité

Généralités : souvent prise pour un Esprit-fée, Dana est le Totem des Ceilican, mais reste très peu connue des Tribus de Loup-Garou. Elle serait une sage et puissante servante de Gaïa.

Domaines d'action : connaissance ; Esprits ; fée ; femme ; grâce ; Pénumbra

Localisation : Europe (et Amérique blanche où son essence a été apportée par les Fianna)

Offre : **Grâce de Dana**, **Vibration de l'invisible** ; + 3 Esprit-ancêtre

Demande : de célébrer les 8 axes de la Roue du Temps.

Apparence de l'extension : femme d'aspect féérique

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : Esprits-fées

Autres noms : Mère des chats

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Fianna

Dauphin

Puissance : ---- **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver **100%** Tisserand N **Incazna :** animal

Généralités : il surveille les mers et les océans, protège ceux qui évolue dans les eaux salées

Domaines d'action : altruiste ; bande ; curieux ; joueur ; mer ; vigilant

Localisation : tous les rivages marins tempérés et chauds

Offre : + 1 Empathie, + 2 Natation

Demande : d'aider ceux qui sont dans le besoin

Apparence de l'extension : dauphin

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : Cétacés (surtout dauphin, marsouin, globicéphale)

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Enfants de Gaïa

Demné

Puissance : ++ **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : c'est la représentation du pouvoir sauvage et masculin de la Nature, de la vie avec tout ce qu'elle comporte de violent

Domaines d'action : combat contre le Ver ; cycle ; fierté ; guérison ; nature ; renouveau ; vie ; virilité

Localisation : Europe (et Amérique blanche où son essence a été apportée par les Fianna)

Offre : + 1 Gloire, Sagesse, + 2 Honneur ; offre Détection du Ver, Sang de Ceridwen, Poing de Gaïa ; + 1 Animal, Appel primal, Survie ; 1/9 d'avoir une descendance (au lieu d'1/12 ; ce qui fait qu'au XXème siècle, ses Enfants ont 1/45 d'avoir descendance)

Demande : rien

Apparence de l'extension : cerf majestueux ; jeune homme vigoureux, une peau de cerf et des ramure sur la tête

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Cernunnos, le Cornu ; le Grand Cerf

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Fianna

Destinée

Puissance : ++++ **Alignement :** Gaïa N Sauvage N Ver N Tisserand N **Incarna :** concept

Généralités : ce puissant Incarna est la personnification du Destin du monde et de chacun.

Domaines d'action : déroulement de la vie ; destin ; prophétie ; vision

Localisation : partout

Offre : + 2 Honneur, + 3 Sagesse ; Vision

Demande : de libérer les cycles de vie qui sont maintenu par des moyens artificiels.

Apparence de l'extension : trois femmes d'âges différents

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : les Moires (Italie), les Nornes (Scandinavie), les Parques (Grèce) ; Arianrod (Celte)

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

Dragon

Puissance : 0 **Alignement :** Gaïa N Sauvage 75% Ver N Tisserand 50% **Incarna :** monstre

Généralités : Esprit personnifiant la terreur et la destruction qu'inspire la nature à l'homme

Domaines d'action : destruction ; feu ; gigantesque ; horrible ; majestueux ; méchanceté ; peur ; puissance ; solitaire

Localisation : Europe

Offre : **Aura de majesté** ; spécialité Terrible en Apparence ; + 2 Intimidation

Demande : de se faire respecter par la terreur et / ou la majesté, et de détruire l'ordre établi pour en prendre la tête.

Apparence de l'extension : dragon reptilien

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Danseurs de la Spirale Noire, Furies Noires, Seigneurs de l'Ombre

Eléphant

Puissance : -- **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : .

Domaines d'action : inébranlable ; mémoire ; mort ; puissance ; sagesse

Localisation : Asie et Afrique

Offre : + 2 Sagesse ; +1 en Mémoire ; + 1 Volonté

Demande : de préparer le lieu de sa mort, de venir y mourir où y être porté ; de célébrer le culte des morts et de respecter et faire respecter les sépultures de toutes créatures.

Apparence de l'extension : éléphant

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Ganesha (Inde) ; Hsiang (Chine)

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Arpenteurs Silencieux, Astrolâtre

Félinae

Puissance : 0 **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage 25% Ver 100% Tisserand N **Incarna :** personnalité

Généralités : Incarna d'essence féminine, Félinae est une représentation de la femme féline et mystérieuse. Elle est servante des Incarna féminin ayant le chat comme attribut (Freya, Hécate, Sekhmet). Mais c'est aussi un Incarna qui patronne généralement des individus et non des meutes.

Domaines d'action : affection maternelle ; amours passionnés ; bestialité ; cruauté ; fécondité ; félin ; féminité ; mystère

Localisation : Europe et bassin méditerranéen (et Amérique blanche où son essence a été apportée par les Occidentaux)

Offre : 3 Rangs de Don ; + 1 Dextérité

Liste : (1) Amore - Griffes de chat - Langage des Félin ; (2) Bénédiction / Malédiction d'une mère - Patte de chat ; (3) Blessure douloureuse - Bénédiction de la Déesse - Charme - Première impression.

Demande : d'aider les femmes dans le besoin et de favoriser le mystère autour et à propos de soi

Apparence de l'extension : féline ou féminine, à la voix douce et caressante ou rugissante si elle est en colère

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Bastet, Maîtresse des chats

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : les femmes ne faisant pas partie d'une meute.

Fenris

Puissance : ++ **Alignement** : Gaïa 50% Sauvage 50% Ver 100% Tisserand 50% **Incarna** : personnalité
Généralités : Incarna agressif à l'extrême, c'est le Totem de la Tribu des Fils de Fenris.
Domaines d'action : belliqueux ; combat ; froid ; puissance ; sanguinaire ; victoire ; violence
Localisation : Europe (du Nord surtout) (et Amérique blanche où son essence a été apportée par les Fils de Fenris)
Offre : + 2 Gloire ; **Rage des Bacchantes** ; + 1 Appel primal ; + 1 Rage ; - 1 de diff. jet de Frénésie, de dommage
Demande : de ne jamais laisser passer une bagarre et d'aller en son cœur pour être le plus sanguinaire possible.

Apparence de l'extension : loup hirsute et énorme

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Fenrir, Garm le chien des enfers

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Fils de Fenris

Grand Arbre

Puissance : 0 **Alignement** : Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna** : végétal
Généralités : personnification du cycle de la nature et du pilier du monde et de la création, unissant la terre et le ciel.
Domaines d'action : calme ; harmonie ; lentement mais sûrement ; longévité ; majesté ; nature ; résistance ; sagesse ; sérénité ; stabilité
Localisation : partout (et surtout dans les étendues encore sauvages)
Offre : + 3 Sagesse ; **Yeux de Gaïa** ; spécialité Résistant en Vigueur ; + 1 de diff. jet de Rage
Demande : rien

Apparence de l'extension : arbre majestueux ; chêne (Celte) frêne (Scandinavie), pêcher ou mûrier (Chine), figuier (Inde), sycamore (Egypte)

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Yggdrasil (Scandinavie) ; Ceiba ou Yaxché (Maya) ; Kien-mou (Chine) ; Dummuzi ou Tammuz (Sumérien) ; Fir ?

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

Glouton

Puissance : + **Alignement** : Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna** : animal
Généralités : Esprit particulièrement belliqueux et sans pitié, bien qu'il ne soit pas des plus puissants, il est sage de s'en méfier. C'est le Totem de la Tribu des Griffes Rouges.
Domaines d'action : acharnement ; férocité ; gloutonnerie ; sauvagerie ; tueur ; voracité
Localisation : partout
Offre : + 1 Gloire ; **Gloutonnerie**, offre **Chasseur sans repos** ; + 1 Bagarre, Survie, + 2 Appel primal
Demande : de ne jamais éprouver de pitié et de toujours tuer ses ennemis car « tout ce qui ne tue pas rend plus fort. »

Apparence de l'extension : glouton

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : glouton et Mustélidés

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Fils de Fenris, Griffes Rouges, Wendigo

Gorgones

Puissance : -- **Alignement** : Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna** : monstre

Généralités : des trois sœurs, il est dit que seule Méduse est mortelle.

Domaines d'action : canibale ; femme ; pétrification ; serpent ; sorcière

Localisation : bassin méditerranéen Nord

Offre : Don de la Gorgone

Demande : d'être spontanément désagréable envers les non-proches.

Apparence de l'extension : femme aux cheveux de serpents grouillants, aux crocs proéminents

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : les Grées (Grises ou Graiai « vieilles femmes ») sont les aînées des trois Gorgones. Elles n'ont pour elles-trois qu'un seul œil et une seule dent et sont chargées de surveiller l'accès à la demeure des Gorgones. Elles s'appellent Enyo, Péphédro et Dino.

Autres noms : Méduse « reine », Sthéno « force », Euryalé « bondissante »

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Danseurs de la Spirale Noire

Remarque : Au cours des années, les cheveux des Enfants de Méduse prennent un aspect de serpents grouillants.

Hécate

Puissance : ++ **Alignement** : Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna** : personnalité

Généralités : Déesse-mère primordiale, Hécate est un Incarna servant les Célestes Luna et Gaïa. Elle est la première féministe et la première mère impitoyable, mariant l'amour et la mort. C'est le Totem de la Tribu des Furies Noires.

Domaines d'action : beauté ; chasse ; cruauté ; fécondité ; féminité ; Lune ; magie ; maîtresse des animaux ; nuit ; pureté ; végétation ; virginité

Localisation : Europe et Asie mineure (et Amérique blanche où son essence a été apportée par les Furies Noires)

Offre : +1 Gloire, Honneur, Sagesse ; 6 Rang de Dons ; +1 Animal, Médecine, Occultisme ; +1 Volonté

Liste : (1) Détection de la magie - Langage animal - Yeux de Gaïa ; (2) Couverture végétale - Peau d'homme - Protection de Luna ; (3) La lueur de la Lune - Bénédictio de la Déesse - Chant de la sirène - Force de l'ours - Ombre de Lune ; (4) Armure de Luna - Maître des animaux ; (5) Mille formes

Demande : de briser les chaînes qui asservissent les femmes.

Apparence de l'extension : féminine, avec parfois des aspects animaux (sirène, serpent) ou des attributs divins (croissant de lune, seins etc.), ou encore une représentation « trinitaire » (trois âges, trois phases de Lune etc.) ; animale (chat, ours)

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Artémis, Artimul (Lydie), Brauronia, Diane, Lavlah, Leïla, Lilith (Hébraïsme) ; Potnia theron (maîtresse des animaux)

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Furie Noire, femelle

Remarque : Hécate demande aux Furies Noires de lui sacrifier les Métamorphes mâles de cette Tribu en les envoyant en quête pour elle une Lune après leur Eveil.

Herne

Puissance : + **Alignement** : ? Gaïa N Sauvage N Ver N Tisserand N **Incarna** : personnalité

Généralités : il personnifie la chasse en tant que plaisir

Domaines d'action : chasse ; étendue sauvage ; meute ; peur ; traque

Localisation : Europe

Offre : + 1 Gloire ; offre Œil du chasseur, Sens de la proie ; + 2 Appel primal

Demande : de participer à une chasse rituelle une fois / Lune et laisser les restes de la proie sur place ou la faire passer dans la Pénumbra si l'abandonner pose problème.

Apparence de l'extension : grand homme effrayant (dans l'ombre, les yeux rouges etc.) recouvert de peaux de bête, des cornes de cerf sur la tête, une meute l'accompagne en générale.

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : le Chasseur, le Grand Veneur, le Maître de la Chasse Sauvage

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Fianna, Fils de Fenris

Hibou

Puissance : + **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : Hibou guide ses Enfants vers les recoins inconnus. C'est le Totem de la Tribu des Arpenteurs Silencieux.

Domaines d'action : clairvoyance ; connaissance ; mort ; nuit ; prédiction ; sagesse ; silence ; trésor ; Umbra ; vigilance

Localisation : partout

Offre : + 3 Sagesse ; Ombre de nuit, offre Lucus de la place sacrée ; + 1 Furtivité, Occultisme, Enigme ; + 2 Vigilance

Demande : de s'aventurer dans les zones que l'on ne connaît pas.

Apparence de l'extension : rapace nocturne de toute taille

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : rapaces nocturnes

Autres noms : Chouette

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Arpenteur Silencieux, Uktena ; Théurge

Hypésion

Puissance : +++ **Alignement :** Gaïa N Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** de Céleste

Généralités : Incarna du Céleste Hélios, il ne se présente comme Totem que dans de très rares cas car il est quelques peu étranger aux créatures de Luna que sont les Métamorphes. Cependant, s'il arrive qu'un Métamorphe naisse de jour, sa meute aura de grande chance d'être parrainé par cet Incarna.

Domaines d'action : chaleur ; écrasant ; jour ; lumière ; majesté ; puissance ; vérité

Localisation : partout

Offre : + 2 Honneur ; Don d'Hélios, offre Vérité de Gaïa, Aura de majesté ; spécialité Majestueux en Apparence

Demande : d'amener la lumière sur les Ténèbres.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : aigle, lion

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

Jaguar

Puissance : 0 **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : Esprit protecteur des chamanes, et grand guerrier. Il est le ciel étoilé opposé l'Aigle solaire

Domaines d'action : chasse ; gardien des jungles ; menace invisible ; solitaire ; tout terrain
Localisation : Amérique du Sud et Centrale
Offre : + 1 Gloire ; offre Yeux de Gaïa, Alerte de la sentinelle ; + 1 Animaux, Appel primal, Survie, + 2 Furtivité
Demande : de protéger les étendues sauvages.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Balam (maya), Ocelotl (aztèque)

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Uktena

Khozmusta

Puissance : +++ **Alignement :** ?

Incarna : personnalité

Généralités : on prétend parfois que cet Esprit est aussi puissant que certain Céleste et est en constante recherche de puissance. Il est donc souvent regardé avec méfiance par les adversaires du Ver. Il en va de même pour la Tribu qu'il patronne, les Seigneurs de l'Ombre.

Domaines d'action : ambiguïté ; ambition ; domination ; intimidation ; majesté ; manipulation ; orage ; stratégie ; Ténèbres ; vigilance

Localisation : partout, d'autant plus qu'il a un certain nombre d'Incarna sous sa coupe.

Offre : + 2 Honneur ; Onde de choc, Silence (II) ; spécialité Impressionnant en Apparence ; + 1 Commandement, Intimidation, Occultisme

Demande : de chercher la puissance cachée.

Apparence de l'extension : tempête, foudre, forme d'ombre, loup noir aux reflets bleus

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : grand corbeau (Corbeau des Tempêtes), Esprits élémentaires de vent,

Autres noms : Indra

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Arpenteurs Silencieux, Seigneurs de l'Ombre, Uktena

Kiziyama

Puissance : ? **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage 100% Ver 100% Tisserand 100% **Incarna :** concept

Généralités : cet Incarna est la personnification de la haine universelle. C'est contraint et forcé qu'il sert le Ver.

Domaines d'action : corrupteur ; dissimulation ; haine ; ignorance de son existence ; insaisissable ; secret

Localisation : partout

Offre : + 2 Honneur, + 1 Sagesse ; Façade de Gaïa, offre Mal-être ; + 1 Verve ; + 1 Enigme, Investigation + 2 Empathie, Furtivité, Subterfuge

Demande : .

Apparence de l'extension : aucune et toutes à la fois

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : l'Ennemi caché

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Danseurs de la Spirale Noire

Licorne

Puissance : ++ **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** monstre

Généralités : Licorne est un puissant Incarna de calme et d'harmonie. Elle prône la conciliation entre les guerriers de Gaïa et la tolérance envers toute créature qui est ou fut de Gaïa.

Domaines d'action : création ; douceur ; guérison ; jouvence ; paix ; protection ; pureté ; purification ; sagesse ; sérénité

Localisation : originellement Eurasie, mais aujourd'hui partout où son essence a été apportée par les Enfants de Gaïa

Offre : + 1 Honneur, + 2 Sagesse ; 6 Rang de Dons ; + 1 Médecine, + 2 Empathie

Liste : (1) Détection du poison - Résistance aux toxines ; (2) Altération de l'âge - Mélodie apaisante - Touché de Licorne ; (3) Calme - Chant de Morphée - Poing de Gaïa ; (4) Grâce de Licorne - Sérénité ; (5) Clair esprit - Confiance de Gaïa

Demande : répandre l'harmonie.

Apparence de l'extension : créature équidé ou assimilée portant une corne droite et spiralée au front.

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : ky'lin

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Astrolâtre, Enfant de Gaïa

Lion Blanc

Puissance : -- **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** concept

Généralités : Cet Esprit était le Totem de la Tribu des Hurlleurs Blancs. Il s'est en partie sacrifié lors de l'arrivée des Danseurs de la Spirale Noire avec une poignée de ses Enfants pour que d'eux surgissent des Esprits-ancêtres porteur d'espoir.

Domaines d'action : chef ; courage ; noblesse d'âme ; protection des faibles ; pureté ; respect ; tradition

Localisation : Europe

Offre : + 2 Honneur, + 1 Sagesse ; Sagesse des voix anciennes (Hurlleur Blanc)

Demande : de protéger les faibles, de respecter les traditions (les siennes et celles des autres), de rester pur de corps et de cœur.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

Machina

Puissance : ++ **Alignement :** Gaïa N Sauvage 25% Ver 50% Tisserand 100% **Incarna :** concept

Généralités : Esprit représentant la technologie et l'invention, c'est le Totem des Marcheurs sur Verre.

Domaines d'action : logique ; machine ; progrès ; science

Localisation : partout (et surtout près des pôles de sciences)

Offre : - 2 Honneur (sauf pour Marcheurs sur Verre) ; offre Sens cybernétiques, Invention ; + 1 Informatique, Science, Technologie

Demande : d'utiliser les objets techniques et de rester à la pointe de la technologie.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Marcheurs sur Verre

Mère-Discou

c'est un énorme oiseau aux longues serres, aux plumes et au bec de fer. Elle conduit les âmes mortes vers leur nouveau pays. On lui associe donc facilement tout préjugé d'une figure de mort et de mauvais présage, mais elle est aussi pleine de compassion et elle récompensera les actes sauvant des vies ou permettant des morts plus dignes. Ses Représentants sont considérés comme les intermédiaires entre le monde des vivants et celui des morts. Ils soignent tous ceux qui le leur demande, réconfortent tous ceux qui sont victime d'un deuil et apportent la paix aux âmes mortes égarées.

Murmure

Puissance : - **Alignement :** Gaïa N Sauvage 25% Ver N Tisserand 25% **Incarna :** concept

Généralités : il est partout, mais on ne le voit pas, et plus on le cherche, moins on le trouve.

Domaines d'action : connaissance ; diffus ; discrétion ; information ; mensonge ; rumeur

Localisation : partout

Offre : donne Hurlerment de l'invisible, Mur d'oreilles ; + 1 Connaissance de la rue, Furtivité, + 2 Subterfuge

Demande : répandre des rumeurs et enquêter sur celles entendues

Apparence de l'extension : un murmure (uniquement audible)

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : pie

Autres noms : (Chine) Feng

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Arpenteurs Silencieux, Rongeurs d'Os, Uktena

Nuwisha

Puissance : - **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage 75% Ver 100% Tisserand N **Incarna :** personnalité

Généralités : le rebel Nuwisha est aussi un bon vivant qui ne laisse jamais rien lui casser le moral. Il est l'ombre des forêts, celui qui provoque les désordres et échappe au chaos occasionné.

Domaines d'action : astucieux ; farceur ; imprévisible ; irrespectueux ; messenger des hommes pour les Dieux ; survie

Localisation : Amérique

Offre : Evasion du destin ; + 1 Astuce ; + 1 Connaissance de la rue, Furtivité, Subterfuge, Survie

Demande : rien

Apparence de l'extension : coyote ; jeune humain les yeux plein de malice ; lièvre ; pie

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : le Filou ; Manabozho ; Gluskap ; Menebuch le Grand Lièvre

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

O' Mighty Dolla'

Puissance : - **Alignement :** Gaïa N Sauvage 75% Ver N Tisserand 100% **Incarna :** concept

Généralités : cet Incarna n'est apparu qu'il y a quelques décénies. C'est un servent du Tisserand dénué de toute morale humaine.

Domaines d'action : consommation ; mondialisation ; profit

Localisation : partout (et surtout dans les grandes métropoles capitalistes)

Offre : - 1 Honneur, - 2 Sagesse ; offre **Persuasion** ; + 1 Subterfuge, + 2 Finance

Demande : d'acheter ou vendre 1 fois/mois quelque chose d'inutile « et donc indispensable » ; 1 fois/an quelque chose qui n'a pas de prix.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Marcheurs sur Verre

Ours

Puissance : 0 **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : La présence d'Ours indique que, pour les Ours-garous, la Guerre de la Rage fut fatale à plus ou moins long terme. Mais en tant qu'Incarna, Ours n'en a pas forcément tenu rigueur aux Lupins puisqu'il offre son parrainage à certaine meute.

Domaines d'action : brutal ; combat ; force ; gourmand ; hibernation ; résistance

Localisation : partout

Offre : **Force de l'ours** ; spécialité Résistant en Vigueur ; + 1 Bagarre, Intimidation

Demande : de favoriser le retour des ours là où ils sont en difficulté et de ne rien entreprendre de fatigant (physique ou mental) entre le Solstice d'hiver et l'Equinoxe de printemps.

Apparence de l'extension : ursine

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

Papillon

Puissance : - - **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : il est le représentant de la beauté évanescence et du mystère des métamorphoses

Domaines d'action : beauté ; espoir ; fragilité ; grâce ; renouveau

Localisation : partout

Offre : **Don du Papillon** ; spécialité Gracieux en Apparence ; spécialité Danse en Représentation ; + 2 de diff. jet de Frénésie

Demande : de préserver toute beauté (visuelle ou autre) et de faire évoluer toute chose (créature, idée etc.) vers le beau.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Enfants de Gaïa

Phénix

Puissance : + **Alignement :** Gaïa N Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** monstre

Généralités : servant d'Hélios

Domaines d'action : beauté ; feu ; immortalité ; mort & renaissance

Localisation : Eurasie

Offre : + 1 Gloire, + 3 Honneur ; Immunité au feu, **Don du Phénix** ; + 1 Apparence

Demande : de combattre le Ver sans jamais craindre la mort.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Benu, Benhu, Bennu (Egypte) ; Feng-huang (Chine) ; Milcham (Hébraïsme) ; Simorgh (Islam)

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

Phoibé

Puissance : + + + **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** de Céleste

Généralités : Phoibé est l'Incarna du Céleste Luna.

Domaines d'action : lumière douce ; magie ; majesté ; mystère ; nuit ; opposition au Soleil sans confrontation

Localisation : partout

Offre : + 1 Gloire, + 3 Honneur, + 1 Sagesse ; offre **Pardon de Luna** ; + 1 Apparence ; + 1 Appel primal, Enigme, Occultisme ; + 1 Gnose

Demande : de vivre la nuit

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : . (Sélénite, Mounes, Lunae)

Autres noms : Phoibos

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

Raton laveur

Puissance : ---- **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : c'est un survivant qui vit jusqu'aux limites de la société des hommes

Domaines d'action : propre ; survivant ; voleur

Localisation : Amérique

Offre : + 1 Furtivité, Survie

Demande : de manger au calme et proprement.

Apparence de l'extension : raton laveur

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Griffes Rouges, Rongeurs d'Os, Uktena, Wendigo ; Ragabash

Rat

Puissance : ++ **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal
Généralités : Silencieux, rapide et habile, Rat est le roi de l'opportunisme et de la survie ; il connaît bien l'adage « l'union fait la force. » C'est le Totem de la Tribu des Rongeurs d'Os.
Domaines d'action : discrétion ; hargneux ; infiltration ; saleté ; survivant ; unité - nombre ; vermine
Localisation : partout
Offre : + 2 Sagesse ; offre Tête de rat, Survivant (II) ; + 1 Appel primal, Furtivité, Survie, + 2 Connaissance de la rue
Demande : de s'avoir s'unir quand il est nécessaire.

Apparence de l'extension : rat (un ou plusieurs) de toute taille.

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Rongeurs d'Os ; Ragabash

Renard

Puissance : - **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal
Généralités : cet Esprit préfère poignarder ses ennemis dans le dos, et si possible, les mettre en confiance avant. C'est un maître de la survie.
Domaines d'action : humilité ; manipulation ; rapidité ; ruse ; séduction ; tromperie
Localisation : partout
Offre : - 2 Honneur ; Persuasion ; + 1 Verve ; + 1 Furtivité, + 2 Subterfuge
Demande : de gagner sans combat physique.

Apparence de l'extension : renard

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Ragabash

Le Roi des animaux

Puissance : - **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** personnalité
Généralités : figure emblématique, cet Incarna, généralement représenté sous les traits d'un lion, rugit son défi à ses rivaux et écrase ses ennemis sous ses pattes. Peu sont capable de soutenir son regard.
Domaines d'action : animaux ; autocrate ; despote ; puissance guerrière ; royal ; sage
Localisation : bassin méditerranéen, Europe et Asie mineure (et Amérique blanche où son essence a été apportée par les Occidentaux)
Offre : + 1 Gloire, Honneur, Sagesse ; offre Maître des animaux ; spécialité Majestueux en Apparence ; + 1 Appel primal, Bagarre, + 2 Commandement
Demande : de soumettre les autres et de ne montrer ni lacheté, ni faiblesse.

Apparence de l'extension : lion, éléphant

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : animale

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Crocs d'Argent**Le Roi des singes**

Puissance : ++ **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage 100% Ver 100% Tisserand N **Incarna :** personnalité

Généralités : Esprit turbulent et bruyant mais pas dénué de sagesse dans le chaos qu'il génère. Il brise les règles aussi souvent que possible, mais il peut s'avérer être un allié loyal et puissant pour celui qu'il respecte... Mais cela n'arrive pas souvent !

Domaines d'action : bravache ; caprice ; chance ; férocité ; irrespect ; joyeux ; malice ; non sens ; téméraire

Localisation : Asie

Offre : - 2 Honneur ; Chance du singe (aka Chance de l'irlandais) ; + 1 Astuce, spécialité Simiesque en Dextérité ; + 1 Sport, Furtivité, + 2 Subterfuge

Demande : de bousculer, déranger et rendre plus intéressant cette morne Gaïa.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Ika Ika ; Souen Hing-tcho, Sun Wu Kong (Chine), San Go Ku (Japon) ; Hanuman (Inde)

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

Sanglier

Puissance : -- **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : sauvage et puissant, Sanglier est craint de nombreux chasseur et sa ténacité au combat est sans égal

Domaines d'action : charge ; hargneux ; résistant ; sauvage

Localisation : partout

Offre : spécialité Résistance en Vigueur ; + 1 Appel primal

Demande : ne jamais s'abandonner à la mort

Apparence de l'extension : sanglier plus ou moins gros

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Fianna ; Ahroun ; Lupus

Serpent

Puissance : + **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage 50% Ver 100% Tisserand 25% **Incarna :** animal

Généralités : Esprit très difficile à cerner, les meutes qui l'ont pour Totem sont souvent traités avec méfiance.

Domaines d'action : chaos primordial ; cycle ; gardien ; guérison inconscience ; poison ; rusé ; vision

Localisation : originairement Eurasie, mais aujourd'hui partout où son essence a été apporté par les Occidentaux.

Offre : +2 Sagesse ; Touché de Gaïa, Vision ; +1 Verve, spécialité de Souplesse en Dextérité ; +1 Enigme, Expression, Subterfuge

Demande : d'accorder ses faveurs qu'à ceux qui le méritent.

Apparence de l'extension : serpentine

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : .

Taliesin

Puissance : 0 **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver **100%** Tisserand N **Incarna :** personnalité

Généralités : les Fianna revendique ce Totem comme ayant été l'un de leur Esprit-ancêtre devenu Incarna. Mais il pourrait tout aussi bien avoir été un Mage ou un Esprit-fée.

Domaines d'action : arts bardiques ; connaissance ; cycle d'Ascension et de renaissance

Localisation : originiairement Europe de l'ouest, mais aujourd'hui partout où son essence a été apporté par les Occidentaux.

Offre : + 1 Honneur, + 1 à chaque Rang Sagesse ; **Don de Taliesin** ; + 2 Expression, Représentation (pour les domaines musicaux) ; + 1 Gnose

Demande : de ne jamais détruire de connaissance par soi-même.

Apparence de l'extension : un être humain à l'apparence celtique, parfois avec une étoile sur le front

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Fianna

Tao

Puissance : ++ **Alignement :** ?

Incarna : concept

Généralités : Totem de la Tribu des Astrolâtres, il est la personnification de l'imbrication des couples d'opposés et du questionnement de la Réalité..

Domaines d'action : insaisissable ; sagesse ; Umbra ; yin / yang

Localisation : partout (et surtout en Asie)

Offre : + 3 Sagesse ; **Confusion**, offre **Questionnement** ; + 2 Enigme ; + 1 Gnose

Demande : de toujours chercher, avoir une question en tête et trouver sa réponse.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Astrolâtres ; Théurge

Tauzeau

Puissance : - **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver **100%** Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : .

Domaines d'action : acharnement ; combat ; force ; virilité

Localisation : originiairement en Eurasie, mais aujourd'hui partout où son essence a été apporté par les Occidentaux.

Offre : **Charge** ; + 1 Force ; + 1 Bagarre ; + 1 Rage

Demande : de ne jamais combattre mesquinement

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Fianna, Fils de Fenris, Furie Noire ; Ahroun

Tornado

Puissance : + **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage 100% Ver 100% Tisserand 100% **Incarna :** élémentaire

Généralités : la force de destruction pour laisser place au renouveau ; affilié à Khormusta ?

Domaines d'action : destruction ; orage ; pluie ; renouveau ; tempête ; vent ; violence

Localisation : partout

Offre : + 2 Gloire ; **Berserker**, offre **Invocation des Esprits-Tempête** ; + 1 Appel primal ; + 1 Rage ; - 1 diff. aux dégâts

Demande : montrer que rien n'est physiquement fait pour durer

Apparence de l'extension : bourrasque, cyclone, Eolim

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Hurakan (Amérique), Tempête, Typhon

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Griffes Rouges, Fils de Fenris, Furies Noires, Seigneurs de l'Ombre, Wendigo

Tux

Puissance : ---- **Alignement :** Gaïa N Sauvage N Ver 100% Tisserand 100% **Incarna :** concept

Généralités : cet Esprit ne date pas de plus de 50 ans

Domaines d'action : communauté (informatique) ; informatique libre ; utopie

Localisation : partout

Offre : - 3 Honneur, + 1 Sagesse ; offre **Interface** ; + 1 Informatique, Recherche

Demande : de propager l'open source, de lutter contre les firmes qui cloisonnent la créativité informatique

Apparence de l'extension : pingouin à l'expression engageante et aspect 3D

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Marcheurs sur Verre

Téinzic

Puissance : -- **Alignement :** Gaïa N Sauvage 25% Ver N Tisserand 25% **Incarna :** personnalité

Généralités : il est celui qui remet tout le monde à sa médiocre place et qui donne la mesure infime de toute chose face à la grandeur de l'ensemble.

Domaines d'action : destabilisation ; ennervement ; impunité ; insignifiant ; irrespect ; vif

Localisation : partout

Offre : + 1 Sagesse ; **Confusion**, offre **Esquiveux talentueux** ; + 1 Subterfuge, Vigilance

Demande : rabaisser les puissants

Apparence de l'extension : enfant au sourire en coin, regardant le monde par dessous ; mouche, moustique... animaux insignifiants et très énervants

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Ragabash

Uktena

Puissance : ++ **Alignement :** Gaïa 75% Sauvage N Ver 75% Tisserand N **Incarna :** personnalité

Généralités : Uktena est l'Esprit des eaux qui coule sur le Nouveau Continent. Il porte également les attributs d'animaux qui courent, rampent et volent. Il est sombre, mystérieux et puissant, plein d'ambiguïté et difficilement cernable.

Domaines d'action : compréhension ; connaissance ; ésotérisme ; espionnage

Localisation : Amérique

Offre : + 3 Sagesse ; 6 Rang de Dons, n'apprend pas Regard glacé d'Uktena ; + 1 Enigme, Occultisme, Rituel

Liste : (1) toutes Détection - Mur d'oreille - Vérité de Gaïa ; (2) Coup d'œil - Identification d'Esprit ; (3) A la lueur de la Lune - Lueur de la place sacrée - Sagesse des voix anciennes (de la Tribu du Métamorphe) - Vibration de l'invisible ; (4) Secrets ; (5) 3ème œil

Demande : soustraire la connaissance aux ennemis de Gaïa (les Métamorphes sont Gaïa ; les ennemis des Métamorphes sont les ennemis de Gaïa... non ?)

Apparence de l'extension : ?

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Arpenteurs Silencieux, Astrolâtres, Uktena ; Théurges

Vargas

Puissance : -- **Alignement :** Gaïa 25% Sauvage 25% Ver 25% Tisserand N **Incarna :** personnalité

Généralités : impétueux, rapide et malin, c'est un Esprit quelque peu opportuniste qui fait le bien parfois par des mauvaises actions. Il préfère virevolter de part le monde, déguisé, défiant ses ennemis.

Domaines d'action : indépendant ; intrépide ; passionné ; stylé ; show-off

Localisation : partout

Offre : offre Ultrabite, Première impression ; + 1 Expression, Subterfuge ; trait spécifique Gracieux

Demande : de vivre et mourir avec style, de ne pas adopter de positions raisonnables et de ne jamais sombrer dans la morosité.

Apparence de l'extension : jeune homme fringant ; polymorphe (chat, coyote en Amérique)

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Marcheur sur Verre ; Ragabash

Vautour

Puissance : -- **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incarna :** animal

Généralités : cet Incarna rebute un certain nombre de créatures par ses manières et son aspect, mais il est pourtant de bon conseil et ceux qui savent passer le voile des apparences apprennent beaucoup de lui.

Domaines d'action : exclu ; laid ; mort ; opportuniste ; vigilance

Localisation : partout sauf en Amérique du Sud.

Offre : - 3 Gloire, - 2 Honneur ; Œil d'aigle ; dépose ou laisse apparaître souvent des renseignements parmi des tas

d'immondice

Demande : d'être opportuniste au maximum et de ne pas tuer sans profiter du cadavre.

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Cozcacuauhtli (Mexique)

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Arpenteurs Silencieux, Griffes Rouges, Rongeurs d'Os, Uktena, Wendigo

Vent

Puissance : 0 **Alignement** : Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incazna** : élémentaire

Généralités : le Vent est un éternel voyageur sur Gaïa, apportant bienfaits et désolations.

Domaines d'action : inconstance ; indépendance ; invisible ; liberté ; mobilité ; porteur de présage ; souffle créateur

Localisation : partout

Offre : + 1 Gloire, Honneur ; **Vitesse de pensée**, offre **Porte-voix** ; + 1 Furtivité ; + 1 Volonté

Demande : de ne jamais s'installer et d'agir selon la puissance du Vent (bienfaisant ou dévastateur)

Apparence de l'extension : .

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : (Aztèque) Ehecatl, (Grec) Eole

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Arpenteurs Silencieux

Vermine

Puissance : + **Alignement** : Gaïa 100% Sauvage N Ver 100% Tisserand N **Incazna** : monstre

Généralités : .

Domaines d'action : contamination ; dégoût ; désacralisation ; épouvante ; maladie ; putréfaction

Localisation : partout (surtout où il y a un manque d'hygiène)

Offre : + 2 Gloire ; offre **Aimant à ordure**, **Membre grouillant** ; spécialité Répugnant en Apparence ; + 1 Médecine, Rituel

Demande : de désacraliser tout lieu pour que s'y développe ses aspects physiques ou spirituels et ainsi étendre son influence.

Apparence de l'extension : un tas d'immondice plus ou moins grouillant

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Danseurs de la Spirale Noire

Wakinyan tanka

Puissance : -- **Alignement** : Gaïa 50% Sauvage 75% Ver 100% Tisserand 75% **Incazna** : élémentaire

Généralités : Esprit servant Khormusta, Wakinyan tanka est celui qui apprend les plus rudes leçons.

Domaines d'action : ciel ; foudre ; oiseaux ; sauvages ; tonnerre

Localisation : Amérique du Nord et Centrale

Offre : offre **Onde de choc**, **Œil d'aigle** ; + 2 Intimidation

Demande : rien

Apparence de l'extension : rapace gigantesque de plume, d'air de vent ou de nuage ; son cri est assourdissant et il a des éclairs dans les yeux

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : .

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Griffes Rouges, Wendigo ; Ahroun

Wendigo

Puissance : + **Alignement :** Gaïa 100% Sauvage 50% Ver 100% Tisserand 50% **Incarna :** personnalité

Généralités : Wendigo a perdu beaucoup de sa puissance avec l'extermination des civilisations amérindiennes.

Domaines d'action : acharné ; étendue sauvage ; férocité ; impitoyable ; imprévisible ; météo froide et rigoureuse ; vengeance

Localisation : Amérique Nord (Canada)

Offre : + 1 Honneur, + 2 Gloire ; Chasseur sans repos, offre Sens de le proie, Invocation des Esprits-tempête ; + 2 Appel primal, Survie ; + 1 Volonté

Demande : ne jamais pardonner.

Apparence de l'extension : géant amérindien au regard ou corps de glace ; loup de poils ou de glace.

Charmes de l'extension : .

Apparence de ses servants : .

Autres noms : Sasquatch ; Wehtiko, Whitiko, Windigo, Witigo

Alliés : .

Ennemis : .

Métamorphes les plus concernés : Griffes Rouges, Wendigo.

Le corps et l'esprit

Métamorphose

Une transformation partielle se fait sous un jet de Rage diff. 9 pour une partie du corps comme la tête, un bras (jusqu'à l'épaule), une jambe (jusqu'à l'aîne). Si on souhaite plus de finesse, c'est diff. 10, mais il est impossible de transformer l'intérieur du corps sans que cela ait des répercussions externes.

Si on n'est pas pressé (10 secondes) la métamorphose ne demande aucun jet. Mais en cas contraire (métamorphose en un round) la difficulté pour se transformer dépend de la différence entre la forme de départ et celle désirée : 6 de base, plus 1/forme intermédiaire. On passe directement de la forme de départ à la forme désirée, sans passer par les formes intermédiaires (s'il y en a).

Lors du sommeil, le Métamorphe reprend sa forme de naissance au bout d'environ 30 min (le temps de passé en sommeil profond). Mais s'il veut rester dans une autre forme durant tout son sommeil il doit réussir (1 succès) un jet de Vigueur + Appel primal diff. 9. Lors qu'il tombe inconscient, le Métamorphe se retransforme en 10 secondes, mais s'il ne veut pas, il doit réussir un jet d'Astuce diff. 9, puis son jet de Vigueur + Appel primal diff. 9.

En cas de métamorphose dans un lieu exigu, la Force et la Vigueur du Métamorphe sont celles de la forme à laquelle il souhaite aboutir.

Lorsque le Métamorphe est sous une forme donnée, ces autres formes ne subissent pas les évolutions biologiques comme la pousse de cheveux ou d'ongles. Un Lupus qui se prend sa forme Homidé n'est pas nécessairement hirsute ; cela dépend de ce qu'il dégage... c'est spirituel !

La taille en Crinos dépend de la taille en Homidé et l'espèce du Métamorphe :

chat : x1.3 chacal : x1.4 loup, coyote, panthère, lynx, puma : x1.5 tigre : x1.7 ours : 1,9

Statistique du chacal-garou :

Formes	Taille			Poids			Modifications		
	min-max	moy	écart	min-max	moy	écart			
Homidé	1.50-2.00	1.75	50cm	50-100	75	50kg			/
Glabro	1.80-2.40	2.10	60cm	117-176	146	59kg	Fo : +1		Vig : +2
Crinos au garrot	2.10-2.80 1.53-2.04	2.45 1.78	70cm 51cm	213-282	247	69kg	Fo : +3	Dex : +1	Vig : +4
Hispo	0.96-1.27	1.11	31cm	108-163	135	55kg	Fo : +2	Dex : +1	Vig : +4
Lupus	0.40-0.50	0.45	10cm	30-40	35	10kg	Dex : +1		Vig : +1

Statistique du chat-garou :

Formes	Taille			Poids			Modifications		
	min-max	moy	écart	min-max	moy	écart			
Homidé	1.50-2.00	1.75	50cm	50-100	75	50kg			/
Sokto	1.75-2.33	2.04	58cm	60-118	89	58kg	Dex : +1		App : +1
Crinos au garrot	2.00-2.67 1.46-1.95	2.33 1.70	67cm 49cm	146-196	161	50kg	Fo : +2	Dex : +3	Vig : +3
Chatro	0.88-1.20	1.04	32cm	65-89	77	24kg	Fo : +1	Dex : +3	Vig : +3
Félidé	0.26-0.44	0.35	18cm	02-08	6	06kg	Fo : 1	Dex : +3	

Statistique du loup/coyote-garou :

Formes	Taille			Poids			Modifications		
	min-max	moy	écart	min-max	moy	écart			
Homidé	1.50-2.00	1.75	50cm	50-100	75	50kg			/
Glabro	1.87-2.50	2.19	63cm	136-202	168	66kg	Fo : +2		Vig : +2
Crinos au garrot	2.25-3.00 1.64-2.19	2.62 1.91	75cm 55cm	246-326	287	83kg	Fo : +4	Dex : +1	Vig : +4
Hispo	1.09-1.57	1.33	48cm	131-188	160	57kg	Fo : +3	Dex : +1	Vig : +4
Lupus	0.55-0.95	0.75	40cm	44-76	60	32kg	Fo : +1	Dex : +1	Vig : +1

Rage

Liée à l'Auspice, et donc à la Lune, la Rage est un don de Luna pour aider les Métamorphes dans leur lutte. Toutes les races de Métamorphes sont taillées pour le combat à des degrés divers. Ils ont donc tous de la Rage. Celle-ci se regagne de diverses façons communes à tous, mais aussi de façon individuelle lors d'exaltations bien particulières ou de vexations ; de plus, tout Métamorphe regagne toute sa Rage en regardant la pleine Lune, une fois par Lune.

La Rage aide le combattant dans ses actions, mais aussi à lutter contre l'emprise mentale de certaines créatures. (cf. *Résistance magique*)

Frénésie

La Frénésie survient lorsqu'il y a 4 succès sur un jet de Rage. Mais pour tout jet de Rage, le Métamorphe relance les 10. La diff. de ce jet est de 6 pour les Métamorphes non soumis à un Auspice et pour les autres, elle dépend de la phase de la Lune :

<u>Phases</u>	<u>Diff.</u>
Nouvelle Lune	8
Croissant	7
Demi Lune	6
Lune Gibbeuse	5
Pleine Lune	4

En tout cas, elle baisse de 1 lorsque le Métamorphe est en Crinos.

En Frénésie, le Métamorphe ne ressent pas la douleur et n'a plus d'information quant à son état physique. Il s'agit d'une frénésie intelligente : le Métamorphe ne s'attaquera qu'à ceux qui le menacent ou qui sont ses ennemis, et ce, avec les meilleurs moyens mis à sa disposition (armes, dons, stratégies basiques etc.)

Si le Métamorphe le souhaite, il peut appliquer une difficulté définitive de +1 à sa Frénésie pour chaque Rang supérieur à 2.

Blessure et guérison

Aggravé

Les armes naturelles des créatures surnaturelles et spirituelles font toujours des blessures aggravées : ainsi, les crocs des Vampires, les crocs et griffes des Métamorphes. Sous forme Homidé, les morsures et griffures sont tout aussi aggravées que sous une autre forme, en revanche, les dents et ongles des Hommes n'ont jamais égorgé personne ! Dans le cas d'un Métamorphe sous forme Homidé, une blessure faite par morsure ou griffure ne pourra jamais atteindre la gravité suffisante pour être prise en compte (sauf cas particulier : pan dans l'œil...), mais les marques laissées par de telles actions guériront malgré tout difficilement (c'est de l'aggravé).

Argent - métal

La Guerre de la Rage n'a pas été initiée par les Loups-garous uniquement. Les Guerriers de Gaïa se sont tous voués une guerre mortelle pour l'hégémonie d'une seule race. Les loups ont gagné. Luna, voyant ce massacre a menacé les Métamorphes d'une malédiction générale : la faiblesse face à l'argent, métal affilié à Luna. Mais à l'époque, ils n'y ont pas pris garde : personne ne savait encore ce que c'était.

Les Métamorphes sont tous sensibles à l'argent : ce métal leur cause des brûlures au contact (aggravées), ils le craignent de façon inconsciente mais ne le sentent pas. Le moindre (premier) contact avec de l'argent cause un niveau de blessure (au moins) à un Métamorphe. Ensuite, c'est en fonction des degrés de pénétration du contact.

L'argent qui entre en compte dans un Fétiche perd sa nocivité (sauf en cas d'arme et que l'on souhaite utiliser cette faculté ; elle est alors contrôlée.)

L'argent est le fléau des Métamorphes. Même si c'est un symbole de maîtrise de soi et de courage, l'argent, et surtout une arme en argent n'est pas LA référence de prestige de tous les Métamorphes mais seulement pour les Tribus éminemment guerrières et ouvertement en guerre contre d'autres Métamorphes.

Régénération

C'est une faculté passive des Métamorphes.

Blessure non aggravée

Régénération d'un Niveau de Santé non aggravée par round, mais lorsqu'il est blessé au round 1, la régénération n'est effective qu'à l'issue du round 2, le Niveau de Santé a donc disparu au début du round 3.

Blessure aggravée

Régénération à la vitesse d'une toutes les 10-12 h de repos continu.

Cicatrices de guerre

Toute blessure peut ne pas guérir ou laisser une trace. Cela dépend uniquement de la volonté du Métamorphe : il intègre cette blessure et par-là même son histoire à ce qu'il est.

Lorsqu'un organe est détaché (cf. *Mort*), celui-ci repoussera (sans besoin de repos) en un temps plus ou moins long en fonction de sa taille :

<u>Organe</u>	<u>Temps</u>
œil, doigt, oreille, nez...	1 lune (pour 1 ou tous à la fois)
main, pied	2 lunes (")
bras	3 lunes (")
jambe, membre supérieur	6 lunes (")
membre inférieur	12 lunes (")

Un Métamorphe fatigué. La régénération n'affecte que les dégâts dus à une attaque externe. Elle s'occupe donc des blessures dues à un facteur externe au Métamorphe (un couteau, un mur...) et des maladies.

Mort

A la mort d'un Métamorphe, toute disposition naturelle et spirituelle s'arrête : il reste sous la forme dans laquelle il est au moment du coup fatal. De même et dans une mesure moins dramatique, une partie anatomique qui se sépare du Métamorphe perd elle aussi ces aptitudes (cf. *Régénération*). Si la forme en question porte le Voile, cela reste vrai même après la mort car cela ne dépend pas du Métamorphe mais de l'inconscient des êtres humains.

L'Esprit du Métamorphe rejoint Gaïa dans une sorte de Maelström pour être recyclé et servir de terreau à la naissance de nouveaux Esprits.

Le cadavre d'un Métamorphe ou d'un Parent est autant à sa place dans la Pénumbra que sur Tellus. Ils se décomposent comme un être natif du Côté où il se trouve.

Si une Tribu est éradiquée rapidement, il y aura beaucoup d'Esprits prêts à renaître, mais sans géniteur, ils ne peuvent rien faire.

Gnose

Les Métamorphes de Lignée Homidé reçoivent 2 pts de Gnose à leur Eveil, alors que les Lignée Lupus reçoivent 4 pts et les Métis 1 pt.

La Quintessence et la Gnose sont des choses similaires mais de nature différente. Pour le comprendre, voici une métaphore :

Energie spirituelle	=	sang
Métamorphe	=	Humain
Mage	=	Vampire

Le Métamorphe restaure la Gnose qui est en lui, alors que le Mage doit aller la chercher car il est incapable d'en produire. Ainsi, un Mage qui se restaure dans un Caern ou un Node pompe (temporairement) sur la puissance du Node. On ne peut pas associer Gnose et Quintessence cependant car la Quintessence n'est pas que spirituelle.

Pour restaurer sa Gnose, le Métamorphe doit être en accord avec lui-même, être bien, délassé, pendant un certain temps. Un jet d'Astuce + Enigme diff. 9 - heure(s) complète(s) qu'il reste dans cet état de contentement donne le nombre de pts récupérés.

Résistance au surnaturel

Contre des Esprits

Un Métamorphe résiste à l'effet d'un Charme en réussissant un jet de Gnose diff. 8. Chaque succès contre 5 PP que l'Esprit a placé dans son Charme.

Le Métamorphe ne peut cependant pas recourir à sa Rage ou sa Gnose pour éviter l'effet d'un Don : par essence, les Dons prennent en compte les paramètres propres aux Métamorphes.

Contre des Mages

Psyché

Pour contrer une intrusion dans sa Psyché, un Métamorphe fait d'abord un jet de Gnose diff. 8 pour en avoir conscience (seule la déduction permettra de découvrir l'auteur), à la suite de quoi il fait un jet de Rage pour résister. Chaque succès enlève un succès à l'adversaire. A partir de 4 succès, le Métamorphe entre en Frénésie d'attaque (contre l'auteur présumé de cette attaque mentale ou le premier venu) et l'Effet contre lui est totalement dissipé.

Esprit

Un Métamorphe résiste à un Effet spirituel ou partiellement spirituel par un jet de Gnose diff. 8. Ses succès seront autant de succès en moins pour l'adversaire.

Contre des Vampires

Pour les Disciplines impliquant l'intrusion d'une volonté dans sa Psyché (Dissimulation, Domination), le Métamorphe fait un jet de Rage. Chaque succès enlève un succès (s'il y a lieu) au Vampire. A 4 succès, le Métamorphe passe en Frénésie d'attaque (contre l'auteur présumé de cette attaque mentale ou le premier venu) ce qui annule l'effet de la Discipline.

Dons

Généralités

Le coût des Dons varie : rang x 3 pour les Dons favorisés (Lignée, Auspice ou Tribu du Métamorphe concerné) ; rang x 5 pour les autres Dons. Cependant, les Griffes Rouges peuvent apprendre les Dons d'Homidé à x7, de même pour les Marcheurs sur Verre et les Dons de Lupus ; les Parents à x 10 pour les Dons favorisés (Lignée ou Tribu), x 12 pour les autres Dons.

Les Dons offerts par les Esprits peuvent être repris par eux ! Mais pas si le Métamorphe a appris ce Don avec un autre Métamorphe. En ce cas, l'apprentissage a duré 1 semaine/rang (8h/jour) non-stop et à coûter le nb de PX classiques car, par un Esprit ou par lui-même (de part sa Tribu, Lignée ou Auspice), il a certaines prédispositions pour les Dons favorisés.

Un Métamorphe ne peut être le mentor d'un Don qui ne lui est pas favorisé.

Les Parents peuvent développer de la Gnose, seuls les Dons impliquant la Rage ne leur sont pas accessibles.

Lorsque l'utilisation d'un Don requiert une Capacité, si le Métamorphe ne l'a pas il peut tout de même faire le jet sans augmentation de la difficulté.

Les Esprits élémentaires sont le feu, l'eau, la pierre (et non la terre) et l'air. Même en Asie où la conception des élémentaires est différente. Les Esprits du verre, du goudron ne sont pas considérés comme élémentaires (pas encore).

Les Esprits-ancêtres n'ont pas besoin de connaître les Dons pour les enseigner (en fait, les accorder) : c'est parce qu'ils sont devenus de purs Esprits qu'ils peuvent accorder ces Dons. En revanche, ils doivent avoir atteint le Rang du Don à enseigner avant leur mort.

Lorsque l'on apprend un Don spécifique d'une Tribu autre que la sienne, on applique les spécificités de ce Don comme si on était de cette Tribu. Si on apprend *Sagesse des voies anciennes* d'un Crocs d'Argent, on aura accès aux connaissances des ancêtres Crocs d'Argent, même si on est un Uktena. Si on apprend *Arme enchantée* d'un Philodoxe Seigneur de l'Ombre, l'effet sur l'arme sera strictement le même que l'effet du Don pour ce Seigneur de l'Ombre.

Les Dons qui peuvent être accordés par un servent du Totem sont favorisés pour ses Enfants.

Dons de Totem

Charge : en courant à fond pendant 1 round avant l'attaque, le nombre de Niveau de Santé infligé par l'attaque est doublé. Courir et frapper sont deux actions pleines. Le groupement de dés ne peut être divisé. Ce Don est enseigné par un Esprit d'animal chargeur.

Don de la Gorgone : pts de Gnose et jet de Volonté diff. Volonté + 2 de la cible ; le Métamorphe paralyse sa cible en établissant un contact visuel réciproque. L'effet dure selon le nombre de pts de Gnose dépensés ou jusqu'à ce que la cible ressente les effets d'une attaque (magique ou physique) envers son intégrité. Les effets de ce Don ne sont pas cumulatifs.

<u>Gnose</u>	<u>Durée</u>
1	1 round
2	1 minute
3	1 heure
4	1 jour
5	1 semaine
6	1 Lune
7	1 an
8	10 ans
9	Jusqu'à la mort du Métamorphe
10	Infiniment (au-delà de la mort, auquel cas, le corps se pétrifie (selon la roche la plus répandue dans la région))

Don d'Hélios : 2 pts de Gnose ; tant qu'il est immobile, le corps du Métamorphe irradie de la lumière solaire et purificatrice (jusqu'à l'horizon). Cette lumière cause 1 dégât aggravé non encaissable/Niveau de Rang/round. Si plusieurs Métamorphes activent ce Don en même temps, les dégâts ne se cumulent pas : c'est le plus haut Rang qui est pris en compte. La lumière invoquée ne transperce cependant pas du tout la lumière du Soleil Noir et ne peut éclairer la Pénumbra de jour. Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Hypérion.

Don du Papillon : 1 pt de Volonté ; lors d'une action d'éclat ou d'espoir en situation critique, le pt de Volonté dépensé pour ce Don offre un succès de plus et fait regagner à tous les alliés du Métamorphe 1 pt de Volonté.

Don du Phénix : pour chaque niveau de Rang du Métamorphe, celui-ci acquiert une vie supplémentaire (5, voire 6 au maximum) : à chaque mort, il revient à la vie (là où il est tombé si tout danger est écarté ; il disparaît et se reforme en un lieu sûr sinon) quand personne ne peut être témoin. A chaque résurrection il perd une case de Gnose définitive.

Don de Taliesin : le Métamorphe sait certaine chose concernant certains événements ou personne qu'il rencontre. Cette connaissance peut toucher le passé, le présent ou le futur.

Maître d'arme : Le Métamorphe prend son score d'Arme à feu ou de Mêlée pour utiliser toute arme. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Bang-bang.

Ombre de brume : permanent ; le Métamorphe peut utiliser le brouillard pour passer le Goulet. Il suffit qu'il soit entièrement enveloppé de brume. De plus, ce Don réduit la diff. de passage du Goulet de 1 lors de l'utilisation de cette brume. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Brume.

Ombre de nuit : permanent ; le Métamorphe peut utiliser l'obscurité nocturne pour passer le Goulet. Il suffit qu'il soit entièrement sous cette obscurité. De plus, ce Don réduit la diff. de passage du Goulet de 1 lors de l'utilisation de cette obscurité. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Hibou.

Trame d'Ananasa : 1 pt de Gnose/cible ; quand le Métamorphe veut savoir où en est son plan (qui croit à quoi), il interroge les différentes positions des groupes-cibles. Si la cible n'a pas (encore) été impliquée dans le plan, le Don ne révèle aucune information. Si le Métamorphe pense à autre chose, le Don s'arrête. Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Ananasa.

Tous

Rang 1

Détection de l'argent : Perception + Appel Primal diff. 7 ; le Métamorphe sent instantanément la présence d'argent dans les 2 m/succès. Le nombre de succès indiquent également les informations que le Métamorphe obtient. Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Hécate, Kirijama, Phoibé, Uktena

Détection du Ver : Perception + Appel primal diff. 8 ; le Métamorphe ressent instantanément s'il y a un déséquilibre de l'influence du Ver (en tant que Balance) ou si la Corruption est présente dans une zone (que le Métamorphe définit) ou chez un être. Tout Vampire ayant moins de 6 dans une Voie non-corruptrice ou suivant une Voie corruptrice sent le Ver. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Gaïa, du Ver, du Tisserand, du Sauvage.

Langage des Esprits : permanent ; le Métamorphe comprend et est compris de tout type d'Esprit lorsque chacun s'exprime pour l'autre selon son mode de communication. Cela n'influe en rien sur les Esprits. Ce Don est enseigné par n'importe quel Esprit.

Rang 2

Alerte de la sentinelle : 1 pt de Gnose et Perception + Occultisme diff. 6 ; pour la scène, le Métamorphe (s'il est dans son territoire) est conscient de toute intrusion (pouvant être une menace pour lui comme pour Gaïa) dans ce qu'il considère comme son territoire. Ce Don est enseigné par un Esprit-animal territorial (loup), guetteur (marmotte, suricate, vautour), par des Araignées du Tisserand ou servant d'Aigle, Chien, Dragon, Fenris, Gorgone, Hibou, Khormusta, Kirijama, Jaguar, Wakinyan Tanka, Wendigo.

Coup d'œil : jet de Gnose diff. Goulet ; s'il est d'une part ou de l'autre du Goulet, le Métamorphe voit de l'Autre Côté pendant 1 rd/succès. Il ne voit alors plus dans son plan, mais peut cesser le Don quand il le souhaite. Ce Don est enseigné par des Esprits s'intéressant à Tellus (fées) ou servant d'Ananasa, Brume, Chaman, Dana, Dragon, Gorgone, Hécate, Héra, Herne, Hibou, Jaguar, Khormusta, Kirijama, Licorne, Phoibé, Roi des Singes, Taliesin, Tao, Uktena.

Sens exacerbés : permanent ; quelle que soit la forme qu'il adopte, le Métamorphe bénéficie des sens de sa forme la plus optimale (ouïe, odorat de sa forme animale ; vue, touché de sa forme Homidé...). Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre, un Esprit-animal aux sens particulièrement aiguisés ou servant d'Aigle, Belette, Chien, Hibou, Jaguar, Papillon.

Rang 3

A la lueur de la Lune : 1 pt de Gnose ; tout être qui se cache magiquement mais dont l'emplacement est illuminé par la Lune, devient parfaitement visible au Métamorphe pour le reste de la scène. Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Hécate, Phoibé.

Ombre de Lune : permanent ; le Métamorphe peut utiliser la lumière de la Lune pour passer le Goulet. Il suffit qu'il soit entièrement sous cette lumière. De plus, ce Don réduit la diff. de passage du Goulet de 1 lors de l'utilisation de la lumière lunaire. Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Hécate, Phoibé.

Soutien de Luna : 1 pt de Gnose ; pour le reste de la scène, le Métamorphe bénéficie de succès supplémentaires lors de toute action directe contre le Ver (créature (Vampire et Goules aussi), effet...) mais pas d'encaisse. Ce nombre de succès varie de 1 à 5 en fonction de la phase de la Lune. Ce Don est enseigné par un servant de Demné, Fenris, Hécate, Herne, Licorne, Lion Blanc, Phoibé.

Rang 4

Une lueur s'éteint... : lorsque le Métamorphe est sur le point de mourir, en mordant ou griffant un Parent il rend celui-ci Métamorphe. Ensuite, plus rien ne pourra sauver le Métamorphe. La Lignée et l'Auspice du Parent sont en fonction de la naissance de celui-ci. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Gaïa, Destinée, Fenris, Khormusta, Phoibé, Tao, Uktena.

Sacrifice : le Métamorphe donne son objectif et considère alors tous ses points de Renom comme autant de succès automatiques à répartir comme il le souhaite, en temps et en action pour atteindre ce but (dans la scène). Après quoi, il meurt de ses blessures, de l'effort fourni... Aucun autre Don (Don du Phénix, 9 vies) ne peut le ramener à la vie ensuite.

Ce Don est souvent un aller simple pour la consécration : devenir Esprit-ancêtre. Il est d'ailleurs enseigné par un tel Esprit ou par un servant d'Aigle, Cheval, Chien, Demné, Destinée, Eléphant, Fenris, Licorne, Lion Blanc, Ours, Papillon, Vargas, Wendigo.

Rang 5

Don du Totem : 1 pt de Gnose ; par une prière à l'un de ses Totems (de meute, de Caern ou de Tribu) un Métamorphe lui demande d'agir en sa faveur. C'est au Conteur de décider de l'effet qu'aura cette prière, même si le Métamorphe peut suggérer la chose au Totem. Cela dépendra aussi des possibilités et du style du Totem. Chimère ne foudroiera pas les ennemis du Métamorphe mais les perdra peut être dans un labyrinthe dont seul le Métamorphe connaît les parcours et les issues. Ce Don est enseigné par le Totem en question et lui est spécifique. Si le Métamorphe veut pouvoir avoir le choix, il faudra qu'il l'apprenne autant de fois qu'il a de Totems.

Appel de Fenris : cette Extension assistera son Enfant dans le combat, tuant tout être qui n'est pas Fils de Fenris, Enfant de Fenris, ou sous la protection d'une de ses deux catégories. Quand les choses se calment, Fenris demande un sacrifice pour son aide, généralement la main droite de celui qui a demandé son aide. Cette main ne pourra jamais se régénérer. Si Fenris juge qu'il a été appelé sans réelle raison, il dévorera celui qui l'a appelé.

Extension de Fenris : loup énorme de 3 m au garrot ; ses yeux brûlent de rage et ses mâchoires suintent du sang d'innombrables ennemis ; sa fourrure est brune avec des reflets rouges et noirs.

Il peut courir à 150 km/h sans jamais être fatigué.

Volonté : 10 Rage : 10 Gnose : 8 Pts de Pouvoir : 75
 Charmes : Airt Sense, Matérialisation (pour 40 pts de Pouvoir), Reform, Tracking
 Force : 10 Dextérité : 7 Vigueur : 10 Bagarre : 5 Esquive : 3
 Griffes : Force + 3 Crocs : Force + 4 15 Niveaux de Santé

Appel de l'Esprit cannibale (Wendigo) : il peut demander le sacrifice d'un cœur humain pour accepter de venir. L'Extension se matérialise. Le Métamorphe qui a appelé l'Esprit donne le cœur à Wendigo. En échange, l'Extension pistera une cible désignée par le Métamorphe et elle lui mangera le cœur. Il faut donner à l'Extension une possession personnelle de la cible ou une description (son nom et son visage). L'Extension restera matérialisée et traquera sa cible aussi vite qu'il peut se déplacer. Il ignorera toute autre personne sauf si elle tente de s'interposer consciemment. Si son corps physique est détruit, il se rematérialisera jusqu'à ce qu'il n'ait plus de pt de Pouvoir (2 fois en général). S'il arrive à 0 pt de Pouvoir, il se reforme automatiquement quelque part dans l'Umbrage avec 20 pts de Pouvoir et viendra réclamer le cœur du Métamorphe. Et s'il est de nouveau battu, il s'en ira. Si l'Extension ne peut manger le cœur de la cible (il n'existe plus...), l'Extension reviendra vers celui qui l'a appelée et mangera son cœur.

Extension de Wendigo : Natif américain de 2,30 m ; il a l'air inhumain avec ses yeux d'un bleu cristallin et ses cheveux couleur de neige ; ses doigts se terminent par des griffes et ses dents sont toutes taillées en pointe ; son cœur et ses entrailles sont faits de glace ; il ne porte aucun vêtement ; les Dormeurs n'ont généralement pas conscience de sa présence, sauf pour la cible (si c'est un Dormeur).

Volonté 1 Rage : 10 Gnose : 8 Pts de Pouvoir : 60 (il regagne tout dès qu'il mange le cœur de la cible)
 Charmes: Airt sense, Matérialisation (pour 20 pts de Pouvoir), Reform, Possession (sauf de la cible)
 Force : 10 Dextérité : 6 Vigueur : 6 Bagarre : 10
 Griffes : 10D aggravés 12 Niveaux de Santé

Dons : Sens de la proie (sans interaction), Ame de guerre, Regard de Balor, Vitesse de pensée (sans repos) Résistance aux toxines, Agonie viscérale

Ne prend que les dégâts du feu et de magie spirituelle (non encaissable) / Ne prend que la moitié des dégâts non encaissés (hormis feu et magie spirituelle)

Furie croissante : commence avec 1 attaque/round et gagne 1 attaque tous les rounds (jusqu'à 10)

Initiative : 10 succès Immunisé à toute magie de Psyché (et Discipline) Arcane 5

Reste inaperçu parmi les Flaiels (comme ayant le Fétiche « Peau de Flaiel») Infatigable

Le baiser d'Hélios : le Métamorphe est immunisé aux dégâts de feu et il peut immoler une partie de son corps et faire que celle-ci reste enflammée un certain temps.

Le Lion Blanc : le Métamorphe se transforme en un grand lion blanc. Dans cette forme, il bénéficie de toutes les modifications d'Attributs du Crinos (et Dextérité +2 en plus) mais aussi est sous les effets des Dons suivants : Griffes rasoirs, Patte de chat, Saut du lièvre.

Paradoxe de Luna : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe devient insensible à l'argent métal pour la scène. Toute arme en argent restera une arme, mais avec ses dégâts classiques. Si un Esprit à l'intérieur provoque des dégâts aggravés, ils resteront aggravés, mais encaissables. Ce Don est enseigné par une Extension de Phoibé.

Lignée

Homidé



Rang 1

Contrôle simple des machines : Mémoire + Technologie diff. 8 ; le Métamorphe agit à distance (s'il l'a en vision directe) sur un objet nécessitant une alimentation énergétique (interrupteur, magnétoscope, mixeur, ordinateur, voiture...). Ses actions ne sont limitées que par ce que le Métamorphe pourrait faire s'il « LEVAIT SON CUL DE TEMPS EN TEMPS !! » (c'est-à-dire ce qu'il sait faire avec un tel objet). S'il y a contre indication, la machine suivra les ordres de celui qui agit directement sur elle. Ce Don est enseigné par un Esprit de la technologie (électricité, plastique...) ou servant de Bang-bang, Machina, Tux.

Odeur d'homme : 1 pt de Volonté ; Face à un humain ou un animal domestiqué, la Malédiction de la Rage n'a plus effet pour la scène. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre de lignée Homidé ou servant de Bouddha, Chaman, Dollar, Félinae, Licorne, Murmure, Roi des Animaux, Roi des Singes, Taliesin, Vargas.

Persuasion : 1 pt de Volonté ; le Métamorphe bénéficie d'une difficulté de -1 pour toute interaction sociale avec des Humains (Vampire, Mage ou non) ou des Métamorphes pour le reste de la scène. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre de lignée Homidé ou servant de Bouddha, Chaman, Dollar, Félinae, Licorne, Murmure, Roi des Animaux, Roi des Singes, Taliesin, Vargas.

Rang 2

Langages : 1 pt de Gnose ; à partir du moment où il entend la langue, le Métamorphe la comprend, la parle (sans accent), mais ne l'écrit ni ne la lit, du moment qu'elle soit ou fut celle d'une peuplade humaine de Tellus. Si le Métamorphe se trouve en plus dans un environnement où elle est parlée quotidiennement, il gardera cette capacité sans avoir à redépenser de Gnose. Lorsqu'il quitte le pays, la personne avec laquelle il a conversé, la connaissance de la langue s'évanouit peu à peu (quelques heures). Mais si le Métamorphe passe beaucoup de temps à utiliser la langue, il finit par l'acquérir (plus rapidement que celui du néophyte total). Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre de lignée Homidé ou servant de Bouddha, Dollar, Murmure, Roi des Singes, Taliesin, Vargas, Vent.

Mémoire du feu : 1 pt de Gnose ; où qu'il soit dans la Tellurie, le Métamorphe utilise le feu (comme matière ou Esprit) pour faire parvenir un message à un autre Métamorphe ou à un Parent en l'exprimant à une source de feu. La prochaine fois que la cible sera proche d'une source de flamme, elle et elle seule entendra le feu lui murmurer le message. Ce Don est enseigné par un Esprit du feu.

Papier officiel : 1 pt de Gnose ; en écrivant (la langue utilisée restera) sur un vulgaire support tous les renseignements présents sur un papier officiel (passeport, sauf-conduit, permis divers...) celui-ci devient l'illusion du papier officiel. Seuls ceux à qui sont présentés le papier dans le but de les abuser, sont victimes de l'illusion. Ils y résistent par un jet de Perception + Vigilance diff. Gnose du Métamorphe + 2. Le Don couvre les papiers tant que la supercherie n'a pas été démasquée. Ce Don est enseigné par un Esprit de protocole ou servant Bouddha, Camantis, Dollar, Tux, Vargas.

Rang 3

Immunité au feu : 1 pt de Gnose ; pendant la scène, le Métamorphe est immunisé à toute brûlure de feu non magique. En revanche cela n'immunise pas contre les émanations toxiques et l'absence d'oxygène. Ce Don est enseigné par un Esprit du feu ou servant de Phénix.

Panne subite : 1 pt de Gnose et Mémoire + Technologie diff. variable ; le Métamorphe occasionne l'arrêt d'un système technologique à vue et ce pendant 1 min/succès. Même sous l'effet une commande directe ou manuelle, le système restera inerte. A la fin du Don, les objets pouvant fonctionner sans réactivation fonctionneront à nouveau (couteau, presse-purée branché ...) les autres nécessiteront d'être redémarrés. Ce Don est enseigné par un Esprit-gremlin ou un servant de Bang-bang, Machina, Nuwisha, Roi des Singes.

Objet _____ Diff.

Cran d'arrêt	10
Arme à feu	9
Voiture	8
Téléphone	6
Ordinateur	4
Matos technocrate (spirituel)	3

Rang 4

Maîtrise du feu : 1 pt de Gnose ; à vue, le Métamorphe contrôle un feu de quelque ampleur qu'il soit. En gardant sa concentration sur le feu, celui-ci suit la volonté du Métamorphe mais pas de manière subite : il se déplacera, s'amenuisera ou s'éteindra à une vitesse normale (lorsque tout sera consommé là où il était). La bizarrerie sera que rien, au voisinage immédiat du feu n'aura commencé à brûler. Le Métamorphe ne peut pas augmenter la puissance d'un feu par ce Don. Il est enseigné par un Esprit du feu.

Solidarité : 1 pt de Gnose et Verve + Rhétorique ; le Métamorphe fait naître une vague de solidarité pour toute personne le percevant et comprenant son message. Ce Don est effectif même à travers des médias et une retransmission (mais ne touchera pas deux fois la même cible pour une même activation). Les personnes ciblées par le Don feront leur possible pour aider le Métamorphe dans ce qu'il a demandé et seront près, en cela, à de petits sacrifices. Il est préférable pour le Métamorphe de montrer l'exemple. La diff. du jet dépend de la force avec laquelle le sujet touche les gens et chaque succès garde cette élan de solidarité pendant une heure. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre Homidé, un Esprit d'éloquence ou un servent de Dollar, Khormusta, Licorne, Murmure, Tux.

Rang 5

Sapient : 1 pt de Gnose/pt de Capacité désirée ; le Métamorphe obtient un savoir ou savoir-faire détenu par les hommes dans un domaine particulier (en lieu et en temps particulier) pour le reste de la scène. Ce Don est enseigné par un servent d'Eléphant.

Lupus



Rang 1

Appel de la meute : Vigueur + Appel Primal diff. 6 ; le Loup-garou (corrompu ou non corrompu) doit effectuer un hurlement lupin et tout Loup-garou (corrompu ou non corrompu) qui entendra cet appel saura d'où il provient (la direction, puis le lieu) et qu'il est concerné (attiré, mais peu résister). Le hurlement s'entend à 15 km/succès (quelque soient le lieu où se trouve le Loup-garou) mais au-delà de la portée normale d'un hurlement, les témoins (et Loups-Garous non concernés) entendent mais sont incapables de déterminer la direction d'où provient le cri. (en rase campagne : 10 km ; en ville : 1 km). Ce Don est enseigné par un Esprit-loup ou servent de Fenris, Herne.

Camouflage : Astuce + Furtivité diff. 6 ; en zone naturelle (même entretenue par l'homme), pour repérer (activement ou non) un Métamorphe immobile visuellement, la diff. du jet est de +1/succès. Le Métamorphe se confond avec les délimitations naturelles du terrain. Si la cible tourne le dos ou ne se retourne qu'occasionnellement, le Métamorphe peut se déplacer en fonction des mouvements de la cible sans perdre les bénéfices de ce Don. Ce Don est enseigné par un Naturae quelconque ou un Esprit-animal (cerf) ou servent de Chaman, Camantis, Jaguar.

Langage animal : Apparence + Animal diff. 6 ; le Métamorphe obtient une certaine autorité sur les animaux, hormis ses animaux-proies. Il comprend et est compris d'eux lorsque chacun s'exprime selon son mode de communication. Les animaux seront enclins à exécuter ses ordres, surtout si on leur offre de la nourriture. Ce Don est enseigné par un Esprit-animal quelconque, un Naturae ou un servent de Chaman, Hécate, Herne.

Réveil de la Bête : Apparence + Appel primal diff. 6 ; par un contact visuel avec un animal-cible, le Métamorphe réveille la sauvagerie qui sommeil chez les animaux domestiques. La cible reçoit 1 pt de Rage/succès (qu'elle peut utiliser comme un Métamorphe) et peut donc passer en Frénésie si la situation le permet. Il est évident que ce Don aura bien plus d'effet chez un chien que chez un chat (resté très indépendant) de même que chez un taureau que chez une vache (les femelles et surtout les herbivores sont plus passifs et calmes). Ce Don est enseigné par Esprit servent de Belette, Cheval, Demné, Dragon, Félinæ, Fenris, Glouton, Hécate, Herne.

Yeux de Gaïa : jet de Gnose diff. 6 ; dès la perception d'un stimulus sensoriel, le Métamorphe peut activer ce Don et déterminer l'espèce de la créature à l'origine de ce stimulus. Le Métamorphe ne sait en revanche rien d'une éventuelle nature surnaturelle ; ainsi un Vampire sera assimilé à un Humain. Ce Don est enseigné par un Esprit animal ou végétal quelconque ou un servent de Chaman, Hécate, Herne.

Rang 2

Aphasie : 1 pt de Gnose et Apparence + Appel primal diff. 7 ; la cible (toujours un Humain, qu'il soit Mage ou Vampire) résiste par un jet de Mémoire + Linguistique diff. 7. Si le Métamorphe obtient 1 succès de plus, la cible ne pourra plus parler, lire et écrire mais seulement grogner (un peu comme un Wookiee... ça reste très expressif un Wookiee !) Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre de lignée animale ou un servent de Khormusta.

Chute malencontreuse : 1 pt de Gnose et jet de Gnose diff. 6 ; le Métamorphe a 1rd/succès pour faire tomber quelqu'un. S'il y parvient, les objets que porte la cible sur elle (bijoux, armes, sacs, contenu des poches...) s'échappent de l'entourage de la cible : Ses objets s'éparpillent à 2-4 m autour de leur possesseur. Seuls les vêtements restent sur la cible, mais même les objets « intégrés » magiquement volent. Ce Don est enseigné par un Esprit farceur.

Couverture végétale : 1 pt de Gnose ; les plantes effacent les traces du passage du Métamorphe : les herbes se redressent, et en cas d'altération ou de section totale d'un élément végétal, la cicatrice laissée vieillit. Et tout cela en 10 secondes. Ce Don est enseigné par un Naturae ou un servent de Chaman, Grand Arbre, Hécate, Jaguar

Œil d'aigle : 1 pt de Gnose ; pour la scène, le Métamorphe voit précisément (comme s'il y était) où que porte son regard. Ce Don est enseigné par un Esprit-rapace diurne.

Œil du chasseur : 1 pt de Gnose et Apparence + Appel Primal diff. Volonté de la cible ; en regardant une créature (autre que Métamorphe), le Métamorphe éveille le lien entre un prédateur (lui) et sa proie (l'autre). Si la cible est un animal sauvage ou un Esprit, il fuira, accordant au Métamorphe de le chasser ; si c'est un Humain, un animal domestique ou une créature du Ver, il fuira terrorisé durant toute la scène. Ce Don est enseigné par un Esprit chasseur ou servent d'Aigle, Fenris, Glouton, Hécate, Herne, Jaguar.

Rang 3

Grisnotage : 1 pt de Volonté et Vigueur + 3 diff. variable ; le Métamorphe peut mâcher et rogner à peu près n'importe quoi en un temps apprécié par le Conteur. En combat, ce Don diminue de 1 la diff. du jet de dégât par morsure. Ce Don est enseigné par un Esprit-rongeur (castor, lapin, rat...) ou servent de Glouton.

<u>Matériau</u>	<u>Diff.</u>
bois	3
câbles d'acier	6
titane	10

Regard du chasseur : Perception + Appel primal diff. 7 ; en regardant un groupe de créature (de quelque type que se soit, mais au moins 3 individus se connaissant), le Métamorphe détermine quel membre peut lui échapper le plus facilement, lequel s'échappera le moins facilement et qui est le leader du groupe. S'il attaque le plus faible il gagne 1D supplémentaire pour toute action. Ce Don est enseigné par un Esprit d'animal chassant des hordes (loup, guépard...) ou servent de Chien, Dauphin, Hécate, Herne, Khormusta.

Rang 4

Maître des animaux : pt de Gnose et Apparence + Animal diff. 7 ; le Métamorphe appelle, parle, commande à tous les animaux (il peut quand même sélectionner) d'une zone dépendant du nb de pts de Gnose dépensé (1 pt de Gnose = zone à vue + 10 km de rayon / pt de Gnose supplémentaire). Ce Don est enseigné par un Esprit-animal autoritaire ou servent d'Aigle, Chaman, Demné, Eléphant, Hécate, Khormusta.

Rang 5

Chant de la Grande Bête : 2 pts de Gnose et Verve + Appel Primal diff. 9 ; le Métamorphe doit être au fin fond des étendues sauvages (pas de structuration ou d'entretien par l'homme) pour employer ce Don. Si c'est le cas, en poussant un appel, il fait venir à son aide une des Grandes Bêtes. Ces créatures anciennes parcouraient jadis la terre. Ces créatures

et leurs caractéristiques sont décrits dans le supplément « La voie du loup ». Ce Don est enseigné par un Esprit Grande Bête ou servant de Chaman, Demné, Dragon, Fenris.

Prédateur ultime : 1 pt de Rage permanent et Apparence + Appel primal diff. Volonté + 3 de la cible ; le Métamorphe force la cible à reconnaître le Métamorphe (en tant qu'espèce (loup, ours ou tigre-garou)) comme son prédateur naturel. Il en aura une peur panique, une phobie permanente, irréprouvable et... naturelle. Comme un lapin face au renard, la cible ne pourra même plus penser à éliminer les Métamorphes pour éliminer cette peur. Est-ce qu'un lapin pourrait penser à partir en croisade contre les chasseurs ? La cible s'enfuira immédiatement, terrorisée. Si elle croise un Métamorphe par la suite, à la moindre agressivité de celui-ci, elle se rendra compte de sa vraie nature et s'enfuira en courant. Les Parents non-corrompus sont insensibles à ce Don qui est enseigné par des Extensions de Herne, Dragon, Fenris, Khormusta, Wendigo.

Auspice

Ragabash



Rang 1

Confusion : Verve + Subterfuge diff. Mémoire + Vigilance + 2 ; le Métamorphe fait perdre momentanément le cheminement de pensée ainsi que les informations stockées à court-terme pendant 1 round ou action (en combat)/succès s'il a pu avoir une interaction sociale avec sa cible. Ce Don est enseigné par un Esprit de confusion.

Œil troublé : 1 pt de Volonté et Apparence + Furtivité diff. 8 ; ce Don trouble les perceptions normales ou magiques. Ceux qui pourraient voir le Métamorphe ou qui le cherchent magiquement ont +1/succès du Métamorphe de malus. Ce Don est enseigné par un Esprit de dissimulation ou servant de Brume, Camantis, Kirijama, Murmure.

Rang 2

Altération d'odeur : Astuce + Appel Primal ; le Métamorphe modifie la trace odorante qu'il laisse derrière lui, voire à l'annuler totalement. Il faut cependant que le Métamorphe ait pu sentir préalablement l'odeur qu'il souhaite copier. Le nombre de succès détermine la force de la modification et un pisteur devra faire 1 succès de plus pour sentir que cette odeur à quelque chose d'étrange. Ce Don est enseigné par un Esprit-mouffette ou putois.

<u>Odeur</u>	<u>Diff.</u>
Espèce vivante	6
Individu spécifique	7
Type d'objet (Vampire)	8
Objet spécifique	9
Aucune	10

Bienheureuse ignorance : 1 pt de Gnose et Astuce + Furtivité diff. 7 ; le Métamorphe reste imperceptible à tous les sens, Esprits ou dispositifs de surveillances en demeurant immobile. Si on le cherche activement, chaque succès annule 1 succès du jet des chercheurs. Une détection magique non-ciblée sur le Métamorphe, peut réussir malgré tout à le repérer selon les modalités précédentes. Le Don est effectif à partir de 1 succès et est enseigné par un Esprit de dissimulation ou servant de Brume, Camantis.

Ouverture de sceaux : jet de Gnose diff. complexité du verrou + (6 - Goulet); en touchant un dispositif de fermeture quelconque, celui-ci s'ouvre (mais ne se ferme pas) selon ses modalités (un sceau se brisera, un loquet se retirera, une lettre se dépliera...). Ce Don est enseigné par un Esprit voleur.

<u>Complexité du verrou</u>	<u>Diff.</u>
Journal Barbie	2
Porte de chambre	3
Boîte aux lettres	4
Accès extérieur simple	5
Porte d'appartement correcte / porte de voiture	6
Système sécurisé classique	7
Système sécurisé élevé	8
High Tech humaine	9
Technocratique	10

Silence (I) : jet de Gnose diff. Goulet ; les sons aux alentours du Métamorphe (1 m/succès) passent de l'autre côté du Goulet créant en la présence du Métamorphe une zone de silence totale. Aucune parole ne peut être perçue et tout pouvoir requérant l'émission d'un son ne peut être utilisé sauf si le jet du pouvoir (ou de Gnose) surpasse en succès le jet du Métamorphe. Les sons produits par le Métamorphe sont soumis au même régime. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre ou servant de Brume, Hibou, Kirijama, Murmure.

Volubilité : 1 pt de gnose et Verve + Subterfuge contre Empathie+Subterfuge de la cible ; le Métamorphe est capable de faire croire à la victime que ce qu'il dit est exactement ce qu'elle a envie d'entendre. Le Métamorphe peut parler Prusse que ça marcherait quand même. Cela dure 1 minute par succès. Ce Don est enseigné par un Esprit moqueur ou servant de Dauphin, Murmure.

Rang 3

1 seconde de moins : Empathie + Appel primal diff. Volonté de la cible +2 ; le Métamorphe ramène l'intelligence d'un Humain (Mage possible, mais pas Vampire ou Métamorphe) à celle d'un Homo néandertalis (les connaissances modernes sont également perdues) pendant 1 min/succès. Le cas d'un Mage laisse celui-ci dans la capacité d'utiliser ses Sphères (celles qu'il utilise depuis 10 ans au moins), mais le paradoxe n'est plus un soucis selon lui. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Gaïa, Khormusta.

Esquiveur talentueux : Dextérité + Esquive diff. 6, le Métamorphe devient plus difficilement atteignable dans toute forme de combat : +1 de difficulté au touché des adversaires par tranche de 2 succès (arrondi au supérieur) avec un maximum de 10. Ce Don est enseigné par un Esprit souple et vif (chat...) ou servant de Belette.

Evasion du destin : Astuce + Subterfuge diff. Mémoire + Subterfuge + 2 de la cible ; après avoir joué un sale tour, ou toute autre action que le Métamorphe considère comme réussie, en présence de témoins, le Métamorphe peut faire retomber sur l'un des témoins toutes les conséquences de ses actes. Ce Don est enseigné par un Esprit de tricherie ou servant d'Ananasa, Khormusta, Kirijama.

Patte de chat : Dextérité + Sport ; en fonction du résultat, le Conteur ôte x mètres pour déterminer les dégâts de la chute : diff. 6 : 10m ; 7 : 20m ; 8 : 30m ; 9 : 40m ; 10 : 50 etc. Ce Don procure également un équilibre parfait sur toute surface (diff. 7). Il est enseigné par un Esprit-chat ou servant de Félinæ, Jaguar.

Vol effacé : pt de Gnose ; lorsqu'un Métamorphe parvient à voler quelque chose, sa victime oubliera qu'elle a jamais possédé cet objet. La cible pourra tenter un jet d'e Mémoire diff. Subterfuge + pts de Gnose dépensés par le Métamorphe à chaque fois qu'elle aurait pu penser à l'objet volé. Ce Don est enseigné par un Esprit-souris.

Rang 4

Pardon de Luna : cf. [Tous 5](#).

Saisie de l'au-delà : pts de Gnose et jet de Gnose diff. Goulet ; lorsqu'il est dans la Pénumbra, le Métamorphe peut saisir des objets sur Tellus sans repasser de l'Autre Côté. Sa (ou ses) main apparaît et attrape l'objet puis les deux disparaissent, le tout en moins d'1 round. Le Métamorphe doit pouvoir prendre l'objet à une, voire deux mains et avoir la force de le soulever. Pour un petit objet (tenant dans une main) 1 pt de Gnose est requis ; pour un objet moyen (une épée), il faut en dépenser 2 ; pour un objet tenu à deux mains, il en faut 3. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Brume, Hibou.

Ultime argument logique : Verve + Rhétorique diff. Astuce + 5 de la cible ; en discutant avec sa cible, le Métamorphe parvient à lui faire croire les choses les plus invraisemblables. La victime repartira totalement et profondément convaincue. Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Ananasa, Eléphant, Khormusta.

Rang 5

Pic voleuse : pt de Gnose et Astuce + Occultisme diff. Volonté de la cible ; s'il en est témoin (dans la même scène), le Métamorphe peut voler un pouvoir à une autre créature surnaturelle (même un Charme d'Esprit) et l'utiliser pour lui-même avec les mêmes réussites que le pouvoir qu'il a copié. La victime ne peut alors plus utiliser ce pouvoir ou les autres dont il dépend. (Célérité 4 est utilisé devant le Métamorphe alors que le Vampire possède Célérité 5, le Métamorphe vole Célérité tout court mais n'est capable d'utiliser que Célérité 4, pas 5 ni 2. Le Vampire quant à lui ne peut plus utiliser Célérité tout court. Un mage se verra voler l'intégralité des sphères qu'il aura utilisées mais pas son Entéléchie.) Le Métamorphe pourra reproduire le pouvoir volé autant de fois qu'il le désire (si c'est un effet vulgaire, le Mage se prendra le Paradoxe comme si c'était lui qui le lançait), tant que durera ce Don (1 min/pt de Gnose). Pour un vol de Don, le Métamorphe sera soumis aux dépenses et jets de dés normaux. Le vol est restitué lorsque le Métamorphe le choisit, lorsqu'il ne dépense plus de Gnose ou lorsqu'il meurt. Une légende tenace chez les Métamorphes qui n'ont pas ce Don veut que les pouvoirs ne soient pas restitués à la mort du voleur. C'est faux mais c'est tellement mieux si tout le monde y croit. Ce Don est enseigné par une Extension de Nuwisha.

Pouf ! : jet de Gnose diff. Goulet ; en induisant un déplacement involontaire ou tâtonné, même minime, le Métamorphe fait passer la cible dans la Pénumbra. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Brume, Dana.

Théurge



Rang 1

Ami des Esprits : 1 pt de Volonté et Verve/Apparence (Lupus) + Subterfuge diff. 6 ; le Métamorphe bénéficie d'une difficulté de -1 pour toute interaction sociale avec des Esprits pour le reste de la scène. Ce Don est cumulable avec Ami du Tisserand et est enseigné par n'importe quel Esprit un peu social ou servant d'Aigle, Chaman, Cheval, Chien, Dana, Dauphin, Demné, Eléphant, Grand Arbre.

Création d'élément : 1 pt de Gnose et jet de Gnose diff. 7 ; le Métamorphe crée à vue une certaine quantité d'élémentaire (air, pierre, feu ou eau). Le volume de création dépend des succès. L'élément créé l'est de façon permanente. Le feu cependant a besoin d'un support de combustion pour continuer d'exister. Créer une boule de feu autour de quelqu'un a de grandes chances de le brûler, éventuellement d'enflammer ses vêtements, mais pas lui directement, fusse-t-il Vampire. La pierre ainsi créée est du style le plus répandue dans la région. Ce Don est enseigné par un Esprit élémentaire.

Succès	Volume compris dans une sphère de diamètre
1	5 cm
2	30cm
3	1m
4	2m
5 et +	5 m/succès

Détection du Sauvage : Perception + Enigme diff. 8 ; le Métamorphe ressent instantanément s'il y a un déséquilibre de l'influence du Sauvage (en tant que Chaos) dans une zone (effet météorologique brutal, incendie...) ou chez un être (Maraudeur). Cela ne détecte pas les Métamorphes ni les êtres vivants qui sont des créatures de Gaïa. Ce Don est enseigné par un Esprit servant du Sauvage, du Ver, du Tisserand, Ananasa, Chaman, Grand Arbre, Khormusta ou par une Extension servant de Gaïa.

Détection du Tisserand : Perception + Enigme diff. 8 ; le Métamorphe ressent instantanément s'il y a un déséquilibre de l'influence du Tisserand (en tant qu'Ordre) dans une zone ou chez un être. Cela détecte les villes, mais pas les zones naturelles équilibrées. En revanche les zones naturelles mais gérées par l'homme seront détectées. De même, les Marcheurs sur Verre et les Technomages sont détectés par ce Don, mais pas les humains. Ce Don est enseigné par un Esprit servant du Sauvage, du Ver, du Tisserand, Ananasa, Chaman, Chien, Grand Arbre, Jaguar, Khormusta ou par une Extension servant de Gaïa.

Rang 2

Commandement d'Esprits : 1 pt de Volonté et Verve ou Apparence + Enigme diff. Volonté de l'Esprit ; le Métamorphe peut donner des ordres simples aux Esprits qu'il rencontre. (Il doit posséder le Don Langage des Esprits pour communiquer avec la plupart des Esprits.) Un Esprit ne peut faire que ce qui lui est possible de faire (donc on ne peut exorciser un Esprit d'un lieu avec ce Don) et reste dans les limites de sa Nature. Ainsi les Esprits de Gaïa n'écouteront pas un BSD. Cela ne fonctionne que sur les Esprits purs. Ce Don est enseigné par une Extension d'Incarna.

Détection d'Esprits : Perception + Enigme diff. 8 ; le Métamorphe sait quels sont les Esprits à 100 m/succès, leurs types si le Métamorphe le connaît (a déjà été en présence de ce type d'esprits) et une idée approximative de leur puissance. Ce Don est enseigné par un Esprit de détection, de connaissances ou servant de Chaman, Hibou, Khormusta.

Longe umbrale : pt de Gnose ; lorsqu'il passe dans l'Umbra (et donc la Pénumbra), le Métamorphe laisse derrière lui un fil mystique qu'il peut remonter en cas d'égarement. Le fil se maintient 1 jour (jour pour le Métamorphe)/pt de Gnose et le Métamorphe peut rallonger le temps au fur et à mesure de son voyage. Lorsqu'il repasse sur Tellus, il peut dépenser 1 pt de Gnose pour maintenir son fil et retracer son parcours équivalent sur Tellus. D'un côté ou de l'autre, le fil est spirituel et invisible. Ce Don est enseigné par un Esprit mystique ou servant d'Ananasa, Brume, Dana, Hibou.

Identification d'Esprit : Perception + Occultisme diff. 7 ; le Métamorphe identifie un Esprit, détermine son genre, ses possibilités, ses caractéristiques. Un échec indique qu'il n'apprend rien et n'apprendra jamais rien de cette façon sur cet Esprit. La précision de l'information dépendra du nombre de succès mais un échec critique lui donnera des informations totalement erronées. Ce Don est enseigné par n'importe quel Esprit.

Touché de Gaïa : 1 pt de Gnose et Mémoire + Médecine diff. Rage ou 6 pour ceux qui n'en ont pas ; en la touchant, le

Métamorphe guérit 1 Niveau de Santé/succès, aggravé ou non, d'une créature vivante et naturelle (donc pas les délires de Progéniteurs ni les Vampires, mais les Goules oui). En revanche, le Métamorphe ne peut l'utiliser pour lui, de même qu'il ne peut résorber les Cicatrices de Guerre sans utiliser de Talens. Ce Don peut être réutilisé sur une même blessure, mais après un certain laps de temps. Il est enseigné par un Esprit soigneur (serpent...) ou servant de Chaman, Licorne.

La version Fianna de ce Don est également appelée :

Sang de Ceridwenn : le Métamorphe doit répandre son propre sang sur la blessure de la cible pour opérer ce Don. Les blessures ainsi guéries sont en fait transférées sur le Métamorphe (et garde leur gravité et emplacement). Contrairement au Don de base, celui-ci peut même soigner les Vampires qui tirent de ce sang et de la magie du Don de quoi se restaurer. Mais alors, il n'y a pas de transfère de blessure ; inutile de préciser que cette potentialité est très peu connue chez les Métamorphes qui, déontologiquement n'auront même pas l'idée d'essayer ! Ce Don est enseigné par Esprit servant de Demné ou affilié aux Dieux celtes.

Visions : permanent ; le Métamorphe devient le réceptacle de visions prémonitoires, passées, présentes, allégoriques ou autres. Cela peut le prendre à n'importe quel moment et sous n'importe quelle forme. Il sait cependant toujours faire la part des choses entre la réalité et ses visions. Il peut déclencher sa réceptivité en dépensant 1 pt de Gnose et l'arrêter de la même façon. Recevoir trop de visions peut rapidement amener le Métamorphe à l'Harano. Si le Conteur trouve que le joueur est dur à la comprenette, il peut lui autoriser un jet d'Astuce + Occultisme diff. 7 par exemple. Ce Don est enseigné par un Esprit-corbeau ou servant d'Ananasa, Chaman, Dana, Demné, Hibou, Jaguar, Khormusta, Licorne.

La version Fils de Fenris de ce Don est également appelée :

Runes : s'il est volontaire, le Métamorphe doit répandre rituellement quelques pierres runiques (cf. Rituel des Pierres Runiques, Fils de Fenris 1) et l'interprétations qu'en fera le Métamorphe correspondra aux effets du Don général ; s'il n'est pas volontaire, un événement fera sûrement se répandre quelques pierres runiques ou il sera pris dans une transe inconsciente.

Rang 3

Appel des Esprits : pts de Gnose et Verve + Enigme diff. la Volonté de l'Esprit ; le Métamorphe appelle un type d'Esprit (s'il est sur le même plan). La zone d'appel est un cercle de 1km de rayon/pt de Gnose dépensé. Tous les Esprits du type choisi compris dans cette zone viennent auprès du Métamorphe. Le nombre de succès indique leur plus ou moins bonne disposition. Ce Don est enseigné par une Extension d'Incarna autoritaire (Aigle, Chaman, Dana, Demné).

Succès Disposition

1	Furieux
2	Mauvaise humeur
3	Neutre
4	Intéressé
5	Très bien disposé

Drainage spirituel : jet de Gnose diff. Gnose ou PP/5 de la cible ; le Métamorphe draine le pouvoir d'un Esprit (pur ou Métamorphe) pour son propre bénéfique ou celui d'un Esprit pur à portée de vue. Pour chaque succès obtenu, il retire 2 pts de Pouvoirs à la cible qui peuvent être transféré à un autre Esprit. Si le Métamorphe est le bénéficiaire, pour 5 pts de pouvoirs il gagne 1 pt de Volonté, dede Gnose. Ce Don nécessitant un jet de Gnose, il ne peut être utilisé qu'une seule fois par round. Il faut être dans le même plan que la cible et l'éventuel bénéficiaire. Ce Don est enseigné par une Extension.

Emprisonnement : Volonté temporaire + Enigme diff. Volonté de l'Esprit ; le Métamorphe lie un Esprit à quelque chose, un objet, un lieu, une personne ou même un temps. Le jet du Métamorphe peut être étendu (1 h/intervalle de jet). Le nombre de succès final donne le temps que l'Esprit reste lié (si rien ne vient lui apporter de la puissance ou le libérer entre-temps). Ce Don est utilisé généralement pour emprisonner les Esprits du Ver pour pouvoir ensuite les détruire définitivement ou les neutraliser si ce n'est pas possible. Il est aussi utilisé par les BSD pour les mêmes raisons sur les Esprits du Sauvage. Il n'est quasiment jamais utilisé pour créer des Fétiches, les Esprits refusant d'accorder leurs pouvoirs dans ces conditions. Des rumeurs prétendent que les agents du Ver auraient des techniques pour forcer un Esprit lié à accorder ses pouvoirs à son détenteur. Ce Don est enseigné par une Extension.

	<u>Succès</u>	<u>Temps</u>	<u>Succès</u>	<u>Temps</u>
1	1 round	6	1 an	
2	1 minute	7	10 ans	
3	1 heure	8	100 ans	
4	1 journée	9	1000 ans	
5	1 lune	10	inconnu	

Exorcisme : Mémoire + Enigme diff. 8 ; le Métamorphe expulse les Esprits de là où ils sont liés (lieu, objet, personne), qu'ils soient consentants ou non. Le nombre de succès doit être au moins égal au nombre obtenu par celui qui avait lié l'Esprit. Ce Don est très utilisé par les Théurges pour détruire les Fétiches du Ver. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Chaman, Hibou, Tao, Uktena.

Porte umbrale : pts de Gnose et jet de Gnose permanent diff. 8 ; le Métamorphe modifie le Goulet de ± 1 /succès jusqu'à un minimum de 0 ou un maximum de 11 (Goulet totalement infranchissable). Le jet peut être étendu et/ou groupé. A 0, Tellus et la Pénumbra ne font plus qu'un dans un espace à 2 dimensions (« porte » umbrale) ou à 3 dimensions (« fusion des deux mondes) de la taille et à l'emplacement désiré par le Métamorphe. Dans le cas de la 3D, vu de l'extérieur, il y a dans la zone que les items appartenant au Côté où se trouve l'observateur ; vu de l'intérieur, c'est la fusion parfaite et en se concentrant, il est possible de discerner ce qui appartient à Tellus ou à la Pénumbra. De jour, si on ne peut voir sous la lumière noire d'Anthélios, on ne distingue que ce qui appartient à Tellus avec cependant un sentiment d'oppression. Toute créature peut passer dans un sens comme dans l'autre, mais pour ceux qui ne sont pas conscients de la division du Goulet, c'est le hasard qui dictera le Côté où ils finiront. Le nombre de pt de Gnose dépensé détermine le temps que dure le Don. Il est enseigné par un Esprit sachant se matérialiser ou servant de Brume, Chaman, Dana.

Succès	Temps	Succès	Temps
1	1 round	6	1 an
2	1 minute	7	10 ans
3	1 heure	8	100 ans
4	1 journée	9	1000 ans
5	1 lune	10	inconnu

Vibrations de l'invisible : permanent ; le Métamorphe perçoit les Esprits de la Pénumbra (y compris les Métamorphes) ou de Tellus (dans un corps ou un objet) en surimpression sur Tellus. Il peut leur parler et les entendre mais il apparaît alors dans la Pénumbra (sans y être physiquement) pendant toute la durée de l'interaction si l'interlocuteur y est. Il n'y a que lui sur Tellus à entendre les éventuelles réponses. Ce Don n'est effectif que sur Tellus et n'offre pas la science infuse de ce qui est spirituel et de ce qui ne l'est pas. La perception des Esprits qu'a le Métamorphe est arrêtée par les obstacles visuels de Tellus et de la Pénumbra. Les Esprits apparaissent aux points symboliques de Tellus correspondant à ceux de la Pénumbra. Il est difficile au premier coup d'œil de distinguer si une créature est sur Tellus ou sur la Pénumbra, mais si elle est de l'Autre Côté, le son qu'elle peut produire ne traverse pas le Goulet et aucune ombre ne se projette sur Tellus du à sa présence. Ce Don est enseigné par un Esprit-fée, chat ou servant de Chaman, Dana, Murmure.

Rang 4

Contrôle d'élémentaire : 2 pts de Gnose et Astuce + Occultisme diff. 8 ; le Métamorphe doit être en présence de l'élément concerné. Le Métamorphe réveille l'Esprit élémentaire et le contrôle. Il peut le soulever, le faire avancer, engloutir ses ennemis, le sculpter. La taille de la zone contrôlée dépend de la masse d'élémentaire à disposition (flamme de bougie à incendie de quartier). Ce Don est enseigné par un Esprit élémentaire ou servant de Brume, Chaman.

Griffes spirituelles : jet de Gnose diff. Goulet ; la prochaine attaque (par crocs ou griffes) du Métamorphe passera le Goulet et sera effective des deux côtés. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre ou servant de Belette, Chien, Glouton, Jaguar.

Volonté des Esprits : pts de Gnose et Gnose permanente diff. 6 ; s'il est dans le même Royaume umbral, le Métamorphe affaiblit ou aide les Esprits qui se trouvent autour de lui (sur 30m) en agissant sur leur groupement de dés. Chaque succès ajoute ou retire 1D aux Esprits jusqu'à concurrence de la Gnose dépensée. Les Esprits sont affectés pendant une scène. Plusieurs Métamorphes peuvent utiliser ce Don ensemble pour additionner les effets. Par contre, l'utiliser l'un après l'autre ne les additionne pas. Par exemple L1 utilise ce Don. Il donne +3D aux Esprits. L2 l'utilise ensuite sur les même Esprits et fait 2 succès (et dépense 2 pts de Gnose) rien ne se produit. L3 le fait à son tour et obtient 4 succès (pour 4 pts de Gnose). Les Esprits passent donc à +4D. Si L3 avait affaiblit les Esprits avec ses 4 succès, ceux-ci seraient passés de +3D à -1D. Ce Don n'affecte que les Esprits purs et il est enseigné par un Esprit servant de Chaman, Hibou, Tao, Uktena.

Rang 5

Malléabilité des Esprits : jet de Gnose diff. variable ; le Métamorphe transforme un Esprit sous toutes les coutures : il peut lui attribuer d'autres caractéristiques, d'autres pouvoirs, un autre rôle ou même une autre disposition cosmologique (Savage, Tisserand, Ver, Gaïa...). Le Métamorphe doit faire plus de succès que l'Esprit (qui fait un jet de Gnose diff.

Gnose du Métamorphe). Le nombre de succès supplémentaire indique le temps que dure cette transformation. Il est à noter qu'un Esprit même ami des Métamorphes ne se laissera jamais volontairement changer par ce Don. Il est ce qu'il est merci bien. Ce Don peut être étendu en rituel (1h par intervalle de jet) mais pas effectué en groupe. Un échec critique permet à la cible de retirer un pt de Gnose définitif au Métamorphe et de se l'attribuer. Ce Don est enseigné par une Extension d'Incarna.

<u>Changement</u>	<u>Diff.</u>	<u>Succès supplémentaire</u>	<u>Temps</u>
Caractéristiques	6	1	1 minute
Rôle	8	2	1 scène
Disposition	10	3	1 jour
		4	1 lune
		5	Indéfiniment

Philodoxe



Rang 1

Détection de la vraie forme : Perception + Appel Primal diff. variable ; le Métamorphe détecte la véritable nature surnaturelle de la cible. Celle-ci constitue d'ailleurs la difficulté. Les futurs Métamorphes sont considérés comme des Parents. Le Métamorphe doit faire un effort conscient pour activer ce Don. Il est enseigné par les Esprits servants d'Ananasa, Chien, Dana, Hypérion, Khormusta, Murmure, Tao, Uktena.

<u>Créature (si le Métamorphe est un Lupin)</u>	<u>Diff.</u>
Loup-garou (même BSD) ou un Parent de Loup-garou	/ (automatique)
Autres Métamorphes ou Parents autres	6
Fomori, Esprits	7
Vampires	8
Mages, Tuatha	9

Silence (II) : 1 pt de Volonté ; le Métamorphe impose le silence et l'attention absolu à l'assemblée. Cela dure jusqu'à ce que le Métamorphe ait fini de parler. Il faut cependant que la situation le permette (pas au milieu d'un combat par exemple). Ce Don est enseigné par un Esprit qui en impose ou servant d'Aigle, Khormusta, Lion Blanc.

Vérité de Gaïa : Empathie + Subterfuge (derrière l'écran) diff. Empathie + Subterfuge + 2 ; le Métamorphe sent si la cible dit ou non la vérité, enfin, ce que la cible pense être la vérité. Si la cible dit la vérité, le Métamorphe ne sent pas le mensonge. Si la cible ment et que le Métamorphe le perçoit, il sentira le mensonge. Un échec critique peut induire le Métamorphe en erreur. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Dana, Grand Arbre, Hypérion, Murmure.

Rang 2

Détermination : jet de Volonté diff. Volonté temporaire ; le Métamorphe a parfois besoins de puiser au-delà de ses ressources pour guider ses pairs. Ce Don lui permet de regagner 1 pt de Volonté/3 succès entier une fois par scène. La situation doit le permettre (combat très mal barré) ou être provoquée (action qui tend vers la Nature du Métamorphe). Ce Don est enseigné par un Esprit alpha ou servant d'Aigle, Belette, Demné, Fenris, Glouton, Khormusta, Lion Blanc.

Marque de l'ami : 1 pt de Volonté et Empathie + Occultisme diff. 8 ; au cours d'un contact, le Métamorphe marque de manière mystique un ami : tout Métamorphe (de la même espèce) ou Parent (relatif à cette espèce) sachant à quoi correspond la Tribu, saura ainsi que l'individu marqué est un ami d'une Tribu ou d'une espèce de Métamorphe. Il est aussi possible de le faire reconnaître comme un ami personnel du Métamorphe plutôt que d'une Tribu ou autre, mais alors, seul les Métamorphes ou Parents connaissant l'utilisateur de ce Don, sentiront la marque. Un Métamorphe de la Tribu impliquée peut ôter cette marque grâce à ce Don qui est enseigné par un Esprit de l'amitié ou servant d'Aigle, Chien, Dauphin, Licorne.

Parole donnée : 1 pt de Gnose ; ce Don féérique a été à l'origine de bien des contes celtiques. Le Métamorphe donnant sa parole est cru de façon absolue. Mais s'il ne tient pas parole, même de façon involontaire, il perd 1 pt de Volonté définitif. Sous ces mêmes conditions, ce Don force également une cible à tenir ses engagements. Il faut l'activer pendant ou juste après la promesse faite et alors, la cible sent quelque chose qui le rend un peu mal à l'aise. Puis, s'il entreprend des choses à l'encontre de sa promesse, ce sentiment le lui fera savoir ; une sorte d'épée de Damoclès. De même s'il n'entreprend rien pour tenir sa parole. Ce Don est enseigné par un Esprit-fée ou servant de Dana.

Rang 3

Arme enchantée : 1 pt de Gnose et Astuce + Occultisme diff. 8 ; le Métamorphe enchante une arme (une flèche, une balle...) de manière à ce que ses dégâts deviennent aggravés pour toute créature jusqu'au prochain levé du Soleil (premier rayon direct). Une telle arme se voit dotée d'un effet surnaturel quelconque dépendant beaucoup de l'Esprit qui l'a enseigné (nimbée d'ombre pour les Seigneurs de l'Ombre, d'une lumière argentée pour les Crocs d'Argent...). Ce Don est enseigné par un Esprit bénissant les combats (corbeau, fée guerrière...) ou servant de Bang-bang.

Marque de l'ennemi : 1 pt de Volonté et Empathie + Occultisme diff. 8 ; au cours d'un contact, le Métamorphe marque de manière mystique un ennemi : tout Métamorphe ou Parent saura ainsi que l'individu marqué est un ennemi d'une Tribu ou des Loups-garous. Il est aussi possible de le faire reconnaître comme un ennemi personnel du Métamorphe plutôt que d'une Tribu ou autre, mais alors, seul les Métamorphes ou Parents connaissant l'utilisateur de ce Don, sentiront la marque. Un Métamorphe de la Tribu bafoué peut ôter cette marque grâce à ce Don qui est enseigné par un Esprit de jugement ou servant d'Aigle, Khormusta.

Nature profonde : Empathie + Appel primal (derrière l'écran) diff. Apparence + 5 de la cible ; ce Don fonctionne comme Vérité de Gaïa. Il faut 3 succès pour obtenir la Nature de la cible. 1 ou 2 succès donne le Comportement ; 0 succès rien ; un échec critique : la réponse est totalement variable. Ce Don est enseigné par un Esprit mystique, capable de sonder les cœurs ou servant d'Ananasa, Dana, Eléphant, Hypérion, Khormusta Licorne, Tao.

Rang 4

Malédiction de la Corruption : 1 pt de Gnose et Mémoire + Conn du Ver diff. 8 ; la cible doit déjà être Corrompue (même un tout petit peu). Le Métamorphe accélère sa (normalement longue) dégénérescence vers la Spirale, mais sans les pouvoirs, juste les symptômes. Le Don agit pendant 6 jours/succès et il faut 30 jours pour qu'une cible passe de très peu à totalement corrompue. L'état dure tant que le Métamorphe le décide, et il n'y a que lui qui peut lever la malédiction. En revanche, si le Métamorphe meurt, celle-ci est levée. Ce Don est enseigné par un Esprit de connaissance mystique ou servant de Dana, Demné, Hypérion, Khormusta, Tao, Uktena.

Quête : un Loup-garou force un autre Loup-garou ou un groupe de Loups-garous sous son autorité à accomplir une quête, si tant est qu'elle soit justifiée. Les quêteurs acquièrent le temps de la quête le Traits spécifiques « But ». Le Loup-garou sera informé par ce Don de différents faits de la quête : la mort des quêteurs, la réussite ou l'échec de la quête. Ce Don est enseigné par une Extension d'Incarna.

Rang 5

Reddition : jet étendu Apparence + Commandement (+ Lignée Pure) diff. 6 pour le Métamorphe et sa cible ; le Métamorphe doit parvenir à croiser le regard de la cible pour activer le Don. Dès lors, plus personne ne peut attaquer le Métamorphe et sa cible, ni passer et briser leur duel de regard. Le premier à réunir un nombre de succès équivalent à la Volonté totale de l'autre a gagné. En cas de succès du Métamorphe, la cible se rend sans combattre ou se débattre et accepte sa condition tant que le Métamorphe reste en sa présence. La cible est soit un Parent, soit un Métamorphe non corrompu. Ce Don est enseigné par un Esprit de justice ou de commandement ou servant d'Aigle, Lion Blanc.

Galliard**Rang 1**

Appel de la meute : cf. [Lupus 1](#).

Chant primordial : Le Métamorphe connaît de façon infuse et entièrement toute mélodie, danse, poésie... simplement en étant témoin des premiers pas ou mot. Qu'il les connaisse ne signifie pas qu'il puisse les exprimer correctement. Ce Don est enseigné par un Esprit artistique ou servant d'Eléphant.

Langage animal : cf. [Lupus 1](#).

Huslement de l'invisible : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe se fait entendre des deux côtés du Goulet tant qu'il s'exprime en continue. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre ou servant de Brume, Dana.

Rang 2

Appel du Ver : Vigueur + Conn. du Ver diff. 8 ; le Loup-garou doit effectuer un hurlement lupin et toute créature du Ver qui entendra cet appel saura d'où il provient (la direction, puis le lieu) et qu'elle est concernée (attirée, mais peut résister). Le hurlement s'entend à 15 km/succès (quel que soit le lieu où se trouve le Loup-garou) mais au-delà de la portée normale d'un hurlement, les témoins entendent mais sont incapables de déterminer la direction d'où provient le cri. (en rase campagne : 10 km ; en ville : 1 km). Ce Don est enseigné par un Esprit servant du Ver principalement (servant de Bang-bang), mais aussi par une Extension de Khormusta. En conséquence, il est principalement transmis de mentor à mentor.

Cœur de haine : 1 pt de Rage et Verve + Apparence diff. Volonté de la cible ; le Métamorphe, en exprimant toute la haine qu'il a dans le cœur, fait perdre courage à un adversaire par l'intensité de ses émotions. Son cri lui retire 1 pt de Volonté temporaire/succès. Ce Don est enseigné par un Esprit de haine ou servant de Bang-bang, Dragon, Fenris, Glouton, Kirijama

Rang 3

Chant de Rage : 1 pt de Rage ; en se concentrant fortement autant de temps qu'il souhaite, le Métamorphe façonne une note mystique, appel universel de toutes les Bêtes enfouies. Lorsqu'il cesse sa concentration, il doit lâcher son appel sous peine de passer lui-même en Frénésie. L'appel ainsi libéré amène toute créature (même animaux s'ils sont carnivores ou omnivores) au bord de la Frénésie. Toute contrariété (physique ou mentale) risque de faire basculer la créature. Cet appel à la Bête durera autant de temps que la concentration du Métamorphe. Ce Don est enseigné par un Esprit-loup ou servant de Dragon, Fenris.

Langage mental : 1 pt de Gnose et Perception + Appel Primal diff. 8 ; le Métamorphe communique mentalement avec n'importe qui du moment qu'il lui ait déjà parlé et que la cible soit dans un rayon de 10 km/succès. Cela dure le temps de la scène du Métamorphe. Il peut utiliser d'autres Dons de type mental comme Cœur de haine, Mal-être, Sérénité etc. Si la cible n'est pas d'accord (et elle sent tout de suite le contact) le Métamorphe doit dépenser au moins autant de pts de Volonté que la cible a comme Volonté temporaire. Il peut choisir d'y aller progressivement, mais dans ce cas il laisse du temps à la cible pour réagir (mais il ne connaît pas la source). Ce Don est enseigné par un Esprit de communication ou servant de Murmure.

Sagesse du Satyre : Le Métamorphe prend son score de Représentation pour jouer de tout instrument. Ce Don est enseigné par un Esprit artistique (musique).

Rang 4

Poste-voix : Vigueur + Rhétorique diff. 7 ; le Métamorphe envoie un message audible par tout individu ou type de créature que le Métamorphe connaisse. Juste avant d'extérioriser le contenu de son message, le Métamorphe choisit qui il veut affecter (en terme d'individu ou de créature), qui sera capable de le localiser et s'il souhaite que son message s'entende d'un côté ou de l'autre du Goulet, ou des deux côtés. Il doit tout de même crier son message et donc, toute personne à portée de sa voix naturelle l'entendra. En revanche, si une traduction est nécessaire, seuls les cibles du Métamorphe comprendront le message. La portée spirituelle du message est de 10 km de rayon/succès. Ce Don est enseigné par un Esprit hurleur (loup, gibbon etc.) ou servant de Murmure.

Communication affranchie : Permanent. Quelque soit l'interlocuteur (ethnie, temps, météo...) le changeur n'a aucun problème pour communiquer, même physique (bâillon, langue coupée...).

Rang 5

Mémoire du chant : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe raconte une épopée en appuyant sur les éléments qu'il désire. Si un jour quelqu'un dans son public est amené à rencontrer l'un de ces éléments, le récit du Métamorphe lui reviendra en mémoire et particulièrement l'élément dont il est en présence (lieu, créature, objet etc.). Ce Don est enseigné par un Esprit de mémoire, de destinée ou artistique (par le langage).

Résurgence : 1 pt de Gnose ; lorsque le Métamorphe arrive sur un lieu ou est en présence d'un objet, d'une créature etc. il entend dans sa tête tout ce qui a été chanté ou conter par les Métamorphes (non corrompus) à ce sujet depuis la création des Métamorphes, si ce savoir n'avait pas pour vocation d'être cachée. En revanche, il ne sait pas par qui ni quand cela a été chanté. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre Galliard, un Esprit artistique et à la longue mémoire ou servant

d'Eléphant.

Ahroun



Rang 1

Griffes rasoirs (1) : 1 pt de Rage ; pour le reste de la scène, le Métamorphe voit ses armes naturelles (crocs et griffes) s'aiguiser et infliger 1 Niveau de Santé supplémentaire. Généralement, les Loups-garous s'adonnent à un rituel d'intimidation lors de l'activation de ce Don : ils grattent leurs griffes sur une surface dure. Ce Don est enseigné par un Esprit-loup ou servant de Belette, Fenris, Glouton.

Inspiration : 1 pt de Rage ; tant que le Métamorphe est en vue et debout au sein du combat, les alliés qui peuvent le voir bénéficient d'un succès automatique contre toute tentative pour leur faire peur ou les faire fuir. Ce Don fonctionne donc sur tous ceux qui peuvent voir le Métamorphe, même si on n'était pas là au moment de l'activation. Encore faut-il que la cible ait une raison de se sentir inspirée (ça ne fonctionne pas en cas d'association forcée...). Ce Don est enseigné par un Esprit combattif ou servant d'Aigle, Demné, Khormusta, Lion Blanc.

Résistance à la douleur : 1 pt de Volonté ; le Métamorphe devient insensible à la douleur pour le reste de la scène, mais il ne reçoit plus aucune information sur son état de santé. Ce Don est enseigné par un Esprit-sanglier, guerrier ou servant de Bang-bang, Belette, Demné, Eléphant, Fenris, Glouton, Ours.

Rang 2

Ame de guerre : Le Métamorphe peut choisir de frapper le premier à n'importe quel round et quelque soit son jet d'initiative (on considère qu'il a fait 1 de plus que son adversaire le plus rapide). En cas de conflit entre deux pouvoirs concernant l'initiative (Temps, Célérité, Ame de guerre...) il y a enchère de Gnose (concernant les Mages : succès au jet d'Entéléchie ; concernant les Vampires : point de Sang dépensé pour la Célérité). En cas d'égalité, les actions ont lieu simultanément. Ce Don est enseigné par un Esprit rapide et combattif ou servant de Bang-bang, Belette, Fenris, Glouton, Jaguar.

Détermination : cf. [Philodoxe 2](#).

Sens de la proie : Perception + Enigme diff. 3 ou Astuce + Furtivité + 2 de la cible ou du possesseur si dissimulation volontaire ; à partir d'un contact social (ou sensoriel pour les objets), direct et d'une localisation, le chasseur retrouve la piste de ce qu'il cherche, et passe obligatoirement où la cible est passée (si on court-circuite un endroit, il faut réactiver le Don). Les changements de Royaume ne sont pas perturbant tant que le chasseur peut y accéder. La cible peut-être une personne, un objet, un Esprit (l'odeur mystique d'un Esprit pur change d'un type d'Esprit à un autre). Mais si la cible est morte (ou devient mort-vivante) la piste mène jusqu'à l'endroit de sa mort : on piste l'Esprit de la cible, celui-ci est soit hors d'atteinte (normalement), soit modifié. Le nombre de succès définit la vitesse de pistage. Ce Don est enseigné par un Esprit chasseur ou servant d'Aigle, Ananasa, Chien, Fenris, Glouton, Herne, Jaguar.

Succès Vitesse

1	2 km/h (marche lente)
2	5 km/h (marche normale)
3	10 km/h
4	20 km/h
5	le plus vite possible

Vitesse de guerre : 1 pt de Rage ; pendant une scène, le Métamorphe se déplace instantanément auprès d'un autre ennemi tant que celui-ci est à une distance de saut avec élan. Ce Don est enseigné par un Esprit de combat ou servant de Belette, Fenris, Glouton.

Rang 3

Berserker : permanent ; le Métamorphe entre en frénésie d'attaque à volonté (mais n'en sort pas à volonté). Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Belettes, Fenris, Glouton, Ours.

Force de Volonté : 1 pt de Volonté et Apparence + Commandement diff. 7 ; le nombre de succès détermine le nombre de pt de Volonté temporaire (non limité à 10) que le Métamorphe fait acquérir à ses alliés présents. Ce Don ne peut être utilisé qu'une fois par scène (il dure une scène) et est enseigné par un Esprit qui n'en veut ou servant d'Aigle, Khormusta, Lion

Blanc.

Poings de Gaïa : 1 pt de Volonté ; durant la scène, les pattes et la gueule du Métamorphe sont invulnérables à la pression, l'acide, l'argent, bref à toute blessure. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Gaïa, Aigle, Demné, Glouton, Hécate, Licorne, Lion Blanc.

Rage des Bacchantes : 1 pt de Gnose ; Le Métamorphe passe en frénésie et tant qu'il reste dans cet état, il fait 1 dégât supplémentaire et non encaissable/pt de Rage dépensé pour ce don, et ce, pour toute action de contact. Ce Don est enseigné par un Esprit servant du Sauvage, Belette, Fenris, Glouton.

Soins de combat : 2 pts de Rage ; durant tout le combat, le Métamorphe régénère 2 Niveaux de Santé/rd au lieu d'un seul et il peut choisir de régénérer un Niveau aggravé au lieu des 2 possibles s'il dépense 1 pt de Rage. Ce Don est enseigné par un Esprit de combat ou servant de Fenris.

Rang 4

Armure de Luna : pt de Gnose ; le Métamorphe obtient des encaisses automatiques et supplémentaires/pt de Gnose dépensé, même pour l'argent. Ce Don dure la scène et est enseigné par un Esprit servant d'Hécate, Phoibé.

Don de la Rage : 1 pt de Rage ; le Métamorphe passe dans un état de furie dévastatrice où aucune pitié n'est envisageable. Cet état dure tant qu'un danger est présent (et à ce stade, toute créature est un danger potentiel). Il porte également la vie du Métamorphe : s'il meurt, ce ne sera qu'après tous les autres. Ce Don est enseigné par un Esprit de furie ou servant de Bang-bang, Belette, Dragon, Fenris, Glouton.

Position du héros : jet de Volonté diff. 8 ; le Métamorphe se fixe une position et rien ne pourra l'en faire bouger (pas même une retraite volontaire). Ce n'est que quand tous ses ennemis seront défaits (morts ou en fuite) que le Don cessera, à moins que le Métamorphe ne meure avant. Pour garder sa position, le Métamorphe reçoit 1D supplémentaire/succès à tous ses groupements. De plus, il ne pourra pas être surpris et toute attaque sera considérée comme frontale. Toute tentative surnaturelle de le faire fuir devra rassembler 2 fois plus de succès que le nombre fait par le Métamorphe. Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Aigle, Chien, Demné, Eléphant, Lion Blanc.

Rage infinie : pendant la scène, le Métamorphe récupère 1 pt de Rage/Niveau de Santé qu'il perd (et non qu'il a perdu) non limité par son score de Rage ou par 10. Ce Don est enseigné par un Esprit guerrier ou servant de Belette, Fenris, Glouton.

Rang 5

Coup de Grâce (II) : 1 pt de Gnose et jet de Rage diff. Niveaux de Santé actuels + 5 de la cible ; la prochaine attaque du Métamorphe qui touchera (et fera des dégâts) tuera la cible, à moins qu'entre temps l'état de santé de la cible ne se soit modifié. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre, un Esprit servant de Glouton, Khormusta ou une Extension de Belette.

Rage de Gaïa : 2 pts de Gnose ; pour la scène, chaque pt de Rage du Métamorphe lui offre un succès automatique /rd (à allouer sur toute action en accord avec la Rage) tant que celui-ci ne dépense pas de Rage, auquel cas le don cesse. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Belette, Fenris, Glouton.

Tribu

Arpenteur Silencieux



Rang 1

Axis Mundi : 1 pt de Gnose ; si le Métamorphe se trouve perdu sur Gaïa, il situe sa position actuelle par rapport à des lieux connus de lui et dans le Royaume où il se trouve. Ce Don est enseigné par un Esprit d'orientation (oiseau migrateur...).

Langage des Hommes : permanent ; sous une forme non-humaine, le Métamorphe peut se faire entendre (sans forcément bouger les lèvres) dans un langage humain qu'il connaît. Ce Don est enseigné par un Esprit-fée, un Esprit-ancêtre de Lignée Homidé ou un Esprit servant de Chien.

Passage sûr : 1 pt de Gnose/heure ; le Métamorphe peut se déplacer (à pied) sur toute surface solide sans les malus dus à la pente (colline, montagne), l'entrave (boue, neige, sable mouvant ou non) ou la finesse (glace, corde) du support. Ce Don est enseigné par un Esprit au pied sûr ou servant de Cheval, Jaguar.

Rang 2

Langages : cf. [Homidé 2](#).

Sens de la proie : cf. [Ahroun 2](#).

Silence (I) : cf. [Ragabash 2](#).

Vitesse de pensée : Vigueur + Sport diff. 6 ; pendant la scène le Métamorphe multiplie sa vitesse de course jusqu'à x le nb de succès. Ce Don est enseigné par un Esprit rapide (guépard, road runner...) ou servant de Cheval.

Rang 3

Colère de Gaïa : 1 pt de Gnose et Verve ou Apparence + Intimidation diff. 6 ; le Métamorphe se révèle à ses ennemis comme un Guerrier de Gaïa. Toute créature du Ver voyant le Métamorphe, doit faire un jet de Volonté diff. 7 (et égaliser le nombre de succès du Métamorphe) ou fuir de terreur jusqu'à ce qu'il se sente en sécurité. Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Aigle, Chien, Demné, Eléphant, Glouton, Jaguar, Lion Blanc.

Endurance du voyageur : 1 pt de Gnose ; tant que le Métamorphe court à pleine vitesse, il n'a pas besoin de dormir, manger ou boire. A la fin de son périple, le Métamorphe doit dormir autant de temps qu'il a couru. S'il dépense 1 pt de Gnose supplémentaire, il peut faire bénéficier une autre personne de ce Don. Il est enseigné par un Esprit endurant et voyageur (loup, dromadaire, chameau, âne...) ou servant de Cheval.

Griffes spirituelles : cf. [Théurge 4](#).

Le grand saut : 1 pt de Volonté ; le Métamorphe saute jusqu'à 30 m de longueur/succès ou 10 m de hauteur (avec ou sans élan)/succès. Ce Don est enseigné par un Esprit sauteur ou bondissant (grenouille, lièvre, maki, chat...).

Le grand voyage : 1 pt de Gnose et jet de Gnose diff. Goulet ; le Métamorphe plisse l'espace et divise ainsi le temps que dure le voyage (quelque soit son moyen de transport) par 1/succès. Ce Don fonctionne sur Tellus comme dans la Pénumbra : c'est comme si le trajet du Métamorphe passait alternativement de Tellus à la Pénumbra et inversement. Mais si son départ est de Tellus, les points d'entrée et de sortie dans la Pénumbra ne font qu'un, court-circuitant ainsi des morceaux de trajet. Ces courts-circuits sont en dehors du contrôle du Métamorphe. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Cheval.

Lueur de la place sacrée : 1 pt de Gnose ; à portée de vue du Métamorphe et uniquement dans le Royaume dans lequel il se trouve, toute place spirituellement affectée (Caern existant, potentiel ; Node ; tertre etc.) brille d'une lueur argentée (qui se voit donc mieux de nuit) pour les yeux du Métamorphe ; l'intensité de cette lueur informe sur sa puissance. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Chaman, Hibou, Jaguar.

Avant-Coureurs

Présage : permanent ; le Métamorphe devient le réceptacle de visions prémonitoires. Cela peut le prendre à n'importe quel moment, mais les présages ont cependant tendance à se manifester lorsque le Métamorphe observe un motif naturel tout en laissant son esprit aller au repos et ceux-ci montreront l'avenir de façon précise. Le Métamorphe ne contrôle ni le sujet, ni le moment du présage, mais ils concernent généralement des dangers prêts à s'abattre sur d'autres

Métamorphes (groupes ou individus). Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Hibou.

Rang 4

Le chemin d'Anubis : pts de Gnose et Apparence + Enigme diff. 7 ; le Métamorphe retient l'âme d'une cible s'il est présent à la mort de la cible. Si le jet échoue, le Métamorphe ne perd pas ses pts de Gnose. S'il réussit, il doit dépenser autant de Gnose que sa cible à en volonté. L'âme est devenue un Esprit (similaire à un fantôme) et suivra le Métamorphe sans pouvoir trouver le repos jusqu'à ce que le Métamorphe souhaite la relâcher ou qu'il meurt. Ce Don est généralement utilisé pour un jugement post-mortem et est enseigné par un Esprit de mort ou servant d'Eléphant, Hibou.

Voyage umbral : jet de Gnose diff. Goulet ; en passant le Goulet, le Métamorphe atteint n'importe quel Royaume umbral déjà visité. Le temps de passage est défini par le nombre de succès et est similaire au passage naturel du Goulet. Le point d'arrivée est le plus proche correspondant du point de départ. Ce Don fonctionne à partir de n'importe quel Royaume umbral. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Brume, Hibou.

Rang 5

Invocation de Pharaon : 2 pt de Gnose, Mémoire + Rituel diff. 9 et une phrase rituelle à la gloire de Pharaon et de Râ ; en forme Homidé, le Métamorphe grandit jusqu'à 10 m (+1 en force et en Vigueur par mètre au-dessus de 2 m). Un masque d'or apparaît alors sur son visage et une lumière solaire jaillit de ce masque (le corps du Métamorphe devient indiscernable). En cas d'échec critique, le Métamorphe perd un pt de Volonté temporaire (il prend conscience du fossé qui existe entre la gloire des Temps Anciens et l'ère de l'Apocalypse). Ce Don est enseigné par un Esprit affilié à l'Egypte ou solaire : un servant d'Hypérion ou une Extension d'Aigle.

Survivant (I) : permanent ; le Métamorphe bénéficie d'une immunité totale à toutes les variables environnementales (température, pression, radiation...), et biologiques (poison, maladie...). Il n'a plus besoin de boire, manger ou dormir et gagne 3 pts de Vigueur (même si cela porte son score au-delà de 5). Et s'il advient que le Métamorphe est sur le point de mourir ou d'être vaincu, s'il réussit un jet de Vigueur + Appel primal diff. 8, il regagne tous ses pts de Volonté temporaires (une fois par situation critique). Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Ours.

Astrolâtre



Rang 1

Passage sûr : cf. [Arpenteur Silencieux 1](#).

Tête de rat : Dextérité + Sport diff. 6 ; le Métamorphe passe par tout espace où sa tête entre. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Belette.

Hypexlaxie : Dextérité + Sport ; le Métamorphe disloque ses membres et se glisse dans les endroits exigus. Mais alors, la Vigueur du Métamorphe diminue de 2 (toujours un minimum de 1). Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre, un Esprit de mollesse, de souplesse ou servant de Belette, Félinae.

<u>Membre</u>	<u>Diff.</u>	<u>Coût</u>
1 articulation des membres	6	
la colonne vertébrale	10	1 pt de Gnose

Rang 2

Immobilité : permanent ; le Métamorphe reste totalement immobile le temps qu'il souhaite sans subir les petites contraintes de la vie (besoins naturels, positions périlleuses etc.). Ce Don est enseigné par un Esprit patient ou servant de Brume, Camantis, Eléphant, Gorgone, Grand Arbre, Jaguar, Kirijama.

Patte de Chat : cf. [Ragabash 3](#).

Pureté de l'esprit : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe transcende sa Nature et convertit tous dégâts aggravés d'une attaque en dégâts normaux. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Licorne, Phoibé.

Rang 3

Chant de Morphée : 1 pt de Gnose et Empathie + Enigme diff. Volonté de la cible ; s'il parvient à amener la cible dans une position de repos (assis, à l'écoute...) le Métamorphe induit chez elle un sommeil naturel pour 1 h/succès. Lorsqu'elle se réveille (au bout du temps imparti ou si on la bouscule violemment), la cible se sent sereine, reposée et calme. Ce sommeil lui fait regagner 1 pt de Volonté. Ce Don est enseigné par un Esprit calme ou servant de Licorne.

Nature profonde : cf. [Philodoxe 3](#).

Rang 4

Dématérialisation : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe se dématérialise pour se rematérialiser quelque part à vue (contact visuel direct). Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre ou servant de Brume.

Dissonance cognitive : 1 pt de Gnose et Astuce + Enigme diff. 6 ; en proposant une énigme à la Réalité, celle-ci planche dessus pendant 1 min/succès et le Paradoxe est totalement annulé dans la zone pendant ce temps. Ce Don est enseigné par une Extension de Tao.

Questionnement : 1 pt de Gnose et jet de Gnose diff. nb de dés du groupement de l'adversaire ; en doutant de la réalité qui l'entoure, le Métamorphe peut ignorer l'effet d'un jet. Ce Don n'est utilisable qu'une fois par séance et est enseigné par un Esprit taoïste ou de folie (type Maraudeur).

Rang 5

3ème œil : 1 pt de Gnose ; pour le reste de la scène, le Métamorphe perçoit les Esprits (comme avec le Don Vibration de l'invisible), la Nature des êtres (Vampire, Métamorphe, Mage, Parent, Esprit...), les fortes influences dirigeant quelqu'un (sur le moment), mais aussi le mensonge, les pouvoirs surnaturels actifs ou déclenchés tant que le nombre de succès pour cacher cet état est inférieur ou égal à la Gnose temporaire du Métamorphe. Si ce n'est pas applicable, le nombre de succès est remplacé par la puissance du pouvoir engagé. Toute personne scrutée par le Métamorphe sous ce Don se sent vue telle qu'elle est et tous ceux qui sont découverts (qu'ils soient présents ou non) ressentent la même chose. Ce Don est enseigné par un Esprit mystique et de vérité cachée ou servant d'Ananasa, Dana, Eléphant, Grand Arbre, Hypérion, Khormusta.

Croc d'Argent**Rang 1**

Halte du luyard : pts de Volonté ; une enchère de pts de Volonté indique qui sort vainqueur de ce Don. Si c'est le Métamorphe, la cible de ce Don prend conscience de tout le déshonneur qu'il a de fuir et se retourne, affrontant son destin. Elle regagne alors 1 pt de Volonté. Ce Don est enseigné par un Esprit d'honneur (hermine) ou servant d'Aigle, Hypérion, Khormusta, Lion Blanc.

Engagement : le Métamorphe engage 1 à 10 points d'Honneur temporaire sur une réalisation. Au cours de ses actions pour atteindre le but envisagé, il faut qu'il récolte des points d'Honneur. S'il n'atteint pas le but qu'il s'était fixé, il perd l'Honneur engagé, et s'il accomplit son engagement, il gagne en surplus autant de point engagé lors de l'Engagement avec un maximum défini par le nombre de points réellement récolté au cours de ses actions. Ce Don est enseigné par un Esprit honorable ou servant d'Aigle.

Œil d'aigle : cf. [Animale 2](#).

Rang 2

Altération de l'âge : 1 pt de Gnose pour activer le Don et un autre pour le désactivé ; Le Métamorphe peut choisir son âge apparent, si cet âge est vraiment différent, la différence peut se voir dans le regard. Ce n'est pas une illusion, le corps du Métamorphe se modifie vraiment. Les altérations d'Attributs physiques sont une option. Ce Don est enseigné par un Esprit-fée ou servant d'Ananasa, Dana, Félinæ, Licorne.

Force de Volonté : cf. [Ahroun 3](#).

Protection de Luna : 1 pt de Gnose et Vigueur + Survie diff. 6 ; pour chaque succès obtenu, le Métamorphe ajoute 1D à sa Vigueur pour la scène. De plus, ces dés permettent d'encaisser l'argent. Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Hécate, Phoibé.

Radiance : 1 pt de Volonté ; le corps du Métamorphe émet une radiance argentée éblouissante qui éclaire dans les 30 m de rayon pour la scène. Cette lumière gêne toute créature se fiant à sa vision (-1D/pt de Perception et diff. +2 à tout jet si placé dans les 9 m ; +1 si dans les 19 m), mais diminue la diff. de 1 pour toute personne hors de ces 30 m qui souhaite toucher le Métamorphe avec une arme à missile. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Phoibé.

Rang 3

Colère de Gaïa : cf. [Arpenteurs Silencieux 3](#).

Coup de grâce (I) : 1 pt de Volonté et Perception + Médecine diff. Dextérité + Esquive + 2 ; le Métamorphe double le nb de dés de dégâts à lancer lors de sa prochaine attaque. Si cette prochaine attaque rate, elle touchera tout de même de 1 (le pt de Volonté) sauf si c'est un échec critique. Ce Don ne peut être utilisé pour une première attaque et est enseigné par un Esprit de combat ou servant de Fenris, Glouton, Herne, Khormusta.

Rugissement du lion : 1 pt de Gnose et jet de Rage diff. 6 ; Chaque succès enlève 1 pt de Volonté temporaire à tous les ennemis du Métamorphe qui entendent son rugissement. Généralement, ceux qui arrivent à 0 n'agissent plus. Ce Don ne peut être utilisé qu'une fois par scène et est enseigné par un Esprit-lion ou servant d'Hypérion, Lion Blanc.

Sagesse des voies anciennes : 1 pt de Gnose et jet de Gnose diff. 9 - Esprit-ancêtre ; le Métamorphe a accès aux connaissances (mais pas aux Capacités dues à ses connaissances) qu'aurait pu avoir un Métamorphe (de la même Tribu mais pas forcément un Esprit-ancêtre) par le passé. Ce Don ne permet pas d'obtenir des connaissances antérieures à la l'élaboration de la Tribu Croc-d'Argent. Il est enseigné par un Esprit-ancêtre de la Tribu en question ou par un servant du Totem de cette Tribu.

Remarque : concernant les Uktena, le dépositaire de leur mémoire est Jaguar.

Soumission : 1 pt de Volonté et Verve ou Apparence + Appel primal (+ Lignée pure si se sont des Métamorphes) diff. Volonté moyenne du groupe + 2 ; le Métamorphe se montre comme l'élément dominateur de l'assemblée (les gens autour de lui) pendant une scène. Il fera rouler les loups sur le dos, et mettre les humains à genou et ceux-ci l'écouteront et lui obéiront, le reconnaissant comme chef, même si ses décisions ne leurs plaisent pas. Aucun ordre suicidaire ne pourra cependant être donné sous peine d'annuler les effets du Don. Les cibles ne sont pas obligées de rester en présence du Métamorphe pour être influencé. A la fin de l'effet, si les décisions du Métamorphe ont été justes, même si pas arrangeantes pour tout le monde, les cibles ne sentiront aucune envie de vengeance. Le nb de succès donne la force de l'influence du Métamorphe. Ce Don est enseigné par un Esprit dominant (lion, loup etc.) ou servant d'Aigle, Hypérion, Khormusta.

Rang 4

Griffes d'argent : 1 pt de Volonté ; les griffes et crocs du Métamorphe deviennent d'argent pour le reste de la scène. Cette transformation n'est pas sans peine car elle cause alors au Métamorphe, et cela tant que le Don sera activé, une douleur atroce qui lui fait perdre 1D à tous ses groupements. Il devient facilement irritable et gagne tous les rds 1 pt de Rage temporaire sans limitation (cf. Rage infinie Ahroun 4). Lorsque sa Rage temporaire dépasse sa Volonté temporaire, il passe en Frénésie d'attaque. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Phoibé.

Secau du secret : juste après que l'on lui ait révélé un secret, le Métamorphe appelle ce Don sur le secret, et dès lors, rien ne pourra le lui faire extorquer dès qu'une volonté de connaître le secret est derrière une action (force, ruse ou séduction, Magie ou tout autres pouvoirs surnaturels même d'autres Dons). De plus, dès qu'une volonté immédiate se braque sur la récupération du secret, le Métamorphe en est averti (sans savoir qui, mais sûrement quelqu'un de son entourage proche). Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Brume, Hibou ou une Extension d'Aigle.

Rang 5

Blocage mental : permanent ; tout jet pour tenter d'influencer mentalement (magiquement ou non cf. Clair esprit Enfant de Gaïa 5) le Métamorphe obtient une diff. de 10. Ce Don est enseigné par un Esprit indompté (lion, ancêtre spécial) ou une Extension d'Aigle, Cheval, Eléphant.

Danseur de la Spirale Noire



Rang 1

Appel du Ver : cf. Galliard 2

Griffes toxiques : 1 pt de Rage ; ce Don remplace le Don de Griffes-rasoirs (cf. Ahroun 1) et laisse en plus une trace de corruption. Ce Don est enseigné par un Esprit guerrier du Ver.

Puanteur du Ver : 1 pt de Volonté ; au cours de la scène, toute personne se trouvant dans les alentours du Métamorphe (5 m de rayon) et non affiliée au Ver doit faire un jet de Vigueur diff. 8. En cas d'échec, le malaise qui prend les cibles est tel qu'elles perdent 1D à tous leurs jets tant qu'elles restent dans la zone ; les Métamorphes et les Parents affiliés à Gaïa perdent 2D. En cas d'échec critique, la cible fuit pour échapper à la puanteur du Ver. Ce Don est enseigné par un Esprit servant du Ver, Gorgone.

Rang 2

Gloutonnerie : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe gobe tout ce qu'il peut mettre dans sa bouche. La destination des choses ou être avalés est incertaine, mais toujours est-il que cela n'aboutit jamais dans l'estomac du Métamorphe. Certains disent que les choses avalées vont dans l'estomac mystique de Glouton lui-même qui est une poche sans fond... Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Glouton.

Injection de Flaiel : le Métamorphe doit au préalable persuader un Flaiel de se lier (sans le posséder) au Métamorphe. Puis, la prochaine morsure au sang injectera directement le Flaiel à la victime de cette morsure. Celle-ci doit réussir un jet de Volonté diff. 9 (8 pour les Métamorphes, les Mages et les Vampires). Si elle échoue, elle est possédée et peut devenir un Fomor. Si elle réussit, le Flaiel retourne dans la Pénumbra. Ce Don est enseigné par un Flaiel.

Marque du Ver : 1 pt de Gnose ; au moment où le Métamorphe touche sa cible, il active le Don et la souille. La cible sentira alors le Ver à moins qu'un Rite de Purification ne soit effectué pour lui et le nettoie de toute corruption. Ce Don est enseigné par un Esprit servant du Ver, Gorgone, Khormusta.

Sang acide : 1 pt de Gnose et jet de Gnose diff. 7 ; le sang du Métamorphe devient noir et acide pour le reste de la scène : il inflige autant de dégâts (encaissables) que de succès. En cas de contact de surface, ces dégâts sont normaux ; en cas de contact majeur (morsure, poing dans l'estomac...) ils sont aggravés. Ce Don est enseigné par un Esprit empoisonné ou servant de Dragon.

Rang 3

Façade de Gaïa : 1 pt de Gnose/jour (rallongement possible) et Astuce + Enigme diff. 6 ; le Métamorphe prend l'apparence (physique et mystique) d'un Métamorphe non corrompu. Il peut à tout moment lever ce voile en mettant fin à l'utilisation du Don. Si le Métamorphe est examiné de près, (Perception + Occultisme) son nombre de succès doit avoir été supérieur pour que l'illusion ne soit pas percée. En cas d'égalité, l'examineur sent quelque chose sans pouvoir identifier ce qui le trouble. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Brume, Khormusta, Kirijama.

Feu du Ver : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe rassemble une énergie tirée du Ver recherchant la Vie (ou la Non-Vie) : il se concentre autant de rd qu'il souhaite (jusqu'à un maximum de 10 rds) et une boule d'énergie verdâtre apparaît et grossit (entre ses mains, dans sa gueule...) au fur et à mesure de sa concentration. Chacun de ces rds offre 1D de dégât aggravé (encaissable) à la boule et si en plus le Métamorphe dépense de la Rage, chaque pt offre 1D supplémentaire. La boule, une fois lâchée ira droit (et très très rapidement) à la cible choisie (au moment du lâché). Si quelque chose se trouve entre le Métamorphe et sa cible mais que celle-ci est quand même en vue, la boule ira droit sur la cible quand même, évitant l'obstacle. Si le Métamorphe est déconcentré, il perd le contrôle de la boule et celle-ci lui explose à la figure. Les dés de dégâts sont alors répartis entre lui et toute personne à son contact (suffisamment proche pour le frapper en corps à corps). Toute personne touchée par la boule doit faire un jet de Vigueur (diff. nb de dés non encaissés). S'il le rate il subira une mutation permanente (mais pas irréversible) au choix du Conteur. Elle se développera peu à peu. Ce Don est enseigné par un Esprit servant du Ver.

Fureur écumante : permanent ; la morsure du Métamorphe est empoisonnée (le type de poison est choisi par le Métamorphe). Un Rite de Purification nettoient la cible de ce poison. Ce Don est enseigné par un Esprit empoisonné ou servant d'Ananasa, Gorgone.

Mal-être : 1 pt de Gnose et Astuce + Occultisme diff. Volonté de la cible ; le Métamorphe amène sa cible à se sentir inexplicablement déprimée et l'empêche de regagner des pts de Volonté pendant 1 jour/succès. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre ou servant d'Ananasa, Brume, Hécate, Khormusta, Kirijama.

Membre atrophié : 1 pt de Volonté et jet de Volonté diff. Vigueur + 4 de la cible ; en touchant un membre, le Métamorphe peut l'atrophier à tel point qu'il en devient inutilisable. C'est permanent sur les humains et revient 1 heure par succès plus tard pour les créatures qui régénèrent naturellement. Les Vampires doivent le soigner comme x (nb de succès) dégâts aggravés Ce Don est enseigné par un Esprit de poison ou de maladie.

Membre grouillant : au lieu d'atrophier le membre, celui-ci devient composé de vermine grouillante et le Métamorphe ne le contrôle plus.

Patagaia : permanent ; le Métamorphe est affublé de membrane de peau reliant ses poignets à ses genoux. Ainsi, lorsqu'il étend ces membranes, le Métamorphe peut planer comme un écureuil volant. Ce Don est enseigné par un Esprit volant du Ver.

Touché vampirique : 1 pt de Gnose/Niveau de Santé souhaitant être transféré et Vigueur + Médecine diff. 6 ; le Métamorphe transfère ses blessures à toute personne qu'il touche ou qui le touche et ce pendant la scène. Pour y résister, la cible (obligatoirement vivante) doit faire autant de succès sur un jet de Vigueur diff. 6. S'il y a transfert, les deux individus sont nimbés d'un flash noir. Les blessures aggravées transférées restent aggravées. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Khormusta.

Rang 4

Agonie viscérale : 1 pt de Rage ; les griffes du Métamorphe deviennent barbelées pour le reste de la scène. Ces attaques ne font pas plus de dégât mais sont extrêmement douloureuses : les pénalités de blessures sont doublées et les cibles sous l'influence de pouvoirs ou Frénésie annulant ces malus, sont soumises aux malus normaux. Ce Don est enseigné par un Esprit de douleur ou servant de Khormusta.

Démence : 1 pt de Gnose et Astuce + Occultisme diff. volonté de la cible ; le Métamorphe induit la folie chez sa cible. Le nb de succès détermine le nb de jours que dure cette folie. La folie est déterminée par le Conteur mais elle est généralement très sévère (folie furieuse). Ce Don est enseigné par un Esprit de la folie ou servant de Khormusta.

Enfant de Gaïa



Rang 1

Amore : Empathie + Appel Primal diff. Volonté de la cible ; ce Don éveille l'instinct de procréation d'un individu (Humain ou Métamorphe de lignée Homidé) et celui-ci tentera de l'assouvir sans cependant transgresser son éthique. Ce Don est enseigné par un Esprit à connotation de fertilité forte (lapin, cerf...) ou servant de Demné, Félinæ.

Pourruze du cousin : Mémoire + Survie diff. 7 ; rend une forme Lupus à la semblance d'un chien-loup (Marcheur sur Verre) ou d'un bâtard des rues (Rongeur d'Os). Le Métamorphe choisit cette apparence au moment de l'apprentissage du don et ne pourra en changer par la suite. Ce Don est enseigné par un Esprit d'animal domestique ou servant de Chien.

Il est des Nôôtreu ! : 1 pt temporaire dans tous les attributs sociaux ; tant qu'il est dans une fête, le Métamorphe peut ingurgiter toute drogue ou boisson sans en ressentir les effets de nausée ou de perte de conscience. En revanche, il est soumis aux effets de l'ivresse. A son réveil, il aura l'esprit clair et ses pts d'attribut reviendront quand il ne subira plus aucun effet d'ivresse. Ce Don est enseigné par un Esprit fêtard.

Rang 2

Mélodie apaisante : Empathie + Représentation diff. en fonction des tensions ; le Métamorphe ramène le calme, en chantant ou jouant d'un instrument, parmi tous ceux qui peuvent l'entendre. Ce Don peut arrêter une petite bagarre. Il est enseigné par un Esprit servant de Grand Arbre, Licorne.

Protection de Luna : cf. [Croc d'Argent 2](#).

Radiance : cf. [Croc d'Argent 2](#).

Touché de Licorne : 1 pt de Gnose et Mémoire + Médecine diff. Rage ou 6 pour ceux qui n'en ont pas ; en la touchant, le Métamorphe guérit 1 Niveau de Santé/succès, aggravé ou non, d'une créature vivante et naturelle (donc pas les délires de Progéniteurs ni les Vampires, mais les Goules oui). Le Métamorphe peut l'utiliser pour lui mais il ne peut résorber les Cicatrices de Guerre sans utiliser de Talens. Ce Don peut être réutilisé sur une même blessure, mais après un certain laps de temps. Il est enseigné par un Esprit servant de Licorne.

Rang 3

Calme : 1 pt de Gnose et Apparence ou Verve + Empathie diff. Volonté de la cible ; en touchant la cible, le Métamorphe la calme pour un moment (tant qu'elle sera en présence du Métamorphe). Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Grand Arbre, Licorne.

Chant de Morphée : cf. [Astrolâtre 3](#).

Oraison : 1 pt de Volonté ; le Métamorphe bénéficie d'une diff. de -2 pour toute interaction sociale avec des Métamorphes ou des Humains (Vampire, Mage ou non) pour le reste de la scène. Si le Métamorphe incite à la paix, il bénéficie d'un -4. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre.

Soumission : cf. [Croc d'Argent 3](#).

Suppression du Délirium : 1 pt de Gnose et Apparence + Appel Primal diff. Mémoire + 5 ; jusqu'au prochain levé de Lune, le Métamorphe déchire son Voile et les Humains non éveillés changent de catégorie sur la table du Délirium comme s'ils gagnaient 1 pt de Volonté/succès. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre Enfant de Gaïa.

Un sucre dans le lait chaud : Apparence + Subterfuge diff. 7 ; si le Métamorphe fait profil-bas dans un rassemblement, tous les membres de cette réunion le reconnaîtront comme l'un des leurs (visage familial, ami d'un ami...). Ce Don est enseigné par un Esprit de dissimulation, d'assimilation ou servant de Camantis, Kirijama

Rang 4

Grâce de Dana : permanent ; le Métamorphe acquiert une aisance corporelle éblouissante. Toute personne qui assiste à une telle prestation est automatiquement charmée (mais consciente de ce qui se passe autour quand même). En revanche, si cette personne souhaite faire autre chose que regarder, il doit faire un jet de Volonté diff. Apparence + Danse + 2. Les Esprits peu évolués ou qui n'ont pas de notions abstraites y sont insensibles. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Dana, Félinæ.

Grâce de Licorne : permanent ; le Métamorphe réprime sa Rage (et donc sa Frénésie : + 1 diff. à tout jet de Rage). Du coup, les animaux et les Humains ne ressentent plus la peur inconsciente et viscérale qui accompagne toute relation avec un Métamorphe. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Licorne.

Sérénité : 1 pt de Volonté et Empathie + Verve ou Apparence diff. Rage (ou 15 - Voie pour un Vampire) de la cible ; par un geste ou une parole d'apaisement vers la cible, le Métamorphe fait taire la Bête qui sommeille ou faire fuir celle qui s'exprime. Tant que le Métamorphe reste en sa présence, la cible ne peut plus passer en Frénésie (d'attaque ou de fuite) et celle qui l'était sort immédiatement de cet état et se sent apaisé (même si la raison de sa Frénésie reste sous ses yeux). Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Eléphant, Grand Arbre, Licorne.

Rang 5

Clair esprit : 2 pts de Gnose ; en touchant la cible le Métamorphe libère celle-ci de toute influence mentale magique ou non (drogues (mais pas libération de la bio-dépendance), Domination, Présence, Lien de Sang, Désespérance glacée, Soumission, certains effets de Psyché) et lui fait retrouver sa mémoire si celle-ci avait été modifiée par magie (et qu'elle n'a pas été détruite). Ce Don est enseigné par une Extension de Licorne.

Confiance de Gaïa : permanent ; le Métamorphe dégage une aura de confiance qui fait que toute personne avec laquelle il communique le considère comme son meilleur ami. Cette confiance passe même à travers les moyens technologiques (téléphone, télévision...) mais n'est pas à toute épreuve : si le Métamorphe pointe une arme à feu vers la foule, celle-ci ne restera pas là à l'admirer ; en revanche les gens soupçonneront que le Métamorphe a une bonne raison de le faire. Les créatures du Ver sont immunisées de même que tout être n'ayant pas d'individualité et de personnalité propre. Ce Don est enseigné par une Extension de Licorne.

Fianna

Rang 1

Chance de l'Islandais : 1 pt de Gnose après le jet malheureux ; une fois par scène maximum, le Métamorphe relance un jet botché. Ce Don peut aussi lui apporter de petits coups de chance mineurs régulièrement à la discrétion du Conteur. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre Fianna ou un Esprit-fée.

Il est des Nôôtreu ! : cf. [Enfant de Gaïa 1](#).

Langage des Hommes : cf. [Arpenteur Silencieux 1](#).

Lumières féériques : Astuce + Enigme diff. 6 ; le Métamorphe crée de petites lumières colorées qu'il dirige à sa guise pendant 1 min/succès. S'il dépense 1 pt de Gnose cela durera la scène. Le Métamorphe peut les faire apparaître, disparaître, bouger, changer de couleur et même leur donner une forme approximative, tant qu'elles restent à portée de vue. S'il les perd de vue, elles disparaissent. Ces lumières ne sont pas violentes et n'éclairent qu'à 1 m autour d'elles. Ce Don est enseigné par un Esprit-fée ou servante de Dana.

Résistance à la douleur : cf. [Ahroun 1](#).

Résistance aux toxines : Vigueur + Survie diff. 6 ; le Métamorphe élimine de son organisme tout poison, drogue ou toxine. Ce Don est enseigné par un Naturae, un Esprit crapaud ou un servante de Licorne.

Rang 2

Fouzzure du cousin : cf. [Enfant de Gaïa 1](#).

Glapisement de la Banshee : 1 pt de Volonté ; en poussant un cri suraigu alors que le Métamorphe est sous forme Homidé ou Glabro, toutes les créatures capables de l'entendre doivent réussir un jet de Volonté diff. 8 (6 pour les amis du Métamorphe) pour ne pas fuir de terreur pendant 11 - nb de pts de Volonté de la victime minutes. Ce Don est enseigné par un Esprit-banshee ou servante de Brume.

Parole donnée : cf. [Philodoxe 2](#).

Rang 3

Frénésie de l'ours : permanent ; le Métamorphe passe en frénésie qui lui permet de faire des jets de Volonté pour résister à tout Don, Discipline ou autre pouvoir incitant la peur, même si aucun jet de résistance n'est normalement permis. Ce Don est enseigné par un Esprit servante de Glouton, Ours.

Phantasme : 1 pt de Gnose et Astuce + Subterfuge diff. variable ; le Métamorphe crée une illusion intangible pouvant rester 1 min/succès. Ce Don est enseigné par un Esprit-fée ou servante de Brume.

Complexité	Diff.
Lumières / bruits mineurs	6
Images / sons cohérents et reconnaissables	7
Images / sons complexes et interactifs	8
Illusions multisensorielles	9
Seul le manque de réalité définit l'illusion	10

Sagesse des voies anciennes : cf. [Croc d'Argent 3](#).

Survivant (II) : Vigueur + Appel primal diff. 8 ; s'il advient que le Métamorphe est sur le point de mourir ou d'être vaincu, il regagne tous ses pts de Volonté temporaires (une fois par situation critique). Ce Don est enseigné par un Esprit-qui-n'en-veut ou servante de Belette, Glouton, Ours.

Rang 4

Endurance des Ecossais : 1 pt de Volonté ; le Métamorphe effectue des tâches pénibles sans faillir tant qu'il ne s'arrête pas (courir à pleine vitesse, traverser la Manche, porter une lourde charge...). Cependant, il a toujours autant besoin de manger, boire ou dormir. S'il s'arrange auparavant pour ne pas trop interrompre sa tâche, l'effet du Don continue. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre Fianna, un Esprit d'endurance (âne) ou servante de Cheval, Eléphant.

Peinture de guerre : 1 pt de Gnose et Astuce + Représentation diff. 7 ; en élaborant des peintures de guerre sur le corps

d'un camarade, le Métamorphe les investit d'une bénédiction pour le porteur : la cible sera plus difficile à toucher de 1/succès (max. 10). L'effet dure 1 heure/pts de Gnose du Métamorphe mais la puissance peut être altérée si les peintures subissent des dégradations importantes. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre Fianna.

Regard de Balor : 1 pt de Gnose et Perception + Occultisme diff. 8 ; toute personne (que le Métamorphe souhaite blesser de la sorte) à qui il jette ne serait-ce qu'un regard, doit faire un jet de Volonté difficulté 8 et excéder les succès du Métamorphe ou être plié de douleur (-5D sur le groupement). Il ne prend aucune blessure réelle. Si le jet de Volonté est réussi, la cible est immunisée au pouvoir jusqu'à la prochaine fois. L'effet dure tant que le Métamorphe reste en présence de ses ennemis. Il met ensuite quelques minutes à se dissiper. Ce Don est enseigné par un Esprit-fée (Fomor, cyclope...).

Spasmes de chaleur : 1 pt de Rage (et jet de Frénésie) ; on raconte que le héros Cuchulain, lors de ses combats, irradiait de chaleur et que les femmes devaient lui jeter de l'eau pour le refroidir à la fin du combat. Le Métamorphe irradie d'une chaleur insoutenable et enflamme tout ce qu'il touche (et qui peut brûler) et inflige 2 dégâts aggravés automatiques (et encaissables) au corps à corps en plus de ses dégâts normaux. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre Fianna ou un Esprit-fée.

Rang 5

Chant de guerre : 1 pt de Gnose et de Rage et Mémoire + Représentation diff. 8 ; en faisant entendre en continu un hurlement ou les sonorités d'un instrument de musique guerrier, le Métamorphe fait gagner à ses alliés et perdre à ses adversaires 1D/succès, limité par son score en Représentation. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre Fianna.

Don du Spriggan : 2 pts de Gnose ; le Métamorphe peut devenir jusqu'à 3 fois plus grand que sa taille normale ou rapetisser jusqu'à une taille de 10 cm. A chaque fois qu'il prend 100% de sa taille, il gagne 3 pts de Force et 2 pts de Vigueur. C'est à dire qu'au maximum du Don, 3 fois plus grand, il aura +6 en Force et + 4 en Vigueur. En rapetissant, le Métamorphe garde ses caractéristiques habituelles. Le Métamorphe peut faire varier sa taille autant de fois qu'il le désire pendant 1 h/succès. Après cela, il reprend sa taille habituelle. Ce Don est enseigné par un Esprit-fée (Spriggan).

Fils de Fenris



Rang 1

Halte du fuyard : cf. [Croc d'Argent 1](#).

Sens de la bagarre : 1 pt de Gnose et Perception + Vigilance diff. variable ; le Métamorphe sent où, dans le km, il y a une bagarre (de toute nature, et tous belligérants). Il en connaît l'emplacement mais aussi l'intensité. Il peut également détecter ainsi une zone de combat passé, et même, à venir. Le Métamorphe ne connaîtra ni son intensité, ni la période de temps qui s'écoulera avant qu'il n'advienne. Cependant, c'est deux choses sont corrélées : plus une bataille sera intense, plus elle se sentira de loin (c'est aussi vrai pour la rétrospection). Ce Don est enseigné par un Esprit-corbeau.

Type de bagarre	Délai maximum de perception	Diff.
rixes de bistrot	30 minutes	5
conflit raisonné (dans les motivations et la violence)	24 heures	6
conflit attendu	1 semaine	7
bataille de plus de 10 personnes	une Lune	8
conflit général pouvant entraîner la mort	6 mois	9
bataille rangée	1 an	10

Gardes-loups

Rejeton de Fenris : permanent ; dès qu'il voit un nouveau-né, le Parent sait s'il est de l'ascendance spirituelle de la Tribu de Fenris ou non. Ce Don est enseigné par un serviteur de Fenris.

Rang 2

Endurance de Heimdall : 1 pt de Rage et Vigueur + Appel primal diff. 6 ; la Vigueur du Métamorphe double pour 1 rd/succès. Après quoi, tous les Attributs physiques du Métamorphe tombent à 1 et sa Volonté temporaire est divisée par 2 (arrondi au supérieur) jusqu'à ce qu'il se soit reposé 1h. Si Puissance de Thor est employé en même temps, il faut se reposer 24 h. Ce Don est enseigné par un Esprit-sanglier.

Frénésie de l'ours : [cf. Fianna 3.](#)

Puissance de Thor : 1 pt de Rage et Force + Appel primal diff. 6 ; la Force du Métamorphe double pour 1 rd/succès. Après quoi, tous les Attributs physiques du Métamorphe tombent à 1 et sa Volonté temporaire est divisée par 2 (arrondi au supérieur) jusqu'à ce qu'il se soit reposé 1h. Si Endurance de Heimdall est employé en même temps, il faut se reposer 24 h. Ce Don est enseigné par un Esprit-ours.

Rang 3

Chasseur sans repos : 1 pt de Rage et jet de Volonté diff. 8 ; le Métamorphe poursuit et attaque sa proie sans qu'aucun pouvoir n'influe sur sa Volonté (les Don de peur, les Disciplines comme Domination, Présence, les effets de Psyché...). Cependant, les effets purement physiques ont tous leurs impacts. Ce Don est actif tant que le Métamorphe est après sa proie et il est enseigné par un Esprit-loup ou servent de Belette, Chien, Fenris, Glouton, Herne.

Coup de grâce (I) : [cf. Crocs d'Argent 3.](#)

Rang 4

Blessure ouverte : Perception + Médecine diff. Vigueur + 3 ; la prochaine blessure qu'infligera le Métamorphe sera importante : les Niveaux de Santé infligés seront autant de Niveaux supplémentaires et non encaissables que la cible se prendra dans les x (succès) rds prochains. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre ou servent de Belette, Fenris.

Carnage : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe doit être dans un combat d'au moins 6 belligérants. Il peut alors activer ce Don qui diminue de 2 la diff. des jets de dégâts pour toute personne déjà engagée dans la bataille. En revanche, quelqu'un qui entrerait dans la bataille plus tard ne bénéficierait pas de cet avantage. Le carnage continuera tant que la bataille fera rage. Ce Don est enseigné par un Esprit-corbeau ou servent de Bang-bang, Belette, Dragon, Fenris, Glouton.

Endurance des Vikings : [cf. Fianna 4 - Endurance des Ecosais.](#)

Eperons de douleur : 1 pt de Volonté et jet de Gnose diff. 8 ; si le Métamorphe passe en Frénésie, les malus dus à ses blessures sont considérés comme autant de dés supplémentaires à tout jet de touché. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre ou servent de Fenris, Glouton.

Griffes d'argent : [cf. Croc d'Argent 4.](#)

Rang 5

Hordes du Valhalla : pts de Gnose ou Rage et Verve + Animal diff. 6 ; le Métamorphe appelle à lui les loups, servent de Fenris : 5/pt de Gnose ou Rage dépensé. Il doit être en bon terme avec son Totem de Tribu et doit vraiment avoir besoin d'aide. Les loups invoqués sortent de l'Umbrage et ont les mêmes caractéristiques que les chiens de la Grande Chasse. Ils retourneront au Valhalla à la fin de la scène. Ce Don est enseigné par une Extension de Fenris.

Furie Noire



Rang 1

Amorce : [cf. Enfant de Gaïa 1.](#)

Langage animal : [cf. Galliard 1.](#)

Langage de la chouette : Empathie + Animal diff. 6 ; l'animal reconnaît le lien qui existe entre le Métamorphe et son espèce et devient particulièrement bien disposé envers le Métamorphe. De plus, l'animal acquiert une certaine intelligence (le temps de sa mission) lui permettant de comprendre, de mémoriser et d'effectuer (autant que faire ce peut) des tâches. Ce Don est enseigné par un Esprit-chouette.

Rang 2

Altération de l'âge : [cf. Croc d'Argent 2.](#)

Arme enchantée : [cf. Philodoxe 3.](#)

Peau d'homme : 1 pt de Gnose ; la Métamorphe revêt l'aspect physique de l'homme qu'elle aurait été si le sort en avait décidé autrement. Cette illusion abuse tous les sens, même celui du touché et perdure jusqu'au prochain lever du Soleil. Si elle souhaite le faire durer au-delà, il faut dépenser 1 pt de Gnose à chaque lever de Soleil. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre Furie Noire ou servante de Félinea, Hécate.

Protection de Luna : cf. [Croc d'Argent 2](#).

Rang 3

Chant de la sirène : 1 pt de Gnose ; la voix du Métamorphe envoûte et attire tout homme qui peut l'entendre tant qu'il chante. Il ne peut rien faire qu'écouter et s'approcher du Métamorphe. Les hommes affectés peuvent lutter en réussissant un jet de Volonté diff. Verve + Chant + 2. Ce Don est enseigné par une sirène ou un Esprit servant d'Hécate et, en général, à la gente féminine.

Chasseur sans repos : cf. [Fils de Fenris 3](#).

Coup de grâce (I) : cf. [Croc d'Argent 3](#).

Force de l'ours : 1 pt de Volonté et jet de Volonté diff. Force ; le Métamorphe gagne 1 pt de Force/succès pour la scène. Ce Don est enseigné par un Esprit servant d'Eléphant, Hécate, Ours.

Lueur de la place sacrée : cf. [Arpenteur Silencieux 3](#).

Marque de l'ennemi : cf. [Philodoxe 3](#).

Rang 4

Blessure ouverte : cf. [Fils de Fenris 4](#).

Don de Cerbère : 1 pt de Gnose et Verve + Appel primal diff. 8 ; le Métamorphe doit être sous forme Hispo pour appeler Cerbère à son aide : il a alors 2 têtes fantomatiques (mais qui semble très réelles) qui apparaissent pour le reste de la scène. Le Métamorphe passe immédiatement en Frénésie et chaque fois qu'il le désire, il peut cracher du feu avec l'appui des deux autres têtes (non indépendantes) jusqu'à 3 m de ses gueules. La cible se prend automatiquement 2 Niveaux de Santé non encaissables + 1 Niveau/succès du Métamorphe (encaissables). Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Cerbère.

Endurance des Amazones : cf. [Fianna 4 - Endurance des Ecossais](#).

Rang 5

Mille formes : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe prend les formes de n'importe quels animaux visibles à l'œil nu (une fourmi oui, un poux non !) acquérant de la sorte toutes leurs possibilités physiques jusqu'à ce qu'il reviennent à l'une de ses formes naturelles (un loup noir ne peut devenir un loup blanc). Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Camantis, Hécate, Khormusta ou une Extension d'Incarna animal.

Mimétisme : 1 pt de Gnose/jour (rallonge possible) et Mémoire + Occultisme diff. variable ; la mythologie grecque est riche de transformation parfaite et de méprise d'identité : le Métamorphe prend les traits physiques, mentaux et spirituels d'une cible humanoïde s'il les a perçus au préalable (aspect physique, odeur, voix, habitude, schéma mental, aura, allégeance à la Triade etc.). Cette transformation n'est pas une illusion, mais le nombre de succès définit la cohérence et la conformité des modifications au modèle. En cas d'échec critique, le Métamorphe peut réellement se prendre pour la cible, les aspects peuvent être altérés dans leur forme ou dans le temps. Ce Don est enseigné par Esprit mimétique, servante d'Ananasa, Brume, Camantis, Khormusta, Kirijama ou une Extension de Demné.

Nombre d'aspect copiés Diff.

1	6
2	7
3 etc.	8

Griffe Rouge

Rang 1

Détection du poison : Perception + Appel primal diff. 7 ; le Métamorphe sent instantanément la présence de poison dans les 2 m/succès. Le nombre de succès indiquent également les informations que le Métamorphe obtient. Ce Don est enseigné par un Esprit empoisonné (serpent, poisson, plante venimeuse...) ou servant d'Ananasa, Chien, Glouton, Gorgone, Khormusta, Licorne.

Langage animal : cf. [Galliard 1](#).

Langage du loup : cf. [Furie Noire 1 - Langage de la chouette](#).

Rang 2

Asphyxie des flammes : 1 pt de Gnose et jet de Gnose diff. 7 ; en se concentrant sur du feu, le Métamorphe l'éteint et rend son combustible beaucoup plus difficile à enflammer de nouveau. Ce Don est enseigné par un Esprit élémentaire de feu.

Succès Taille du feu

1	Torche
2	Feu de camp
3	Feu de joie
5	A vue

Frénésie de l'ours : cf. [Fianna 3](#).

Masque du mort : 1 pt de Gnose ; lorsque le Métamorphe tue un humain, il sacrifie de sa Gnose pour invoquer des Esprits de mort spécifiques. L'un d'eux passe alors de l'Autre Côté et prend l'aspect du mort. Il se rend ensuite là où on reconnaîtra le défunt et se fait voir des vivants qui le connaissent. Ce Don est enseigné par les Esprits de mort en question.

Rang 3

1 seconde de moins : cf. [Ragabash 3](#).

Augmentation du Délirium : Apparence + Intimidation diff. Astuce + Occultisme + 2 ; le Métamorphe doit être sous forme Crinos et Hispo pour augmenter la peur qu'il suscite naturellement. La cible (Humaine, et donc Mage aussi) change d'une catégorie/succès sur la table des effets du Délirium comme si elle perdait 1 pt de Volonté, et ce jusqu'au prochain couché de Lune. Si elle tombe à 0 ou en dessous, elle agit comme décrit avec 1 pt de Volonté, mais gagnera un dérangement permanent. Ce Don est enseigné par un Esprit-loup très puissant ou Grande Bête.

Honneur ancestral : permanent ; les points d'Honneur définitifs du Métamorphe sont autant de dés supplémentaires (ne pouvant pas faire 1) lorsque celui-ci souhaite invoquer un Esprit-ancêtre. Ce Don est enseigné par un Esprit d'Honneur affilié aux Griffes Rouges ou un Esprit-ancêtre Griffe Rouge.

Rang 4

Eperons de douleur : cf. [Fils de Fenris 4](#).

Rappel au sauvage : 2 pts de Gnose ; une onde de recyclage se propage autour du ou des contacts du Métamorphe à la vitesse d'1 cm/s. Toute matière non première est décomposée en ses éléments de base et tels qu'on les trouve à l'état naturel. Il arrive fréquemment qu'à la suite d'une utilisation de ce Don, l'objet-cible ne soit plus fonctionnel. Ce Don est enseigné par un Naturae, un Esprit élémentaire ou servant de Brume, Grand Arbre, Jaguar.

Rang 5

Brise-fer : 1 pt de Gnose et 1 pt de Rage ; pour la durée de la scène, tout type de technologie utilisée contre le Métamorphe se brisera physiquement sans lui faire le moindre dommage. Ce Don est enseigné par un Esprit servant du Sauvage (anti-Tisserand), Dragon.

Marcheur sur Verre



Rang 1

Détection du Tisserand : cf. [Théurge 1](#).

Langage des Hommes : cf. [Arpenteur Silencieux 1](#).

Papier officiel : cf. [Homidé 2](#).

Poings de Fonzy : 1 pt de Gnose ; si les réparations tentées sont inefficaces, le Métamorphe donne un coup (pas trop fort) et l'objet retrouve ses fonctions. En cas d'utilisation après un bidouillage à la va vite, toutes les fonctions peuvent ne pas revenir, mais au moins celles sur lesquelles travaillait le Métamorphe. Si l'objet est endommagé, il ne doit être en trop piteux état pour que ce Don soit efficace. Il est enseigné par un Esprit-ancêtre Homidé.

Ultrabrite : Apparence diff. 5 ; quelque soit son état physique, en se plongeant les mains dans de l'eau claire et se les passant sur le visage, le Métamorphe devient impeccable (propre, bien coiffé), s'il s'époussette, les taches et les déchirures de ses vêtements seront réparées et il sera bien habillé. Ce Don est enseigné par un Esprit-chat.

Rang 2

Ami du Tisserand : permanent ; si le Métamorphe botche en voulant passer le Goulet, il est pris dans la Toile du Tisserand, mais contre 1 pt de Gnose, les Esprits le laissent partir (du côté qui l'arrange). Ce Don est cumulable avec Ami des Esprits et est enseigné par un Esprit servant du Tisserand, Ananasa, Machina.

Bang-bang : 1 pt de Gnose ; en plaçant un morceau de métal dans sa paume et en formant un pistolet avec ses doigts, le Métamorphe peut effectivement l'utiliser comme une arme à feu basique (3 succès de dégâts + les nb D = nb succès au toucher) s'il crie « bang » à chaque coup de feu. Le morceau de métal se consume peu à peu (en fonction du nombre de balles tirées). Ce Don est enseigné par un Esprit d'arme à feu, de guerre technologique, Gremlin ou servant de Bang-bang.

Interface : 1 pt de Gnose ; en étant dans un endroit de Tellus très proche (spirituellement) du Royaume Cyber le Métamorphe atteint ce royaume umbral. Ce Don est enseigné par un Esprit du Royaume Cyber ou servant de Machina.

Tir en coin : 1 pt de Gnose ; les projectiles tirés par le Métamorphe pendant l'action, éviteront tous les obstacles dont le Métamorphe à conscience pour atteindre une cible tant qu'elle est à portée de tir (selon la trajectoire de la balle). Le Métamorphe doit savoir approximativement où se situe la cible de sorte que la balle puisse arriver en vue de la cible. La diff. du jet de touché est déterminée comme si la cible était à portée moyenne. Ce Don est enseigné par un Esprit d'arme à feu, de malice, Gremlin ou servant de Bang-bang.

Mitrailles : 1 pt de Gnose ; durant toute la scène le Métamorphe n'est jamais à cours de munitions de quelque type qu'elle soit. Pour chaque munition tirée, une autre est automatiquement et spirituellement créée (en bas du chargeur). Ce Don est enseigné par un Esprit d'arme à projectiles ou servant de Bang-bang.

Sens cybernétiques : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe obtient un sens technologique (d'ailleurs tout jet de Perception impliquant ce sens se fera sous Perception + Technologie). Le Métamorphe peut faire appel à ce type de perception puis revenir aux siennes autant de fois qu'il le désire pendant une scène et le changement est immédiat. Ce Don est enseigné par un Esprit technologique de ce genre de matériel ou servant de Machina.

Exemples de sens cybernétiques :

Odorat : Analyseur chimique ; détecteur de radio-activité

Ouïe : Fréquences radio : entend les transmissions radio. Par un jet de Technologie, le Métamorphe choisit son canal.

Radar : ressent l'espace de son entourage immédiat.

Infra / Ultra-son

Touché : Courant électrique : ressent les transmissions électriques, comprend les conversations téléphoniques en touchant la ligne...

Mesure : estimation de la force du vent...

Vision : Ultra-violet ; Infra-rouge ; thermographique.

amplificateur de lumière : voit les différentes formes et texture dans le noir complet, le tout avec un filtre vert.

Ondes hautes fréquences : voit les émissions télés grâce aux ondes qui imprègnent l'air. ; avec un jet de

Technologie, le Métamorphe choisit son canal.

Détecteur de mouvement.

Mesure laser : estimation des distance

Rang 3

Control complexe des machines : 1 pt de Gnose et Verve + Enigme diff. variable ; le Métamorphe demande à l'Esprit d'une machine (à vue) nécessitant une alimentation en énergie, d'accomplir ce qu'il faut pour obtenir le résultat souhaité par le Métamorphe. Ce Don est enseigné par un Esprit machine, programmeur de machine ou servent de Machina.

<u>Etat de l'Esprit</u>	<u>Diff.</u>
Furieux	10
Mauvaise humeur	9
Neutre	8
Intéressé	7
Très bien disposé	6

Invention : 1 pt de Gnose et Astuce + Technologie diff. 8 ; le Métamorphe manipule de la pseudo-science pour créer (en les fabriquant lui-même) des gadgets (pistolet entièrement silencieux, voiture anti-radar...). Plus la théorie est proche des lois de la Science, plus le Don maintiendra la fonctionnalité de l'objet alors qu'il est utilisé (en général, la scène). Il est enseigné par un Esprit sorti des séries ou films (genre K2000, Star Treck...) ou servent de Machina.

Soumission : cf. [Croc d'Argent 3](#).

Techno-Tracking : 1 pt de Gnose et Verve + Technologie diff. variable ; en appelant à l'aide les Araignées du Réseau, le Métamorphe peut retrouver sa cible : il doit avoir avec lui un moyen d'information numérique pour recevoir les renseignements des Araignées. Les Araignées se consacrent à cette demande 1 minute/succès. Une cible présente dans la Pénumbra sera focalisée par toutes les Araignées du Réseau qu'elle rencontrera. En cas d'échec critique, les Araignées s'intéresseront à quelqu'un au hasard. Pour obtenir la localisation de la cible, les Araignées piratent les réseaux technocrates (bien évidemment, ni les Métamorphes ni les Technocrates ne sont conscients de cela) c'est pourquoi, toute information numérisée pour les Araignées est une aide substantielle. Ce Don est enseigné par un Esprit-araignée du Tisserand ou servent de Machina.

<u>Type d'information</u>	<u>Diff.</u>
Vague description textuelle	10
Photographie	7
Fiche technocrate	3

Tir du héros : le Métamorphe peut ajouter sa Gloire permanente à son groupement de dés pour effectuer un tir insensé et qui ne peut blesser quelqu'un que de manière indirecte : tirer dans le canon de l'adversaire, dévier une balle, couper une corde, ricochet... Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre, sorti des séries ou films ou servent de Bang-bang.

Un sucre dans le lait chaud : cf. [Enfant de Gaïa 3](#).

Rang 4

Emeute : 1 pt de Gnose et Verve ou Apparence + Conn de la rue diff. 8 ; le Métamorphe invoque des hordes d'Esprits malveillants qui insufflent colère et discorde dans le cœur de toutes les créatures (animaux domestiques, gangs et personnes intégrés... mais pas les créatures surnaturelles) d'une zone. Les cibles n'ont pas nécessairement le sentiment d'œuvrer pour un même but. Le nombre de succès définit la zone affectée. Ce Don est enseigné par un Esprit de colère, de discorde ou servent Khormusta.

<u>Succès</u>	<u>Zone</u>
1	Immeuble, supermarché / centre commercial
3	Quartier / banlieue
5	Ville entière

Filament du Tisserand : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe peut envoyer des fils de soie argentés du bout de ses doigts pendant une scène. Ces fils sont d'une grande résistance (Gnose du Métamorphe + 6) et peuvent être envoyés à 20 m. Pour emmailloter un adversaire, le Métamorphe doit faire un jet de Volonté (temporaire) diff. Dextérité + Esquive de la cible. Ce Don est enseigné par un Esprit-araignée du Tisserand.

Au Conteur : les Métamorphes ignorent cependant les implications d'une stase dans une telle toile, bien qu'ils aient remarqué ses propriétés de conservation étonnante. En effet, un séjour de 30 jours dans cet environnement augmente la Quintessence première de 1 pt, c'est-à-dire la Réalité de ce qui s'y trouve. L'item en question devient plus stable (dans le temps et dans sa forme). Par exemple, un fruit au sortir de ce frigo a plus de goût.

Le grand voyage : [cf. Arpenteur Silencieux 4.](#)

Itinéraris : 1 pt de Gnose et jet de Gnose diff. 8 ; le Métamorphe peut se faire transporter (en tant qu'information) d'un téléphone à un autre en 1 à 2 seconde. La communication doit être établie entre les deux téléphones (même les mobiles), et il suffit que la destination soit décrochée physiquement. Par contre, les répondeurs ou boîtes vocales empêchent le voyage. Visuellement, ça fait un peu génie de la lampe. Un échec critique fera sortir le Métamorphe d'un téléphone décroché et en communication, quelque part... dans le monde... Ce Don est enseigné par un Esprit de communication téléphonique ou servant de Machina.

Malédiction de la Corruption : [cf. Philodoxe 4.](#)

Rongeur d'Os



Rang 1

Détection du poison : [cf. Griffes Rouge 1.](#)

Mur d'oreilles : 1 pt de Volonté ; en collant une oreille contre une paroi, le Métamorphe entend comme s'il était de l'autre côté de la paroi. Ce Don est enseigné par un Esprit d'indiscrétion ou servant de Brume, Murmure.

Œil troublé : [cf. Ragabash 1.](#)

Résistance aux toxines : [cf. Fianna 1.](#)

Rang 2

Aimant à ordures : 1 pt de Gnose et jet de Gnose diff. 7 ; pendant 1 rd/succès la cible attire les ordures sur 3 m de rayon. Le contenu dépend de l'environnement, de même que la gêne occasionnée. Ce Don est enseigné par un Esprit d'ordure.

Appel du Ver : [cf. Galliard 2.](#)

Bienheureuse ignorance : [cf. Ragabash 2.](#)

Gloutonnerie : [cf. BSD 2.](#)

Horrible puanteur : Vigueur + Appel primal diff. 6 ; le Métamorphe génère une puanteur telle qu'elle inflige un malus de 2D à toute créature la sentant (lui-même est immunisé). L'odeur se propage à 1 m/succès autour du Métamorphe (modification possible du au vent). Le Métamorphe peut choisir la dominante de l'odeur (moisissure, déjection, pourriture, poubelle...). Si le Métamorphe s'agrippe à une cible, celle-ci puera pendant 1h/round de saisie et il transportera, selon les mêmes modalités de zone, la puanteur et les malus. Au bout de ce temps, s'il se lave, l'odeur partira enfin. Ce Don est enseigné par un Esprit de puanteur ou un animal odorant (mouffette, cafard...).

Ouverture de seaux : [cf. Ragabash 2.](#)

Rang 3

Grignotage : [cf. Lupus 3.](#)

Quand le serpent se mord la queue : 1 pt de Volonté et Mémoire + Médecine diff. Vigueur + 4 ; en touchant la cible, le Métamorphe rend celle-ci sensible à tout poison qu'elle porte en elle. Elle en subit immédiatement tous les effets. La Vigueur prise en compte est celle de la forme Homidé ou non améliorée par le sang. Ce Don est enseigné par un Esprit-scorpion, d'animal non immunisé à son venin ou servant d'Ananasa.

Rang 4

Démence : [cf. BSD 4.](#)

Émeute : [cf. Marcheur sur Verre 4.](#)

Rang 5

Survivant (I) : [cf. Arpenteur Silencieux 5.](#)

Seigneur de l'Ombre



Rang 1

Aura de confiance : Apparence + Subterfuge diff. 7 ; le Métamorphe irradie d'une aura de force et de commandement empêchant de détecter toute faiblesse (physique ou mentale) pour la scène. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre charismatique ou servant de Cheval, Demné, Khormusta.

Langage des Corvidés : cf. [Furie Noire 1 - Langage de la chouette](#).

Onde de choc : 1 pt de Gnose ; en faisant claquer ses mains, sa mâchoire, sa queue contre quelque chose, le Métamorphe émet une onde de choc qui étourdit pour 1rd tous ceux qui se tiennent dans les 10 m du Métamorphe (amis ou ennemis, mais le bruit s'entend bien au-delà). Pour éviter cet étourdissement, les cibles doivent réussir un jet de Volonté diff. 8. S'ils obtiennent un échec critique, ils sont étourdis pour la scène. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Khormusta.

Rang 2

Draperie de Ténèbres : 1 pt de Gnose et Mémoire + Occultisme diff. variable ; le Métamorphe crée autour de lui une zone d'obscurité totale (fixe) de 1m de rayon/succès qui se maintient tant qu'il reste dans cette zone. Ce Don est enseigné par un Esprit de Ténèbres, de la nuit ou servant d'Ananasa, Khormusta.

<u>Condition</u>	<u>Diff.</u>
Zone d'ombre totale	6
Nuit couverte	7
Nuit normale	8
Aube/crépuscule	9
Jour couvert	10
Eclairage direct du Soleil	X

En ville (éclairage public), la diff. est de +1.

Œil de Ténèbres : permanent ; le Métamorphe voit à travers les ombres et les ténèbres magiques ou non. En revanche, il ne voit pas sous la lumière noire d'Anthélios. Ce Don est enseigné par un Esprit de Ténèbres, de la nuit ou servant d'Ananasa, Khormusta.

Rang 3

Aura de majesté : Apparence + Intimidation diff. 7 ; en se concentrant 1rd, le Métamorphe apparaît bien plus impressionnant qu'il ne l'est pour le reste de la scène. Toute personne qui le voit hésitera et devra faire un jet de Volonté diff. 8 et réunir autant de succès que le Métamorphe. Si elle échoue, elle devra dépenser 1 pt de Volonté à chaque fois qu'elle voudra s'opposer de manière physique ou verbale au Métamorphe. Ce Don est enseigné par un Esprit qui force le respect ou servant de Demné, Dragon, Grand Arbre, Hécate, Hypérion, Khormusta.

Blessure douloureuse : 1 pt de Volonté et Dextérité + Médecine diff. Vigueur + 4 de la cible ; le Métamorphe sait comment rendre une blessure douloureuse : chaque succès fait perdre 1D pour toute action à la cible tant que la blessure n'est pas guérie. Ce Don est enseigné par un Esprit de douleur ou servant de Félineae, Khormusta.

Coup de grâce (I) : cf. [Croc d'Argent 3](#).

Façade du Ver : 1 pt de Gnose/jour (rallongement possible) et Astuce + Conn. du Ver diff. 6 ; le Métamorphe prend l'apparence (physique et mystique) d'un BSD. Il peut à tout moment lever ce voile en mettant fin à l'utilisation du Don. Si le Métamorphe est examiné de près, (Perception + Occultisme) son nombre de succès doit avoir été supérieur pour que l'illusion ne soit pas percée. En cas d'égalité, l'examineur sent quelque chose sans pouvoir identifier ce qui le trouble. Ce Don est enseigné par un Esprit de la dissimulation ou servant d'Ananasa, Brume, Camantis, Khormusta.

Mal-être : cf. [BSD 3](#).

Masque de pureté : 1 pt de Gnose/jour (rallongement possible) et Astuce + Conn. du Ver diff. 6 ; le Métamorphe masque tout signe de corruption (physique et mystique). Il peut à tout moment lever ce voile en mettant fin à l'utilisation du Don. Si le Métamorphe est examiné de près, (Perception + Occultisme) son nombre de succès doit avoir été supérieur pour que l'illusion ne soit pas percée. En cas d'égalité, l'examineur sent quelque chose sans pouvoir identifier ce qui le trouble. Ce

Don est enseigné par un Esprit de la dissimulation corrompu ou servant de Brume, Khormusta.

Membre atrophié : cf. BSD 3.

Passé de Ténèbres (I) : 1 pt de Gnose et Mémoire + Conn de la rue ou Survie diff. variable ; le Métamorphe peut se téléporter d'une zone d'ombre à une autre dans les 5 km de rayon. Ces zones doivent être suffisamment grande et sombre pour que l'on ne voie rien du Métamorphe. Juste avant l'activation du Don, le Métamorphe sent si la connexion est possible (si la zone visée est adéquat). Si ce n'est pas le cas, la téléportation est impossible (et le pt de Gnose pas perdu). En cas d'échec critique, la téléportation prend un temps indéterminé, même si pour le Métamorphe elle est instantanée. Ce Don est enseigné par un Esprit de Ténèbres ou servant d'Ananasa, Khormusta.

<u>Familiarité</u>	<u>Diff.</u>
Jamais vu	10
Vu en photo	9
Visité une fois	8
Visité occasionnellement	7
Visité souvent	6
Maison, lieu de travail	5
Connaît intimement	4

Sagesse des voies anciennes : cf. Croc d'Argent 3.

Touché vampirique : cf. BSD 3.

Rang 4

Démence : cf. BSD 4.

Foudre : pts de Gnose et Apparence ou Verve + Enigme diff. variable ; par une offrande à Khormusta, le Métamorphe invoque la foudre. Celle-ci tombe immédiatement au milieu des ennemis du Métamorphe (s'il y a des alliés ceux-ci sont épargnés par les effets du Don) et leur inflige 1 Niveau de Santé/pt de Gnose dépensé dans les 5 m/succès encaissable comme du Soleil pour les Vampires, comme l'argent pour les Métamorphe, et comme... ben pour les Mages, seulement s'ils se sont spécifiquement protégé contre la foudre... Si le jet du Métamorphe échoue, il ne perd pas les pts de Gnose investit (sauf en cas d'échec critique) car cela signifie qu'il n'a pas réussi à contacter Grand-père Tonnerre. Ce Don est enseigné par une Extension de Khormusta.

<u>Condition météo</u>	<u>Diff.</u>
Orageux	6
Pluvieux /orageux mais beau temps	7
Couvert	8
Eclaircie	9
Beau temps sec	10

Jeu d'ombre : 1 pt de Gnose ; l'ombre du Métamorphe devient autonome et lui obéit. Elle possède toutes ses connaissances et capacités perceptives et mentales mais doit rester sur un support (en 2 dimensions). Elle peut se tapir parmi les autres ombres et devenir indiscernable, traverser des zones illuminées. Le Métamorphe ne sera au courant de tout ce dont elle aura été témoin que lorsque l'ombre reviendra à lui. En attendant, le Métamorphe n'a plus d'ombre et lui-même ne peut plus se cacher visuellement (les ombres ne l'acceptent plus). Il est possible de capturer une ombre de Métamorphe par l'utilisation de pouvoirs relatifs aux ombres. Ce Don est enseigné par un Esprit de Ténèbres ou servant d'Ananasa, Khormusta.

Nuée de corbeaux : 1 pt de Gnose/heure (rallonge possible) et Empathie + Enigme diff. variable ; une nuée de corbeaux-tempête arrive et se répartit sur la zone. Ils observent tout et reportent leurs observations par des cris qui sont répercutés jusqu'aux oreilles du Métamorphe (il doit être dans la zone, mais peut être sur Tellus). Celui-ci peut leur donner une consigne précise (tous ne s'en chargeront pas !). De nuit, comme de jour, les corbeaux peuvent surveiller aussi bien Tellus que la Pénumbra. Ce Don est enseigné par un Esprit-corbeau-tempête, servant de Khormusta.

<u>Succès</u>	<u>Zone</u>
1	Quartier (500 m de rayon)
2	Ville 2.5 km de rayon
3	Ville 5 km de rayon (200 000 ha Rennes)
4	Ville 10 km de rayon
5	20 km de rayon
6	40 km de rayon

Invocation des Esprits-tempête : 1 pt de Gnose et Apparence ou Verve + Appel primal diff. 7 ; le Métamorphe fait arriver une tempête (en fonction du lieu : orage, pluie, sable, vent chaud, glace...) en un temps minimum, mais plausible (environ 30 minutes). La tempête dure 30 min dans 5 km de rayon. Au-delà de 1 succès, le Métamorphe doit choisir ce qu'il veut augmenter : le temps (+30 min/succès) ou la zone affectée (+5 km de rayon/succès). Le Métamorphe peut faire passer le plus fort de la tempête par 1 endroit/pt de Gnose supplémentaire (à dépenser quand il le veut) (ex. : un éclair fait 10 dégâts aggravés). Ce Don est enseigné par une Extension de Khormusta, Wendigo.

Voix de Crom : 1 pt de Gnose et Verve + Rhétorique diff. Volonté de la cible ; le Métamorphe accorde le timbre de sa voix avec l'être (physique) profond de sa cible. Sa voix est alors perçue par des témoins comme grondante et habillée d'échos (cf. Dune). Le Métamorphe doit rester concentré sur la victime et tout ordre qu'il lui donne est exécuté tant que celui-ci n'est pas autodestructeur. Il est possible de résister en dépensant autant de points de Volonté que de succès fait par le Métamorphe. La cible ressent le contrôle qui est exercé sur elle. Le pouvoir reste actif sur la cible tant qu'elle ne s'est pas libérée ou tant que l'ordre n'a pas été exécuté. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre de Seigneur de l'Ombre (Crom en est un).

Rang 5

Accent de Malhonnêteté : 1 pt de Volonté et jet de Gnose diff. 6 ; en obtenant plus de succès que le score d'Honneur de la victime, celle-ci (un Loup-garou) se voit totalement discréditée aux yeux des autres (Métamorphes, Esprits, Humains, Mages, Vampires) même par ses plus proches amis. Plus personne ne croira à ses dires, on pensera que toutes ses actions sont motivées par une arrière-pensée malsaine... Et cela durera jusqu'à ce que le Garou ait prouvé son honneur d'une manière ou d'une autre à au moins une personne ou Esprit. Ce Don est enseigné par un Esprit malhonnête ou servent de Khormusta.

Meute de Ténèbres : pts de Gnose ; le Métamorphe fait surgir de sa propre ombre autant d'Ombre de lui-même que de Gnose dépensée. Chacun de ces clones de Ténèbre est matériel, a les mêmes Attributs et Capacités que le Métamorphe et agit dans le même domaine d'action que lui (combat, fuite, calme...). Ils n'ont pas de Volonté ni de Gnose ou de Don, mais ont la même Rage que le Métamorphe. Lorsque le Métamorphe active un Don pour lui, les Ombres en bénéficient aussi (dans la mesure du possible) et lorsque le Métamorphe se transforme, les Ombres suivent sa transformation. Ces clones n'ont qu'un seul Niveau de Santé et disparaissent si elles sont blessées ou exposés à la lumière solaire directe. On prétend qu'un Métamorphe faisant trop souvent appel à ce Don tend à devenir lui-même une Ombre, mais on dit aussi que si cette meute ténébreuse a souvent été appelée, le jour où elle sera incapable de protéger le Métamorphe, elle restera pour tuer l'assassin (en fait, la meute restera 1 rd/utilisation du Don après la mort du Métamorphe... Il est peut-être même arrivé qu'un Métamorphe soit devenu une Ombre supplémentaire à sa mort et soit ensuite parti rejoindre les Ténèbres...). Si à la fin de la scène les Ombres sont toujours là, elles se rejoignent pour n'en faire plus qu'une, en 2 dimensions : celle, normale, du Métamorphe. Ce Don est enseigné par un Esprit de Ténèbres ou servent de Khormusta.



Rang 1

Détection de magie : Perception + Occultisme diff. 8 ; le Métamorphe peut sentir instantanément la présence d'effets magiques (Sphères et Thaumaturgie, mais pas les Rituels ou Dons de Métamorphe) dans un rayon de 2 m/succès. Le nombre de succès indiquent également les informations que le Métamorphe obtient. Ce Don est enseigné par un Esprit mystique ou servent d'Ananasa, Dana, Hécate, Khormusta.

Langage des corvidés : [cf. Furie Noire 1 - Langage de la chouette.](#)

Rang 2

Aphasie : [cf. Lupus 2.](#)

Appel du Ver : [cf. Galliard 2.](#)

Détection d'Esprits : [cf. Théurge 2.](#)

Identification d'Esprit : [cf. Théurge 2.](#)

Immobilité : [cf. Astrolâtre 2.](#)

Pureté de l'esprit : [cf. Astrolâtre 2.](#)

Regard glaçant d'Uktena : jet de Volonté diff. Volonté + 2 de la cible ; le Métamorphe paralyse sa cible en établissant un contact visuel réciproque. L'effet dure tant que le Métamorphe ne brise pas ce contact ou jusqu'à ce que la cible ressente les effets d'une attaque (magique ou physique) envers son intégrité. Ce Don n'est pas enseigné par un Esprit servant d'Uktena ; il faut généralement l'obtenir d'un servent du Ver.

Note : on peut soupçonner que l'origine de ce Don soit en rapport avec le Don de la Gorgone, mais bien sûr, les Uktena le nient totalement et cachent le fait qu'il faille avoir affaire à des créatures pas spécialement proche de Gaïa (comme des Esprits servants de Dragon, Gorgone).

Sans acide : cf. [BSD 2](#).

Rang 3

Emprisonnement : cf. [Théurge 3](#).

Façade du Ver : cf. [Seigneur de l'Ombre 3](#).

Lucur de la place sacrée : cf. [Arpenteur Silencieux 3](#).

Porte ombrale : cf. [Théurge 3](#).

Quand le serpent se mord la queue : cf. [Rongeur d'Os 3](#).

Sagesse des voies anciennes : cf. [Croc d'Argent 3](#).

Vibrations de l'invisible : cf. [Théurge 3](#).

Rang 4

Démence : cf. [BSD 4](#).

Peinture de guerre : cf. [Fianna 4](#).

Secrets : 1 pt de Gnose et Perception + Enigme diff. 8 ; en formulant mentalement une question et en touchant la cible, le Métamorphe obtient directement la réponse si la cible la connaît. Plus la réponse est secrète (pour la cible) plus le nombre de succès nécessaire est important. Si la cible est consciente de l'intrusion mentale, elle connaît l'intitulé de la question et peut résister par un jet de Volonté diff. 8. Pour empêcher la réponse de filtrer, la cible doit au moins égaler le nombre de succès du Métamorphe. Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre, un Esprit inquisiteur ou servent d'Ananasa, Khormusta.

Succès Importance du secret pour la cible

1	Couleur préférée
5	Emplacement du refuge de la cible

Rang 5

Pitance des Dieux : 2 pts de Rage et jet de Gnose diff. 5 ; au prochain touché, le Métamorphe arrachera le cœur de son adversaire (causera plus de 7 Niveau de Santé aggravés et non encaissables). La cible tombera à genoux et agonisera en voyant son cœur brûler (en 2 rds) dans les mains du Métamorphe. Tout pt de protection quelconque, de Force d'âme... retranche 1 succès au Métamorphe. Pour parvenir à prendre le cœur de sa cible, le Métamorphe doit surpasser en succès la Vigueur actuelle de sa cible. Ce Don est enseigné par une Extension d'Hypérior, Jaguar.

Wendigo



Rang 1

Halte du fuyard : cf. [Croc d'Argent 1](#).

Langage animal : cf. [Galliard 1](#).

Rang 2

Œil d'aigle : cf. [Lupus 2](#).

Rang 3

Colère de Gaïa : cf. [Arpenteurs Silencieux 3](#).

Coup de grâce (I) : [cf. Croc d'Argent 3.](#)

Marque de l'ennemi : [cf. Philodoxe 3.](#)

Rang 4

Endurance des Grandes Plaines : [cf. Fianna 4 - Endurance des Ecossais.](#)

Invocation des Esprits-tempête : [cf. Seigneur de l'Ombre 4.](#)

Peinture de guerre : [cf. Fianna 4.](#)

Rang 5

Bloage mental : [cf. Crocs d'Argent 5.](#)

Mille formes : [cf. Furie Noire 5.](#)

Autres

Oreilles de chauve-souris : 1 pt de Gnose ; le Métamorphe est doté du système de sonar commun à tout Chiroptère. Ce Don est enseigné par un Esprit-chauve-souris.

Rituels

A revoir pour les jets inutiles : un Rituel est statique et immuable, il y a peu de chance de le rater s'il est fait en conditions normales

Généralités

« Rituel individuel » implique que le Rituel ne peut être fait à plusieurs.

Un Rituel s'apprend en 1 semaine/rang à 8h par jour, mais pas forcément en non stop.

Tous

Fétiche : chaque type de Fétiche demande un Rituel particulier dont le niveau équivaut à celui du Fétiche.

Niveau 1

Accueil du nouveau : Temps : cf. modalité

Modalité : en compagnie d'un panel suffisant selon le ritualiste, celui-ci questionne le nouveau venu, puis invite tous ceux présents à en faire autant. Des Dons peuvent être utilisés pour s'assurer des intentions du nouveau. On peut le tester dans différents domaines (humour, énigmes, combat etc.). Si ses réponses ou prestations satisfont les Anciens présents, ils accueillent le nouveau dans le groupe et ceux présents qui le désire peuvent en faire autant.

Effet : la cible n'est plus considérée comme un étranger au sein de ce groupe.

Appel de la chasse : Temps : 5-10 minutes

Modalité : le ritualiste amorce un hurlement que tous les participants reprennent en cœur.

Effet : appel à la chasse.

Assemblée : propre à chaque Tribu

Contrition : pour s'excuser avant ou après avec un vrai regret ! Modalités différentes en fonction des Tribus.

Dédicace : cible (ou ritualiste) : 1 pt de Gnose Temps : 1 h

Modalité : **Sur un Métamorphe ou un Parent** (la cible doit être capable de traverser le Goulet) : elle doit passer dans la Pénumbra, sous sa forme de naissance, et être entièrement recouverte de « boue » spirituelle par le ritualiste (ce Rituel peut être accompli sur soi, mais il ne peut être accompli à plusieurs). Sous l'effet du Rituel, n'importe quelle matière spirituelle peut-être malaxée et rendue molle et collante. Sous cette forme, le Rituel n'affecte que les objets étant porté par le Métamorphe et ayant la fonctionnalité d'être portés près du corps (vêtements, petit sac à main ou à dos, holster...). Ces objets sont définis par catégories spirituelles (vêtement, armure, fourre-tout, contenant spécifique...) et le Rituel affecte une catégorie / pt de Gnose du porteur. Toute possession doit être dans son état normal (ni intégré ni ajusté) sous au moins une forme. Si un contenant porte en lui des objets, ceux-ci sont considérés comme faisant partis du contenant.

Le Rituel devra être réalisé de nouveau si le porteur voit son score de Gnose se modifié.

Sur un objet : le ritualiste passe dans la Pénumbra et modèle à l'emplacement correspondant à l'objet sur Tellus une forme évoquant l'objet. Sous l'effet du Rituel, n'importe quelle matière spirituelle peut-être malaxée et rendue molle et modelable. L'objet sur Tellus aura ainsi une existence aux yeux des Esprits et, s'il est transporté, il pourra traverser le Goulet.

NB : Les objets passant le Goulet grâce à ce Rituel deviennent de l'Ephémère puis se retransforme en matière lorsqu'il revient sur Tellus.

Les Fétiches sont des objets déjà spirituels et peuvent donc traverser le Goulet naturellement.

Si ce sont des objets spirituels que l'on souhaite faire passer sur Tellus, le procédé est symétrique par rapport au Goulet et ils deviendront de la matière en passant le Goulet.

Si on détourne l'effet malaxant, le Rituel ne fonctionne pas ; de plus, le but est de rendre l'étrange, banal et donc il vaut mieux malaxer quelque chose qui se fond dans le paysage.

Effet : à la suite de ce Rituel, le Métamorphe pourra :

- traverser le Goulet avec ses possessions

- adapter ses possessions à ses différentes formes soit : ✕ en les intégrant à lui

✕ en les laissant s'ajuster à sa forme physique.

NB : Un objet naturellement trop grand ou petit gardera ses proportions en cas d'ajustement vis-à-vis de la nouvelle

forme du Métamorphe.

Si un Métamorphe se sépare d'un objet, celui-ci reprend sa forme originelle, mais s'il le reprend, il ne se réadaptera pas. Se séparer de l'objet signifie le lâcher car tant que l'objet est en contact avec l'être spirituel qu'est le Métamorphe, le Rituel reste actif.

l'objet pourra :

- traverser le Goulet et transformer sa matière pour l'adapter au Royaume dans lequel il se trouve.

Dédicace (version joueur) : cible (ou ritualiste) : 1 pt de Gnose

Temps : 1 h

Modalité : Sur un Métamorphe ou un Parent : la cible doit passer dans la Pénumbra, sous sa forme de naissance, et être entièrement recouverte de « boue » spirituelle par le ritualiste (ce Rituel peut être accompli sur soi). Sous l'effet du Rituel, n'importe quelle matière spirituelle peut-être malaxée et rendue molle et collante. Le Rituel n'affecte que les objets étant porté par le Métamorphe et ayant la fonctionnalité d'être portés près du corps (vêtements, petit sac à main ou à dos, holster...). Ces objets sont définis par catégories spirituelles (vêtement, armure, fourre-tout, contenant spécifique...) et le Rituel affecte une catégorie / pt de Gnose du porteur. Toute possession doit être dans son état normal (ni intégré ni ajusté) sous au moins une forme. Si un contenant porte en lui des objets, ceux-ci sont considérés comme faisant partis du contenant.

Sur un objet : le ritualiste passe dans la Pénumbra et modèle à l'emplacement correspondant à l'objet sur Tellus une forme évoquant l'objet. L'objet sur Tellus aura ainsi une existence aux yeux des Esprits.

NB : Si ce sont des objets spirituels que l'on souhaite faire passer sur Tellus, le procédé est symétrique par rapport au Goulet.

Effet : à la suite de ce Rituel, le Métamorphe pourra :

- traverser le Goulet avec ses possessions
- adapter ses possessions à ses différentes formes soit :
 - ✕ en les intégrant à lui
 - ✕ en les laissant s'ajuster à sa forme physique.

NB : Un objet naturellement trop grand ou petit gardera ses proportions en cas d'ajustement vis-à-vis de la nouvelle forme du Métamorphe.

Si un Métamorphe se sépare d'un objet, celui-ci reprend sa forme originelle, mais s'il le reprend, il ne se réadaptera pas. Se séparer de l'objet signifie le lâcher car tant que l'objet est en contact avec l'être spirituel qu'est le Métamorphe, le Rituel reste actif.

l'objet pourra :

- traverser le Goulet et transformer sa matière pour l'adapter au Royaume dans lequel il se trouve.

Hommage aux ancêtres : Temps : cf. modalité

Modalité : seul ou accompagné des parents également concernés par le degré généalogique visé, le ritualiste (avec les autres participants ou non) fait une offrande à ses ancêtres sous la forme la plus adaptée aux ancêtres ciblés.

Effet : les offrandes matérielles ne disparaissent pas, mais elles perdent de leur éclat, de leur saveur etc.

Loup solitaire : Temps : une nuit d'Auspice de la cible, sinon cf. modalité

Modalité : réunir une Assemblée où le ritualiste (qui peut être la cible) ou la cible, au choix de celle-ci, expose la lignée de la cible et les raisons de son départ. Chaque participant est ensuite invité par le ritualiste à s'exprimer sur ce choix, lui dire au revoir, offrir des présents... mais l'heure n'est plus à la discussion de cette décision. Puis, quand elle le souhaite, la cible fait un 1er pas vers la sortie et c'est un signal pour le ritualiste qui amorce un hurlement d'adieu repris par qui veut. La cible s'éloigne sans un regard, jusqu'à disparaître de la vue de tous. Les hurlements cessent peu après et tous sont en attente du dernier adieu de la cible : un hurlement solitaire qui clôt le Rituel.

Effet : cérémonie d'adieu qui garde les liens de la cible avec une meute, un Caern, la nation Garou... où qu'elle se rende ensuite.

La pierre de la honte : Temps : jusqu'à ce que personne n'ait plus rien à dire

Modalité : à la suite d'une faute grave, le Métamorphe est amené en un lieu consacré à ce Rituel (une pierre affleurant...). Le ritualiste expose sa faute aux participants et le Métamorphe est ensuite incendié de bêtise par les participants.

Effet : une fois le Rituel terminé, il serait très mal venu de continuer à médire sur le sujet. Si ce Rituel est perpétré de manière assez régulière au même lieu, des Esprits de nature méprisante, honteux... s'y regrouperont.

Première blessure : propre à chaque Tribu

Premier changement : propre à chaque Tribu

Niveau 2

Appel du Totem : Temps : cf. modalité

Modalité : en présence de tous les membres de la meute ; il comporte plusieurs phases :

- sur Tellus, la meute et le ritualiste (qui peut faire parti de la meute) attirent l'attention des Esprits par une célébration (qui peut être orientée vers un type de Totem) ;
- chaque membre exprime ses buts, ses attentes, qui il est... ;
- la meute s'enduit les paupières d'un onguent spécifique et passe dans la Penumbra ; elle y trouve une piste spirituelle qu'il lui faut suivre ;
- l'Esprit totémique se fait connaître au bout de cette piste.

Il se peut qu'il n'y ait personne pour s'intéresser à cette meute (et ce ne sera jamais parce que l'Esprit qui aurait pu être intéressé n'a pas entendu l'appel !).

Effet : un Esprit totémique accepte de parrainer une meute.

Caresse fantomatique : 1 pt de Gnose Temps : 2 minutes

Modalité : se concentrer sur une possession cher ou intime de la cible. Rituel individuel

Effet : le ritualiste fait éprouver à une cible une sensation de son choix (caresse sur la joue, souffle dans le cou pression sur une ou toute partie du corps...) à travers l'espace sans regard de distance tant que le ritualiste est dans le même Royaume que sa cible. Ce Rituel n'offre pas la possibilité de blesser la cible.

Possession : 1 pt de Gnose Temps : cf. modalité

Modalité : être dans le même Royaume umbral et convaincre l'Esprit. Rituel individuel

Effet : le ritualiste se laisse posséder par l'Esprit. Ce que fait l'Esprit avec son corps, le ritualiste n'en a pas conscience. Ensuite (lorsque l'Esprit le souhaite), le ritualiste récupère le contrôle avec tous les pouvoirs de l'Esprit (et en gardant les siens), mais celui-ci est conscient de ce que fait le ritualiste. Enfin, si l'Esprit peut partir quand il le souhaite, le ritualiste ne peut expulser l'Esprit.

Tous les chemins mènent... : 1 pt de Gnose Temps : cf. modalité

Modalité : marquer le territoire (si rural, moyen animal ; si urbain, moyen humain) dans une optique de répulsion ou d'attirance. La zone cible (2 km de rayon/succès) doit être très familière au ritualiste.

Effet : une fois les limites de la zone -cible franchies, les intrus ont de graves problèmes d'orientation (s'aggravant à mesure que l'on s'approche du cœur) et, au choix lors du Rituel, ils sont repoussés hors des limites du territoire ou attirés vers son centre. Lorsque le ritualiste est conscient de l'individu intrus, il peut choisir, pour lui en cet instant que l'effet soit inverse. Si le ritualiste abandonne ce terrain, l'effet se dissipera peu à peu.

Niveau 3

Accomplissement : Temps : cf. modalité

Modalité : le ritualiste est généralement un Maître des Défis et il doit être de Rang supérieur au plaidant. Les modalités sont généralement propre à chaque Auspice et Tribu, mais dans l'ensemble, il se déroule en deux étapes :

- réussir une épreuve imposée par le Sept, et plus particulièrement le Maître des défis (ou le ritualiste) ;
- en appeler aux Esprits pour valider le passage de Rang.

L'épreuve : elle est proposée publiquement (sauf pour certains cas) au soir de la Lune d'Auspice de la cible, montante ou descendante selon sa Lune de naissance. L'épreuve doit se réussir seul, mais il est possible d'être aidé ponctuellement.

Les modalités de l'épreuve peuvent constituer une certaine difficulté si on y ajoute une concurrence, un temps limité...

Exemples d'épreuves :

Ragabash

- faire quelque chose de culoté ;
- voler quelque chose ;
- pousser d'autre personne vers un comportement (ponctuel) qui ne leur ressemble pas ;
- prendre la place du Maître des Rites pour organiser une Assemblée pas comme les autres, mais réussie ;
- faire croire à d'autre quelque chose de faux, mais de prestigieux, d'utile...

Théurge

- interpréter une vision ;
- convaincre un Esprit de s'installer dans le Caern ;
- aménager un lieu pour un Esprit donné (pour qu'il y reste et s'y sente bien) ;
- accomplir une quête umbrale ou pénumbrale ;
- trouver un objet en posant 3 questions au choix. Plus les questions sont vagues et plus les réponses sont précises, et inversement ;
- purifier un Esprit du Ver (Rang 3 → 4 → 5).

Philodoxe

- convaincre quelqu'un de manière durable ;
- juger ou arbitrer un cas difficile ;
- ramener un équilibre défaillant dans un Caern (aspect Homidé/Lupus guerrier/mystique...) ;
- proposer une formation de meute (qui sont ceux qui en feront partie) ;
- renforcer ou retrouver une tradition et la faire appliquer.

Galliard

- diffuser une information dans un temps imparti ;
- témoigner de l'action d'un autre Garou (y assister et en revenir !) ;
- retrouver l'histoire d'un objet, d'un ancêtre... ;
- tenir un auditoire en haleine ;
- remporter un concours d'énigme, un duel verbal.

Ahroun

- combattre, rituellement ou non ;
- ramener quelqu'un, un objet... pour le sauver, le juger, le détruire... ;
- accomplir exploit physique et sportif ;
- proposer une stratégie guerrière à une meute.

Passage de Rang : une fois l'épreuve remportée, les participants se rendent dans la Pénumbra. Le ritualiste en appelle aux Esprits présents, les conviant à écouter le plaidant. Ce dernier fait montre de ce qu'il est et de ce qu'il a fait aux Esprits et ceux-ci (étant omniscient quant à la véracité de ses propos) lui accorde son Rang ou non.

Effet : augmente le Rang du Métamorphe de 1.

NB : le premier Rituel d'Accomplissement (Rang 0 → 1) se fait toujours en groupe. Il est appelé « Rite de Passage » et revêt une symbolique particulière. En effet, c'est à cette occasion que le jeune Garou peut prouver qu'il est devenu responsable et mature, mais aussi qu'il sait agir en meute. A l'issue d'une épreuve réussie, il n'est pas rare que le groupe en question devienne une meute à part entière.

Veil d'Esprit : Apparence + Rituel diff. 11 - Gnose de l'Esprit **Temps** : 1 h / pt de diff.

Modalité : le ritualiste chante, fait un bruit rythmé autour de la cible (objet ou lieu).

Effet : éveille un Esprit.

Purification : Mémoire + Rituel diff. Gnose de l'Esprit à combattre ou équivalent

Temps : 1h/pt de Gnose de l'Esprit ou équivalent.

Modalité : (lieu) renifler le sol, le gratter et le marquer de ses odeurs naturelles. Appliqué sur plusieurs objets ou personnes à la fois, la dépense de Gnose se fait de 1pt/cible supplémentaire.

Effet : purifie un objet, un lieu afin qu'on puisse l'utiliser sans craindre la contamination du Ver. Cela purifie une personne et peut la guérir de toute corruption. Chaque succès réduit le niveau de contamination.

Griffe Rouge : **Modalité** : (lieu) la meute se rassemble en cercle restreint au centre du lieu de manière à se toucher le museau, puis chacun s'écarte des autres jusqu'aux limites de la zone à purifier. Chacun gratte le sol puis se couche. Le ritualiste hurlera pendant environ 15 minutes et peu à peu tous se joindront à lui.

Wendigo : **Modalité** : le ritualiste invoque le Chinook, le vent glacé du Nord, qui passe alors sur la cible et la purifiant, mais abaissant aussi la température de la zone de 10 degrés pendant environ une journée.

A voir pour la diff du jet.

Veillée mortuaire : propre à chaque Tribu

Niveau 4

Œil de Lune : Perception + Rituel diff. variable **Temps** : quelques minutes

Modalité : se concentrer sur une surface d'eau reflétant la lumière de la Lune (et à moins d'être franchement contre l'utilisation de ce Rituel, les nuages s'écartent momentanément pour éclairer l'eau utilisée). Rituel individuel

Effet : le ritualiste amène ses sens sur un lieu, une personne ou un objet si le sujet de la recherche est éclairé par la Lune au moment du Rituel (quelque soit le Royaume où il se trouve, du moment que Luna y dispense sa lumière). Lorsque le ritualiste le perçoit, il peut se diriger dans la lumière de la Lune pour se rapprocher de certains détails. Si le sujet est une personne ou un objet, le ritualiste n'a pas la connaissance infuse du lieu où il se trouve et si une personne, réalisant qu'elle est épiée (même si elle n'est pas le sujet de la recherche), a la bonne idée de regarder la Lune, elle verra un visage qui s'évanouit (car alors, le Rituel prend fin) : celui du ritualiste (dans sa forme actuelle) plus ou moins ombré selon la phase de la Lune.

	<u>Succès</u>	<u>Temps</u>	<u>Familiarité avec la cible</u>	<u>Diff.</u>
1	1 round		Intime	6
2	1 minute		Familier	7
3	1 scène		Vu occasionnellement	8
4	1 jour		Vu une fois	9
5	1 lune		Décriés	10

Ostracisme : **Temps** : cf. modalité une nuit de Nouvelle Lune

Modalité : participation d'un maximum de Métamorphes représentatifs du degré concerné par l'exclusion. La cible doit être présente (mais pas nécessairement consentante). Cependant, si ce Rituel est opéré sous la demande de la cible, il sera sûrement effectué avec moins de mépris. Le ritualiste mène les différentes étapes : tout d'abord, les participants s'expriment sur le sujet et la décision est prise d'exclure ou non la cible. Si c'est non, tout s'arrête là. Si c'est oui, la cible est amenée au centre d'un cercle formé par les participants et tout un chacun peut la déposséder d'un bien qu'elle n'a pas acquis par elle-même (sans s'approprier l'objet en question). Puis, elle est chassée rudement jusqu'aux limites du territoire où s'est déroulé le Rituel. A chacun, par la suite, d'appliquer ou non la sentence.

Effet : la cible est exclue de manière permanente d'une partie (meute, Sept, Caern, Tribu) ou de la totalité de la Nation Garou. Le Rituel appose sur la cible une marque mystique de bannissement qui sera perçue par tout Métamorphe ou Parent concerné par le degré d'exclusion. Un exclu pourra donc trouver asile dans une autre meute (sans rapport avec la première), un autre Caern (même condition) etc. En cas d'exclusion d'une Tribu, les Esprits lui retirent ses Dons de Tribu (donc pas ceux qu'il a appris d'un mentor) ; en cas d'exclusion de la nation Garou, les Esprits lui retirent, en plus, ses Dons d'Auspice.

Ouverture de Caern : dépense totale : niveau du Caern x 10 pts de Gnose ; tous : Vigueur + Rituel diff. niveau du Caern + 4

Temps : 1 jour/niveau de Caern

Modalité : Il est préférable qu'il y ait plusieurs participants. Le ritualiste conduit la célébration (festivité en fonction de l'Esprit appelé) sur le temps imparti.

- Si un participant rate son jet : il n'a pas réussi à rester en harmonie avec le Rituel ou abandonne avant son accomplissement total. Il ne perd pas les pts de Gnose qu'il a souhaité investir.

- Si un participant botch : il n'a pas réussi à canaliser la Gnose investie ; celle-ci part sans profiter au Rituel.

- Si le ritualiste rate son jet : le Rituel n'est pas achevé et personne ne perd sa Gnose.

- Si le ritualiste botch : il n'a pas canalisé la Gnose et tout le monde perd ce qu'il avait investi.

Les pts de Gnose perdus sont récupérés par les Esprits du lieu.

Effet : à partir d'un Lieu de Pouvoir, la célébration appelle un Esprit totémique puissant choisit par le ritualiste. L'appel est plus ou moins facile en fonction de la symbolique et de la géographie du lieu. La puissance de l'Esprit s'accorde naturellement avec celle du Caern et se nourrira du Tass produit. Il se peut qu'un Esprit déjà puissant soit présent, auquel cas, soit le ritualiste négocie avec lui, soit il le vire. De même, si les Esprits mineurs mais sur place réprouvent le choix de l'Esprit à appeler, c'est au ritualiste de prendre la décision qui s'impose (les virer, appeler l'Esprit quand même, changer d'avis...).

Fianna : le Caern voit ses différentes orientations consacrées à un Auspice, une fonction...

<u>Direction</u>	<u>Qualité</u>	<u>Fonction</u>	<u>pour mémoire : Province irlandaise</u>
Ouest	Connaissance, druidisme, sagesse	Théurge	Connacht
Nord	Guerre	Ahroun	Ulster
Est	Argent, richesse	Ragabash	Leinster
Sud	Musique, chant	Galliard	Munster
Centre	Régence	Philodox	Tara

Pont de Lune : avant d'ouvrir un Pont de Lune, il y a deux phases préparatoires.

Préparation au Ponts de Lune : 1 pt de Gnose. En un lieu pouvant être éclairé par la Lune, le ritualiste inscrit (peint, grave...) le Glyphe de « Pont de Lune » au cours d'une cérémonie de chant (4 heures environ) consacrant ce lieu aux Ponts de Lune qui devient « la Rive ».

Préparation à une destination : 1 pt de Gnose. Sur le bord de la Rive, le ritualiste présente un objet venant de la destination en question, à la lumière de Luna et la prie de le sanctifier. L'item devient de la poussière argentée que le ritualiste répand ensuite sur le Glyphe précédemment inscrit. Ce Rituel dure 1 heure. Lors de l'inauguration d'une liaison, un ou plusieurs émissaire sont envoyés à l'autre bout.

Ouverture de Pont de Lune : 1 pt de Gnose. Le ritualiste fait une prière à Luna de quelques minutes, lui demandant de jalonner son chemin, puis, il dessine dans l'air le Glyphe du « Pont de Lune » à l'aide d'une pierre lunaire. Tout cela dure une dizaine de minutes.

En un lieu d'où plusieurs destinations sont possibles, le ritualiste doit se concentrer sur la destination choisie et l'indiquer dans sa prière. Celle-ci peut contenir des termes plus vague comme « m'éloigner le plus possible d'ici » ou rien de précis (la destination sera alors définie au hasard).

Effet : ouvre une porte umbrale argentée qui débouche quelque part dans l'Umbra. Là, un chemin argentée attend d'être emprunté et réduit considérablement les distances entre les lieux associés (1D10000 mètres). Toute créature vivante peut y entrer (pas les objets non accompagnés) mais une fois à l'intérieur elle ne peut faire demi-tour. Libre à chacun de ne pas suivre le chemin de Luna, mais celui-ci mène rapidement et sans danger au lieu associé. Lorsqu'un voyageur se présente au bout du chemin, une autre porte umbrale se forme, similaire à la première. Le voyageur sort alors de l'Umbra et la porte se referme pour lui.

Niveau 5

Le Vallon caché : tous : 1 pt de Gnose ; ritualiste : Astuce + Rituel diff. variable

Temps : du lever au coucher de la Lune

Modalité : le lieu en question doit se prêter à la dissimulation (en forêt, en montagne, une île dans un archipel, une baie sur un littoral...) et ses limites seront définies par le terrain naturel :

<u>Rayon</u>	<u>Diff.</u>
0.5 km	6
2.5 km	7
5 km	8
25 km	9
50 km	10

En partant du cœur du territoire, chacun doit s'assurer que la portion qui lui est allouée est vierge de toute présence indésirable, spirituelle ou non car toute créature qui est présente sur le territoire lors du Rituel est immunisé à ses effets de même que toute celle de son espèce (spirituelle ou non) et affiliation cosmologique (les Métamorphes affiliés à Gaïa sont considérés comme une seule espèce). Si un indésirable reste camoufler, par exemple un fomori, aucun fomori ne sera affecté par l'effet du Rituel. Lorsque tous les participants sont sur les frontières du territoire, certains restent là en gardien et les autres reviennent intimant la discrétion à chaque créature éveillée (spirituelle ou non). De retour au centre (hormis les gardes-frontière), le ritualiste et les autres attendent que la Lune se couche, dans la discrétion la plus complète.

- Si le ritualiste rate son jet : le Rituel cesse rapidement et personne ne perd son pt de Gnose.
- Si le ritualiste botch : il ne s'en rend compte qu'à la fin et tout le monde perd son pt de Gnose.
- Si au cours de la nuit, quelqu'un de l'extérieur venait à percevoir le territoire d'une manière quelconque, le Rituel échouerait de toute façon.
- S'il advenait que toute activité cachée ou secrète était abandonnée en ce lieu, le voile se lèverait peu à peu

Effet : le nombre de succès indique le nombre de dés à retirer pour découvrir (en cherchant) ou se rendre au lieu-cible

Lignée

Lupus



Niveau 1

Appropriation : 1 pt de Gnose

Temps : cf. modalité

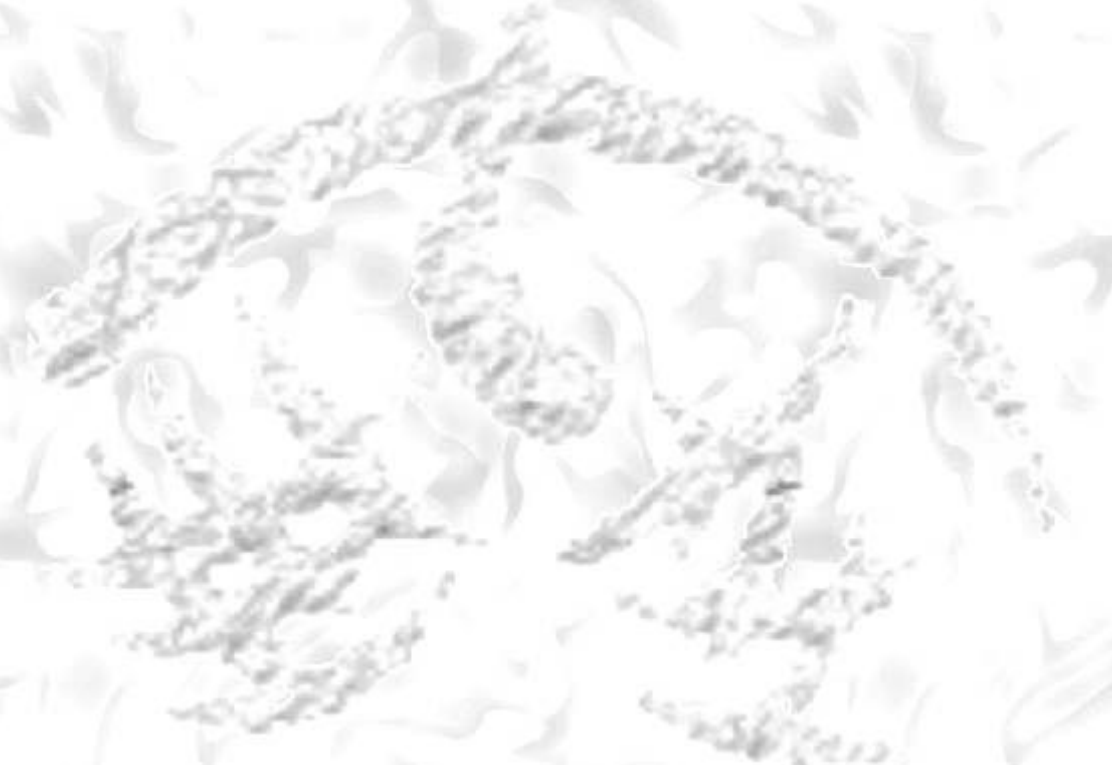
Modalité : marquer de manière naturelle (urine, glande) un objet ou les frontières d'un lieu. Rituel individuel

Effet : une marque mystique est placée sur la cible que tout être connaissant l'existence des Métamorphes ressentira s'il prend l'objet ou s'il pénètre le territoire ; si cette personne connaît en plus l'espèce, la Tribu, voire l'individu à qui appartient la cible, il l'identifiera le ritualiste aussi précisément que possible d'après ses connaissances.

Persévérance : **Temps** : environ 15 minutes

Modalité : la foule se rassemble et le ritualiste commence à hurler, tous ceux qui le souhaite se joignent à lui et participent au Rituel.

Effet : après une lourde défaite, se rassemblement mais du baume au cœur à tous les participants et leur fait regagner 1 pt de Volonté.



Auspice

Niveau 2

Roi des fous : Temps : cf. modalité

Modalité : lors de l'ouverture d'une Assemblée annuelle (à définir en fonction des Tribus, mais généralement pour leur Nouvel An), le ritualiste transgresse une loi et dès lors, et pour 3 jours, plus aucune loi ou morale n'est en vigueur pour les Métamorphes assistant à l'Assemblée. Le 4ème jour, les choses se calment et tous ceux qui le souhaitent se rassemblent autour des Anciens pour énumérer leurs transgressions. Ainsi, les Anciens battissent de nouvelles lois peut-être plus sages ou mieux ciblées etc. qui seront édictées le plus tôt possible et resteront valables jusqu'au prochain Rituel.

Effet : tout un chacun peu transgresser une règle sans craindre d'encourir une sanction.

Fianna : ils placent leur Nouvel An à Samain et ouvre les festivités 3 nuits avant. La 4ème nuit tombe donc à Samain et après les délibérations autour d'un festin de porc ou de sanglier, alors que les Anciens commencent à réfléchir, les autres s'égayent dans la nature environnante, parfois rejoint par des Fées, et tourmentent les Hommes ou les Esprits, selon la tradition de Samain ou Halloween, le jour ou tout est (encore) permis.

Ragabash



Niveau 4

Protection spirituelle : 1 pt de Gnose et Mémoire + Rituel diff. 8

Temps : 1 heure

Modalité : qu'il soit sur Tellus ou dans la Pénumbra, le ritualiste édifie (si cela n'existe pas déjà) une symbolisation du centre (par un bâton planté, un feu...). Il danse ou chante ensuite tout en disposant 8 bâtons naturels mais homogènes et droits en rosace autour du symbole. Il revient au centre où il se concentre sur son symbole.

Effet : une barrière spirituelle est érigée des deux côtés du Goulet sur une zone limitée par la configuration naturelle du terrain. Elle n'affecte que les Esprits purs, piégeant ceux qui sont dans la zone et empêchant les autres d'y pénétrer. Ce Rituel peut être accompli à plusieurs et le nombre de succès détermine la durée de la protection :

Succès Durée

1	1 round
2	1 minute
3	1 heure
4	1 jour
5	1 semaine
6	1 lune
7	1 an
8	10 ans
9	jusqu'à la mort du Métamorphe
10	Infiniment (ça peut aller au-delà de la mort : Esprit-ancêtre, Fantôme, Réincarnation de Mage)

- un Esprit doit dépenser en 1 x [Gnose (du ritualiste) x 10] pts de Pouvoir. Plusieurs Esprits peuvent coordonner leurs efforts

- un Mage doit réussir un jet d'Entéléchie (Esprit ooo) en rassemblant Gnose x 2 succès

- un Métamorphe doit réussir un jet de Astuce + Rituel diff. 8 (et avoir le Rituel) en rassemblant Gnose x 2 succès

Philodoxe



Niveau 1

Résolution : cible : 1 pt de Volonté ; ritualiste : Verve + Rituel diff. Rage la plus élevée parmi les rivaux

Temps : cf. modalité

Modalité : avant un combat rituel, le ritualiste invite les belligérants à affirmer leur respect mutuel par des discours ou des hurlements. Rituel individuel

Effet : les combattants ne pourront pas passer en Frénésie lors du combat.

Niveau 3**Meute naissante** : Temps : cf. modalité**Modalité** : chaque participant expose les raisons de sa fierté à devenir membre de la meute et évoque les qualités de ses futurs frères, puis, leur sang est mélangé et versé sur le Glyphes de « meute » que le ritualiste aura tracé pour l'occasion. Si le Rituel intègre un nouveau membre, les anciens n'ont à évoquer que les qualités de leur futur frère, mais le mélange du sang doit être refait avec tous.**Effet** : forme une meute ou intègre un nouveau membre à celle-ci.**Niveau 4****Lien de vérité** : Temps : cf. modalité**Modalité** : la cible (ritualiste ou volontaire) énumère devant une assemblée tous les mensonges, les non-dits et les choses dont il n'est pas fier, même les plus insignifiants, puis achève par une phrase du type : « Que la vérité transparaisse désormais pour moi comme elle vient de transparaitre pour vous. »**Effet** : après l'exécution de ce Rituel, le Métamorphe ne pourra plus jamais mentir (par oral) de sa vie, même par omission ; en échange, il devient conscient de tout mensonge oral (par omission ou non) dont il est témoin.**Niveau 5****La Forge d'Argent** : Temps : cf. modalité**Modalité** : le ritualiste dresse le détail des fautes de la cible (pas nécessairement présente) puis applique sur la cible ou sa symbolisation un objet d'argent.**Effet** : quand la cible traversera le Goulet, elle se retrouvera en Erèbe pour obtenir une ultime chance de se purifier aux yeux de Gaïa. Si la réalisation du Rituel n'est pas justifiée (aux yeux de Gaïa ou d'un autre Céleste), il risque fort de se retourner contre le ritualiste !**Niveau 6****Jugement final de Gaïa** : Temps : une journée ou une nuit**Modalité** : le jugement se fait en présence de la cible et on y raconte comme la cible était ☺ avant de tomber dans les filets du Ver ou alors comme il est ☹ alors qu'il est Corrompu. Cela demande donc une étude de l'accusé pour connaître un peu de sa vie. A la fin de se plaidoyer, la cible est accusée de Corruption et le ritualiste lui offre la chance d'échapper à la Spirale Noire. Si elle accepte, le ritualiste appose ses mains sur elle ; si elle refuse, lui et toute l'assemblée lui tourne le dos.**Effet** : Si la cible accepte, elle retrouve, au contact du ritualiste, son état originel un bref instant avant de mourir, son âme étant sauvée. Si elle refuse, elle subit, alors que tous se détournent d'elle, une accélération de sa Corruption et meurt, son âme étant aspirée par la Spirale Noire.**Galliard****Niveau 1****Louanges** : Temps : cf. modalité**Modalité** : le ritualiste (qui ne peut être la cible) amène la cible au centre du cercle des participants rassemblés, et, selon le choix de la cible, elle-même ou le ritualiste raconte à l'assemblée, ses exploits (actions qui doivent vraiment sortir du lot). Ce récit achevé, le ritualiste entonne un hurlement en l'honneur de la cible que tous les participants reprennent, puis, il invite les Galliard de l'assemblée à composer sur ce thème.**Effet** : en plus de ces louanges verbales, la cible peut être récompensée. De plus, au cours des 3 prochains mois lunaires, s'il y a des Assemblée, une place sera faite pour rappeler les exploits de la cible.**Niveau 2****Loup à la poste** : Verve + Appel primal diff. 6 Temps : 15 minutes environ**Modalité** : au cœur de la zone affectée, le ritualiste hurle sous une forme infligeant le Délirium.**Effet** : sur, au maximum, 1 km de rayon/succès, tout Humain, Dormeur ou Acolyte (de Mage ou de Vampire) doit réussir un jet de Volonté diff. Verve + Appel primal + 2 du ritualiste pour sortir de chez lui, et dépenser 1 pt de Volonté s'il

souhaite entrer dans une zone fréquentée par les Métamorphes ; l'effet dure jusqu'au prochain couché de Lune

Niveau 3

Feu des Récits : Astuce + Expression ou Représentation Temps : introduction de la prestation

Modalité : le ritualiste amorce un récit, un conte, un chant... ses auditeurs doivent regarder le feu autour duquel ils sont tous réunis. L'introduction de la prestation doit être suffisamment inspirée (4 succès) pour que le Rituel prenne effet. Rituel individuel

Effet : le ritualiste fait passer en transe certains de ses auditeurs (Métamorphes ou Parents) qui peuvent se sentir proche des acteurs du récit. Les personnes prises par la transe ne peuvent être choisies par le ritualiste (sauf dans une moindre mesure, par le choix même du récit) et peuvent refuser la transe. Les personnes en transe agiront pour illustrer le conte en simultané avec les paroles du ritualiste.

Gloire éternelle : Temps : cf. modalité

Modalité : le ritualiste doit être de rang 5. Ce Rituel n'est opéré que lors d'un exploit sans précédent de la part d'un Métamorphe. D'ailleurs, la plupart du temps, de manière posthume. Le ritualiste énumère chaque Métamorphe de sa Tribu pour qui ce Rituel fut réalisé, en commençant par le plus récent, à savoir, la cible. Il le nomme, récite ses exploits, le nomme et tous les participants hurlent alors en son honneur. Il en va de même pour chaque nom.

Effet : le nom de la cible et ses exploits seront rappelés pendant des générations et si la cible est encore vivante au moment du Rituel, elle est en droit de demander une faveur à sa Tribu. Et si elle est de rang 5, elle passe rang 6 en plus. Les Galliard de la Tribu composeront sûrement quelque chose en son honneur qui sera raconté par la suite de nombreuses fois.

Ahroun



Niveau 2

Soif du guerrier : 1 pt de Gnose Temps : cf. modalité

Modalité : le ritualiste fait couler de son sang dans un breuvage, mélange le tout et le fait boire à la cible (qui peut-être lui-même). Rituel individuel

Effet : une dizaine de minute après l'ingestion, la cible gagne +1 slot en Force et Vigueur, passe en Frénésie d'attaque et gardera toujours assez de volonté pour agir pendant toute la scène.

Tribu

Arpenteur Silencieux



Niveau 2

Appel du nommé : 1 pt de Gnose **Temps** : 1 heure

Modalité : le ritualiste médite en contact sensoriel avec l'objet-cible (qui ne peut avoir la fonction d'être immobile). Au bout de celle-ci, le ritualiste nomme l'objet. Il ne peut totaliser plus de Rituels effectifs qu'il n'a de points de Gnose.
Rituel individuel

Effet : lorsque le ritualiste prononce le nom de l'objet avec la volonté de le faire venir, celui-ci disparaît instantanément de l'endroit où il se trouvait (dans la Tellurie) et apparaît au bout de la main du Métamorphe (s'il y a la place).

Niveau 5

Capture d'âme : Mémoire + Rituel diff. Volonté + 3 de la cible **Temps** : une nuit au maximum

Modalité : le ritualiste dispose en cercle 8 bougies de tailles différentes (représentant les 8 phases de la Lune ; il y a donc 5 tailles de bougie) et dépose au centre de ce cercle un objet appartenant à la cible. Cet objet (non magique) doit avoir une valeur personnelle et sentimentale pour la cible (pas une valeur matérielle) et le ritualiste doit connaître le caractère de cette valeur. Puis, le ritualiste prie un Esprit relatif aux âmes jusqu'à ce qu'un phalène ou papillon nocturne vienne se poser sur l'objet. A ce moment, l'animal reste collé sur l'objet et une lueur intense jaillit de ses points de contact. Le ritualiste exhorte alors l'âme d'entrer dans l'objet. Le « combat » prend 1 minute/pt de Volonté de la cible. Au bout de ce temps, le jet du ritualiste prend effet : un souffle parcourt la zone en partant du papillon et l'âme se libère ou devient prisonnière de l'objet. Le temps de cet emprisonnement est connu grâce aux bougies restant allumées après le souffle : c'est le nombre de phase de Lune (la première étant celle de la nuit du Rituel).

Effet : au moment du contact entre le papillon et son objet, la cible sent son âme s'arracher de lui. Cette âme est sa partie spirituelle que tout être vivant porte en lui. Cela a donc des conséquences variables en fonction de la Nature de la cible :

- Humain et Tuath : Il se sent très mal, ressent un vide énorme sans savoir par quoi le remplir.
- Mage : cf. Humain et en plus, il n'a plus accès à la Sphère d'Esprit.
- Parent : cf. Humain, et en plus, il ne peut plus utiliser sa Gnose (s'il en avait) et ne peut plus passer le Goulet.
- Métamorphe : cf. Parent, et en plus, il ne peut plus se transformer (il revient à sa forme de naissance), ne peut plus régénérer ; mais il n'est plus sensible à l'argent.
- Vampire : son Humanité tombe à 0, il n'y a plus que la Bête en lui.
- Esprit : il n'a pas l'article en magasin ; il ne se passe rien car le Rituel échoue (aucun phalène ne vient sur l'objet)

Au cours du temps d'emprisonnement, l'objet se fragilise peu à peu et lorsque l'échéance arrive, il se brise, libérant l'âme. Si la cible meurt alors que son âme est encore emprisonnée, celle-ci rejoint le lieu où elle doit reposer lorsque l'objet se brisera, mais pas avant.

Si la cible perçoit en direct l'objet détenant son âme, il sait que c'est ce qui lui manque. S'il le touche, dans un même effet de lumière, il récupère son âme et l'objet ne se détériore plus.

NB : Chaque pt de Gnose définitif dépensé pour ce Rituel rallonge l'emprisonnement de 13 cycles lunaires.

Dans ce cadre d'un emprisonnement à long terme, le Rituel peut être fait à plusieurs ; chacun des participants doit connaître le Rituel.

Mangeurs de Morts

Mémoire dormante : Mémoire + Rituel diff. 9 **Temps** : cf. modalité

Modalité : dans un endroit où la lumière du Soleil n'arrive pas (même de façon indirecte), le ritualiste pratique l'extraction du cerveau sur un corps mort (mieux il est conservé, plus il y aura de mémoire à récupérer) à la manière des embaumeurs égyptiens. Puis, il brûle le cerveau dans un feu spécialement préparé à cet effet, accompagné de quelques herbes et en inhale la fumée.

Effet : le Métamorphe acquiert la mémoire de la vie du mort ainsi que toutes ses Capacités, les Rituels, les Dons qu'il a appris de lui-même ; ses acquis en général.

NB : Il est dit que le Ver proposa lui-même ce Rituel aux Mangeurs de Mort.

Astrolâtre



Niveau 3

Appel de la pluie : 1 pt de Gnose et Mémoire + Rituel diff. variable **Temps** : 6 heures

Modalité : une cérémonie de musique et chant appelant la pluie et demandant au Soleil de se laisser obscurcir.

Effet : lorsque la sécheresse accable les régions où vivent des Métamorphes ou des Parent, ce Rituel amène plus ou moins d'humidité en fonction des succès rassemblés, en plus ou moins de temps (selon les conditions météo initiales). Il ne peut inonder une zone, mais peut remplir une petite mare ou hydrater des graines.

Conditions météo	Diff.	Succès	Effet	Délai
Ciel couvert + humide	6	1	Fine bruine	Quelques minutes
Ciel bleu + sec	10	5	Grosse et lourde pluie	Quelques heures

Croc d'Argent



Niveau 2

Mentor : **Temps** : cf. modalité

Modalité : Le futur disciple doit désigner un jury composé de pairs et/ou d'Esprits. Par avance, ce jury doit convenir au futur mentor. Dans la Pénumbra, le ritualiste convie ce jury pour qu'il reconnaisse les cibles comme mentor et disciple. (Le ritualiste ne peut être ni mentor, ni élève, mais il peut être jury). Le ritualiste demande au disciple qui il est, qui il veut devenir et qui il souhaite avoir comme guide. L'élève répond aux deux premières questions, puis distribue des offrandes à chaque convive et garde la plus importante pour son mentor. Dans l'ordre de la distribution, chaque convive accepte (ou non) l'offrande et si le mentor accepte, il dit en même temps où il tentera d'amener son nouveau disciple.

Effet : le mentor est officiellement responsable de son élève et de ce qu'il fait.

Niveau 3

Appel de l'héritage : participant : 1 pt de Gnose **Temps** : cf. modalité

Modalité : au lieu sacré où reposera l'objet, les participants et le ritualiste (qui ne peut être participant) chantent les louanges de l'objet et des autres participants, puis ces derniers se coupent (aggravé) et versent leur sang mêlé sur l'objet qui « l'aspire » sous l'effet du Rituel. Si un autre Métamorphe gagne un droit d'utilisation, le Rituel doit être ré-exécuté avec tous les participants (sauf si l'un est mort) car on ne peut briser ce Rituel.

Effet : sur un objet de grande renommée, un Fétiche, et pour ne pas le perdre, les Anciens accordent à un ou plusieurs Métamorphes de l'utiliser selon ce Rituel car l'objet est alors gardé en lieu sûr et invoqué en cas de besoin ; le Métamorphe se concentre une action, mais il doit le renvoyer volontairement ensuite en dépensant 1 pt de Gnose et en touchant l'objet ; si un Métamorphe appelle son héritage alors qu'un autre l'utilise, le second ne verra pas sa requête réalisée.

Danseur de la Spirale Noire



Niveau 3

Corruption : **Modalité** : en présence de la cible, le ritualiste entonne la Mélopée du Ver (Litanie des Danseurs de la Spirale Noire) et tant qu'il la tient (plusieurs peuvent se relayer), la Corruption augmente d'intensité dans un lieu, un objet ou un être vivant. Ce Rituel n'est qu'une aide à la Corruption bien qu'en théorie la Mélopée seule pourrait suffire à corrompre totalement une cible. Plus le nombre de ritualistes est important, plus la Mélopée est efficace et plus le nombre de cibles est important, moins elle l'est.

Enfant de Gaïa



Niveau 3

Béatitude : Temps : 30 minutes

Modalité : le ritualiste fait observer un motif naturel (parfois après la prise de psychotropes) et berce la cible par des rythmes.

Effet : la cible (volontaire) passe en transe et ouvre ses perceptions à la splendeur et la gloire de Gaïa.

Feu de Mai : 1 pt de Gnose **Temps :** une nuit, jusqu'à l'assoupissement des cibles ou au lever du Soleil

Modalité : le ritualiste prépare une fête rythmée et langoureuse illuminée de feu de joie.

Effet : sur la zone couverte par les modalités, la chaleur, la musique et l'intimité de la lumière des feux fait lever les inhibitions des participants et ceux-ci se laissent peu à peu happer par les phéromones dégagées. S'il souhaite résister, un participant doit réussir un jet de Volonté diff. Apparence + Rituel + 2 du ritualiste. Ceux qui aident le ritualiste à préparer son Rituel sont immunisés contre les effets du Rituel (il vaut mieux se faire aider par ses futurs musiciens !), mais au bout d'un moment, la musique ne sera plus indispensable.

Confort : Temps : cf. modalité

Modalité : le ritualiste relate devant un public ou en privé les faits de la cible, en quoi son existence a contribué à la sauvegarde de Gaïa.

Effet : empêche, de manière permanente, que l'état de la cible souffrant déjà d'Harano n'empire. La cible peut tout à fait partir avant l'accomplissement final du Rituel, refusant de la sorte ses bénéfices.

Niveau 4

Assimilation : 1 pt de Gnose/jour renouvelable **Temps :** cf. modalité

Modalité : participer à une fête organisée par quelqu'un de la culture cible. Rituel individuel

Effet : la Malédiction des Métamorphes est annulée et le ritualiste devient capable de s'intégrer dans n'importe quelle culture ou milieu social, connaissant de manière innée ses us et coutumes au moment où il se confronte aux différentes situations offertes.

Voile déchiré : ce Rituel sert d'intronisation chez les Enfants de Gaïa et tout Métamorphe natif ou adopté passe par ce Rituel conduit lors des 3 nuits d'Auspice de la cible. Le moment du Rituel est décidé par la cible.

La première nuit : par la mise en état de transe orchestrée par le ritualiste (rythme, mélodie et parfois, l'absorption de psychotropes), la cible accède aux conceptions et croyances des Enfants de Gaïa. Il est alors de son choix (déjà mûrement réfléchi) de servir cette représentation de Gaïa ou non. A la suite de ces visions, le ritualiste lui demande s'il souhaite devenir Enfants de Gaïa. S'il accepte, la cérémonie se poursuit la seconde nuit.

La seconde nuit : dans la Pénumbra, des Esprits sont convoqués par le ritualiste. Ces Esprits sont omniscients quant à l'inconscient de la cible et savent si elle a effectivement accepté cette représentation comme étant celle qu'elle souhaite servir avant toute les autres. Le ritualiste demande aux Esprits s'ils acceptent que la cible devienne Enfants de Gaïa. Ils accepteront seulement si le choix de la cible est entier.

La troisième nuit : la Tribu accueille son nouveau membre (le ritualiste demande aux représentants s'ils l'acceptent comme Enfants de Gaïa, mais c'est pour la forme) et la nuit se termine par une célébration en l'honneur du nouveau venu.

Effet : le déchirement du Voile (les Humains ajoutent 5 à leur score de Volonté) est une conséquence de l'acceptation pleine et entière de la conception des Enfants de Gaïa. La cible devient alors dépositaire d'une confiance qu'elle ne devra pas trahir. Il apparaît donc dès la première nuit sauf si la cible n'est pas convaincue au fond d'elle (auquel cas, les Esprit le rejettent).

Niveau 5

La Fin des Temps : Tous : 1 pt de Gnose ; ritualiste : Astuce + Rituel diff. 7 **Temps :** 4 nuits et 3 jours

Modalité : une période de jeûne et de méditation est observée pendant 3 nuits et 2 jours, puis du lever au coucher du Soleil du 3ème jour, tous les participants psalmodient sans cesse, sans boire ni manger, autour d'un feu ou brûlent des herbes odorantes. Les participants répètent les termes (en langage de Lupin) du ritualiste.

Effet : des visions assaillent les participants à partir de la nuit tombée. Ces visions offrent à chacun de savoir si ses actions récentes et celles de la Nation Garou ont contribué à l'Apocalypse ou non. Elles donnent aussi une chance de voir ce que le monde sera après une Apocalypse imminente et donc de déterminer quelle Puissance domine actuellement le

monde. La plupart des visions ont montré un Ver triomphant sur la Nation Garou divisée, d'autres ont parfois montré les Garous victorieux, mais reconstruisant un monde de haine et de trahison, reflétant la division actuelle des Garous.

Voile écarté : Temps : 3 rencontres nocturnes d'environ 6 heures chacune

Modalité : le ritualiste raconte à la cible, au cours des 3 nuits consécutives, une histoire où l'existence des Métamorphes est implicite.

Effet : à la fin de la 3ème nuit, la cible devient immunisée aux effets du Voile. Ce Rituel est toujours réalisé après une étude de la cible et lui permet de devenir membre du réseau de Parent.

Fianna

Leurs Rituels commencent souvent à la tombée de la nuit et se termine au coucher de Soleil suivant.

La Roue du Temps

Modalité : chacun des Rituels d'Imbolc, de Beltane, de Lugnasad et de Samain dure 7 jours, dont le 4ème est le plus sacré. Les Fées s'invitent parfois et participent aux célébrations. Pour les Rituels d'Equinoxe et de Solstice, voir Assemblée (cf. Tous 1)

Imbolc : moment informel de trêve où chacun se retrouve en famille. Il tient plus de la tradition que du Rituel à proprement parlé. Au 4ème jour, on s'échange des présents alors que ceux de l'an passé brûlent dans le feu, on effectue des Rituels de Purification. C'est aussi une nuit où les Fées peuvent se manifester sur les berceaux et les futures mamans.

Niveau 1

Fête de l'Abandon : Temps : cf. modalité

Modalité : le ritualiste doit être à l'initiative d'une fête et conduire son ambiance et sa ferveur jusqu'à une intensité suffisante.

Effet : si le ritualiste propose un verre, une danse... à une cible et que celle-ci accepte ou si elle se joint d'elle-même à la fête, elle oublie dès lors toute considération et participe à la célébration jusqu'à sa fin.

Equinoxe de Printemps : le ritualiste orchestre une Assemblée concernant la meute ou le Sept auquel il appartient. Cette Assemblée n'a rien d'autre à célébrer que l'appartenance à une communauté, le lien avec Gaïa et la vie. Mais s'il y a des problèmes, des sujets ou des différents, c'est une bonne occasion de les aborder.

Niveau 2

Beltane : lors de cette célébration, on élit un arbre au cours des 3 premiers jours que l'on décore à la veille de Beltane. Cette nuit-là, deux grands feux de joie sont allumés et ceux qui souhaitent participer à la nuit de Beltane passe entre ses feux. Les amours sont alors totalement débridés. Cette pratique ne date pas des temps anciens. Elle a commencé à se mettre en place au cours du 16ème siècle et cela à largement influencé les écrits humains au sujet des Celtes depuis lors. C'est pourquoi on retrouve les traces de telles « débauches » chez toutes sortes de gens hormis les historiens rigoureux. Pour le reste de la semaine, les couples qui se sont formés au cours de cette nuit ne peuvent subir de pression pour se séparer, même pour des questions conjugales ou familiales.

Equinoxe d'Automne : le ritualiste orchestre une Assemblée concernant l'Auspice auquel il appartient. Cette Assemblée qui regroupe les Métamorphes d'une région comme l'Irlande ou la Bretagne n'a rien d'autre à célébrer que l'appartenance à une fonction, le lien avec Gaïa et la vie. Mais s'il y a des problèmes, des sujets ou des différents, c'est une bonne occasion de les aborder. Afin que chacun puisse participer au Rituel de son Auspice, celui-ci a lieu tout les 5 ans. Ainsi, chaque année, il n'y a qu'un seul Auspice à célébrer l'Equinoxe d'Automne.

Samain : Nouvel An celte et nuit associé aux Esprits et aux Ancêtres. cf. Roi des fous, Ragabash 1

Solstice d'Hiver : le ritualiste orchestre une Assemblée concernant le Caern auquel il appartient. Cette Assemblée n'a rien d'autre à célébrer que l'appartenance à une communauté, le lien avec Gaïa et la vie. Mais s'il y a des problèmes, des sujets ou des différents, c'est une bonne occasion de les aborder.

Niveau 3

Lughnasad : grande foire annuelle qui se déroule dans un Caern et rassemble les Métamorphes d'une région (ex. : Irlande, Bretagne...). La trêve est décrétée et chacun se doit de venir au moins un temps, sous peine de malheur. On y arrive avant le coucher du Soleil et on ne repart pas sans y avoir pris un repas. Le départ est définitif car on ne doit pas quitter la fête pour y revenir ensuite. C'est une fête de franchise et d'amitié sans ruse ni malignité. On ne se moque de personne (ce qui est très rare chez les Celtes). Les jeux et les concours sont plutôt basés sur l'éloquence, les arts, l'habileté et ils ne sont pas guerriers. Il faut goûter de chaque fruit et nourriture de légume. Mais la fête ne tourne absolument pas autour des repas. Au 4ème jour, on élit la plus belle de l'année, la Fille de Lugh. Cela a pour conséquence de définir dans quel Caern se déroulera le prochain Rituel.

Solstice d'Été : le ritualiste (souvent ils sont plusieurs) orchestre une Assemblée réunissant tous les Fianna du monde entier. Elle se déroule toujours au même endroit. Cette Assemblée n'a rien d'autre à célébrer que l'appartenance à une communauté, le lien avec Gaïa et la vie. Mais s'il y a des problèmes, des sujets ou des différents, c'est une bonne occasion de les aborder.

Niveau 5

Appel de la Chasse Sauvage : 2 pts de Gnose et Verve + Rituel diff. 9 Temps : 1 heure

Modalité : incanter pour appeler la Chasse sur un mal identifié.

Effet : le Chasseur (l'incarna Herne) viendra accompagné de 1 chien/pt de Rage ou Gnose supplémentaire et repartira lorsqu'il le souhaitera. Un échec critique ou l'utilisation de ce Rituel de façon non justifiée retournera la Chasse Sauvage contre le ritualiste.

Niveau 6

Sommeil du héros : 2 pts de Gnose et Mémoire + Enigme diff. 9 Temps : 1 à 2 jours

Modalité : le héros tombé est enfermé dans un tertre ou un lieu sacré (Caern...) avec ses plus beaux atours et trésors. Le ritualiste chante ses louanges (ça peut durer chez les Fianna !) et évoque son retour lors de l'Apocalypse.

Effet : la cible tombe dans le sommeil du héros et ne se réveillera qu'à l'Apocalypse. 5 succès ou plus indiquent qu'il pourra se réveiller lorsque ses gens seront en grand danger. Ce Rituel a souvent été invoqué dans l'histoire des Fianna lorsqu'un héros mourrait dans un combat. Celui-ci ne meurt pas mais tombe dans un sommeil très profond après avoir dit quelques mots. Il reste endormi des siècles, jusqu'à ce que les siens aient à nouveau besoin de lui. Il est dit que l'âme du héros est en Arcadie et ne sent plus le temps passer.

Fils de Fenris**Niveau 1**

Pierres runiques : 1 pt de Gnose Temps : une nuit de Lune en croissant

Modalité : graver les signes runiques sur un jeu de pierres. Rituel individuel

Effet : ce jeu de pierres sert à l'accomplissement du *Don de Vision (1)* (Théurge 2) chez les Fils de Fenris.

Niveau 5

Appel de la Chasse Sauvage : cf. [Fianna 5](#)

Furie Noire**Niveau 3**

Béatitude : cf. [Enfant de Gaïa 3](#)

Dissimulation : 1 pt de Gnose et Mémoire + Rituel diff. variable Temps : cf. modalité

Modalité : le ritualiste cache un item (n'importe qui ou quoi hormis lui-même) à la détection normale ou magique simplement en faisant un effort de dissimulation. Plus cet effort est important, plus le Rituel est facile, mais lorsque la cible sort de sa cachette ou devient évidente, le Rituel n'opère plus.

Objet	Site	Diff.
Bois de cerf	buisson	5
Entrée de caverne	fourré léger	9

Effet : la diff. de recherche ou de détection augment de 1/succès.

Niveau 4

Assimilation : cf. [Enfant de Gaïa 4](#)

Griffe Rouge



Niveau 2

Essence animale : 1 pt de Gnose **Temps** : de chasse et de recyclage de l'animal

Modalité : le ritualiste doit chasser l'espèce qu'il a prit pour cible, puis il s'excuse auprès de l'animal et lui promet d'utiliser toutes ses parties au mieux. Ensuite il sacrifie l'animal et doit intégrer son sang à lui (en s'en recouvrant, le buvant...). Rituel individuel qui ne peut être accompli qu'une fois par Lune

Effet : le ritualiste acquiert une caractéristique de l'animale (force de charge, agilité, respiration aquatique, bioluminescence, électricité...) et la conserve jusqu'à la fin de la période d'activité naturelle de l'animal (diurne / nocturne). La faculté animale s'ajoute à ce que le Métamorphe peut faire par lui-même.

Marcheur sur Verre



Jour de Nobel : depuis le début du siècle, une tradition chez les Marcheurs veut qu'ils prennent une journée pour nettoyer toutes les possessions technologiques dont ils sont responsables et pour contenter les Esprits de technologie.

Naissance : 21 Octobre ;

Testament pour les Prix Nobel : 27 Novembre ;

Mort : 10 Décembre

Niveau 4

Assimilation : cf. [Enfant de Gaïa 4](#)

Rongeur d'Os



Niveau 1

Pitance : **Temps** : ½ heure

Modalité : touiller les éléments rassemblés. Rituel individuel

Effet : forme peu à peu en un grauu fadasse, mais nourrissant.

Seigneur de l'Ombre



Niveau 2

Mentor : cf. [Croc d'Argent 2](#)

Uktena



Niveau 2

Essence animale : cf. [Griffe Rouge 2](#)

Niveau 3

Appel de la pluie : [cf. Astrolâtre 3](#)

Dissimulation : [cf. Furie Noire 3](#)

Wendigo



Niveau 2

Essence animale : [cf. Griffe Rouge 2](#)

Autre

Rivière de Sang : fait suinter du sang par le sol.



Les Fétiches

Un Fétiche est plus qu'un simple objet possédé par un Esprit. C'est une fusion matière-Esprit et non une simple superposition. Un Esprit n'a pas besoin du Charme Possession : c'est un Rituel de Métamorphose (ou tout autre Magie spirituelle) qui permet cette fusion.

Pour mettre au point un tel rituel, il est nécessaire de trouver le type d'esprit à même de donner les effets attendus du fétiche. Ensuite, le ritualiste doit persuader (ou soumettre, méthode BSD) l'un d'entre-eux de se prêter à une existence au sein d'un fétiche. Généralement, les esprits posent des conditions, nommés taboos. Le non respect de ces taboos induit la colère de l'esprit qui le fera savoir d'une manière ou d'une autre (refus de fonctionner, effet négatif sur l'utilisateur, dépréciation des métamorphes auprès de ce type d'esprit etc.). Plus un fétiche est puissant, plus l'esprit qui y est lié l'est aussi et plus il a les moyens d'imposer des taboos au ritualiste. Le taboo le plus commun, même pour les plus faibles des esprits, est le respect et l'entretien. C'est pour cette raison qu'un métamorphe qui est dépositaire de la connaissance d'un rituel de création d'un fétiche, va faire extrêmement attention à ne les confier qu'à des personnes qui en sont dignes. De même pour l'apprentissage du rituel à quelqu'un d'autre.

Player's guide :

Dream trap (→ Spirit trap) : toile placée autour de la cible. Invisible aux Esprits dans l'Umbral. Ceux qui vont sur la cible se retrouvent piégés. Niveau 3 ; Gnose 8

Elk tooth necklace : vitesse de course et distance de saut x 2. Niveau 2 ; Gnose 5

Anneau d'amitié : +1D en social. Niveau 2 ; Gnose 6

Bandage de soin : Niveau 3 ; Gnose 8

Sac à Gnose (voir d'autre type de stockage) : Niveau 4 ; Gnose 9

Key umbral : diminue la diff. pour traverser le Goulet. Niveau 3 ; Gnose 7

Poupée

Credit card : déroute l'argent en trichant avec les araignées du réseau (x 200 F / succès). Niveau 3 ; Gnose 8

Moonwatch : permet de savoir l'Auspice de l'interlocuteur. Niveau 1 ; Gnose 4

Lagomorph's boon : chance (-1 / succès). Niveau 2 ; Gnose 7

Ragez : fait à partir d'un grand Métamorphe tombé au combat. Il contient la furie et la frustration du guerrier au moment de sa mort (fait regagner de la Rage). Niveau 4 ; Gnose 8

Sable du sommeil : fait dormir pour 1 heure. Niveau 3 ; Gnose 6

Clochette de pluie : Niveau 1 ; Gnose 6

Matelas des rêves tranquilles : sommeil paisible. Niveau 2 ; Gnose 7

Pièce de chance : Niveau 3 ; Gnose 8

Eclat de désespérance : Niveau 3 ; Gnose 5

Interface de Vuleain : un boîtier avec 3 boutons et un fil. Une fois approché d'un appareil technologique, le fil rentre dans la structure. Le boîtier peut alors contrôler l'appareil à l'aide des 3 boutons. Niveau 2 ; Gnose 5

Larmes de saïa : un cristal en forme de goutte qui pleure des larmes salées lorsque activées sur un lieu corrompu ou attaqué (par le Ver ?), même subtilement. Niveau 1 ; Gnose 4

Langue de Vampire

Projectile de Luna : projectile qui traverse tous les couverts et armures et dont les dégâts sont plus ou moins encaissables. Pour Furie Noire : flèche d'Atémis ; pour les Uktena et les Wendigo : flèche et lance.

Tatouage : un Esprit se fond dans la peau du Métamorphe et agit au moment venu.

Autres sources

Rovers Whistle. Fetish Trait Cost: 2 | Gnosis: 4 | Spirit Affinity: Dog

When activated, the Rovers Whistle informs all Garou within a one-block radius of the location of the whistler. If the whistler has a level of the Kinfolk Background, then he may also beckon Kinfolk by winning a Static Social Challenge against 10 Traits. The Leadership Ability allows a retest. Street dogs are also affected if the whistler can win a Static Social Challenge against 8 Traits, using Animal Ken for a retest if necessary. Players should wear a whistle around their neck, and blow it when activating this fetish, so other players in the vicinity can hear it. Developer Notes: This Fetish was a fairly straightforward conversion

Resist Corruption Level Five White Howler Gift With the aid of this gift, the Garou is no longer affected by radiation, biohazards, or the corrupting forces of the Wyrms. The Garou cannot be possessed by Banes either. The Garou rolls Stamina + Survival (difficulty 8), with only one success being needed. This gift also protects Garou from being converted

to the Wyrm by dancing the Spiral. This gift is taught by powerful spirit servants of Gaia.

Doppelganger - (GW4) The Garou may take the exact likeness of a particular human or wolf, or even another Garou. This is taught by a Chameleon spirit, or a spirit of Illusion.

System: The Garou spends on Gnosis point and rolls Charisma + Performance (difficulty 8). The effect lasts for one day per success.

Pas que pour les GW (tout dépend de l'objet : un ancien masque, un bout de latex...)

Camera Eye - (GW4) The Garou can "film" events simply by looking at them. They will be recorded onto the retina of the werewolf who uses this Gift and can be later transferred onto video tape or still film. While the images thus captured can be as artful as any photographic shot, they cannot be altered until they are later transferred to a physical medium.

System: Any sight that the Garou witnesses can be captured with the expenditure of a Gnosis point and a roll of Perception + Alertness (or Performance for artistic shots) at a difficulty 5. To transfer the images to a viewable medium, the Garou must stare at the object and spend a Willpower point. This Gift lasts for a scene.

Hidey Hole Advanced Gift This gift creates a small pocket haven or stash hole. They are almost undetectable, only those with heightened senses have a chance of finding one, and then win ties for the simple test only if they have seen the hole before. To use this, the Nuwisha must spend a gnosis permanently and win a mental test against the areas gauntlet rating. Subterfuge can be used to retest. (Umbra)

Chameleon's Scales Level: 1, Gnosis: 6 This metal pendant -- worked into the shape of an ornate reptile's scale -- allows the Bastet to take on the appearance of another for four hours. The "new self" must be of the same general 'make' as the Bastet's current form (i.e. a Bastet in Homid or Sokto form must choose a humanoid form of roughly the same size, etc.).

Claws of Seline Level: Variable, Gnosis: Variable These moonstone gems in the form of cat's claws are very rare and especially prized by the Bastet. Every full moon, the claw regains Gnosis according to its level:

Level	Gnosis
1	3
2	4
3	5
4	6
5	7

These Gnosis points may be used by the Bastet to fuel Gifts, activate other fetishes, etc.

Grand HaKarr Level: 5, Gnosis: 7 This huge, menacing weapon resembles a normal HaKarr, being composed of a multiple-bladed haft and fashioned of pure silver. However, the Grand HaKarr are the size of swords -- and they certainly can't be thrown. A Grand HaKarr is a very highly prized trinket, and also very rare. A Grand HaKarr inflicts Str+6 damage, aggravated (difficulty 7), plus silver damage to Killi. Any Bastet attuned to a Grand HaKarr loses two points of Gnosis.

Hezu's Spear Level: 3, Gnosis: 6 This spear, shafted in ebony and bearing a crescent-shaped head of electrum, deals out Str+3 damage (difficulty 6). When activated the head is surrounded by an aura of flames, and causes aggravated damage, double damage to creatures of Cahlash.

Speaker's Stone Level: 2, Gnosis: 8 Three times a day, this polished gem (usually an amethyst or lapis) may be activated, allowing the user to speak telepathically to one person familiar to the user for the duration of the scene. These stones are usually set into jewellery.

Swiping Stone Level: 4 These utterly black stones, resembling irregular bits of polished onyx, are of unknown origin but very precious. Each stone allows the Bastet to swipe a Gift from another Killi; this ability is available twice. One swiped Gift remains in the stone and may be called on as if the Bastet possessed the Gift herself; the other must be paid for with experience or be lost after one use. There is no way of knowing which Gift is the permanent one. An Intelligence+Perception roll must be made at difficulty 8 in order to swipe a Gift.

Anole's Scale Gnosis: 5 This talen functions like the Chameleon's Scale, but will work only once. Unlike a Chameleon's Scale, the Anole's Scale is a pendant made of wood or ceramic.

Mother's Milk Gnosis: 5 This creamy-white liquid (created from milk), usually carried in a bottle or flask, restores 2

Health Levels of damage when consumed.

Fixed Deck Level 1, Gnosis 6 This fetish is almost exclusively used by ragabash, although a few of the Fianna tribe are known to possess versions of this fetish. It appears to be an ordinary deck of cards, but when activated the owner can decide who receives which cards when they are dealt out, no matter how much the cards are shuffled. This lasts for one scene.

Sheep's Clothing Level 2, Gnosis 7 A fetish commonly used by Garou who spend a great deal of time among humans, this is used to hide the beast from others, allowing the Garou to avoid the curse. When activated the Garou does not have any social problems due to her rage. So if the human willpower is lower than the group's rage, the human will not feel uncomfortable. It also adds +1 difficulty to any power that reveals the Garou to be a supernatural creature. The effects last one scene.

Everywhere Map Level 3, Gnosis 7 When not in use this appears as a normal piece of paper. However, when activated and unfolded the paper shows a map of the local area with an arrow pointing to the activator's current location and the legend "You are here". The map will even work in the umbra and other realms.

Skull of Dark Passage Level 5, Gnosis 8 A very rare fetish, possessed only by the Silent Striders and the Uktena, this fetish allows its bearer to pass into the Shadowlands. The fetish appears as an ancient human skull, covered in strange glyphs and symbols. When activated the bearer can step sideways into the Shadowlands. The Garou stare into a reflective surface and roll his gnosis against the local Shroud. This is treated just as a normal attempt to side step, except that if it is successful the Garou will enter or leave the Shadowlands rather than the penumbra.

Technofetishes

These fetishes are used by the Cyberwolves in the Cyberrealm of the Near Umbra, and some more advanced Glass Walkers. Every technofetish a Garou has adds one to the difficulty of all shape shifting rolls. For more detail see *Umbra: The Velvet Shadow*.

Cyber Eyes Level 2, Gnosis 5 These fetishes are made by reworking the Garou's eyes and then binding in a small weaver spirit that likes to inhabit cameras. When the fetish is activated the Garou has perfect night vision, even in total darkness. The Garou's vision becomes amazingly acute, reduce the difficulty of all vision based perception rolls by one per activation success. In Crinos form these eyes appear red and surrounded by metal.

Strong Arms Level 3, Gnosis 6 By reworking a Garou's arms, and binding in metal elemental, the Garou's strength can be vastly increased. For every success on the activation roll, the Garou adds one dice to her strength for the rest of the scene. In Crinos form the arms now have no fur and appear to be mechanical. Remember that although the Garou may be very strong, there are still limits to the stress her body can take, and lifting really heavy things may cause damage.

Data Interface Level 3, Gnosis 8 A data interface is made by reworking a small part of the Garou's skull. A small socket is made and in Information Gemoid is bound into it. Using this the Garou can connect themselves to any computer, the lead will always fit the socket. If the computer is connected to a modem, the Garou can then Astrally project themselves into the Computer Web. For more detail see *Umbra: The Velvet Shadow*, and the Digital Web supplement for mage.

Bone of Wrath This seemingly ordinary looking bone (Usually the legbone of a horse) can trap an individual in the Penumbra for however long the user wishes with a single touch. After being used, it will remain inactive until the next new moon.

Darts of the True Form Whatever creature is pierced with one of these darts will reveal its true form. This only works on creatures using powers that affect objective reality, like a vampire using an *Obfuscate Discipline* or a Garou using *Blur of the Milky Eye*. Usually launched by a blowgun, dart rifle, or small crossbow.

Tattoo Weapon Basically this is a tattoo with a spirit bound to it. Usually it is a picture of a blade or some type of blunt instrument. The user, at the expense of 1 Gnosis, can make the weapon real and use it to attack. It be silver or anything else requiring a chemical reaction to work (Like a gun).

Void Pack This recently discovered fetish resembles a normal purse, backpack, or even a fanny pack on the outside, but on the inside there is a 10-by-20 meter room for storing things. Hell, you can even live in it. Nicknamed the "TARDIS Satchel".

Annexes

Traits spécifiques

Ce sont des indications, des idées que le joueur doit développer avec l'aval du MJ. Ils peuvent évoluer au cours du jeu. On peut en obtenir après la création du PJ, toujours avec l'aval du MJ. Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive. Il y a ici les Avantages et des Défauts, mais aussi des Historiques et de Natures/comportements ou encore des spécialités de carac/capacités. Le joueur peut adopter autant de traits souhaités, mais ne travaille (avec effet dans le jeu) que ceux qui le distinguent particulièrement des autres personnes.

Le joueur est invité à consulter les Tribes Books, s'il veut avoir plus de détails ou d'idées sur son affiliation. Si la description est suffisante, pas besoin de pts à allouer pour estimer le traits.

Psychologiques

Amnésique (totale, partielle)	
Amoral	Code d'honneur / moral
Amour véritable	Haine véritable
Attentif, concentré	Distract
Berserker (contrôlé ou pas, frénésie facile)	Cœur calme (frénésie difficile)
Bon sens	Sans logique
But	
Casse-cou	Timoré
Cauchemar	Sommeil très réparateur
Cœur sensible	Cœur de pierre
Confiance en soi	sentiment d'infériorité / de supériorité
Débonnaire	Susceptible
Dépressif permanent (Harano)	Surmotivé
Empathe à l'extrême	Insensible aux malheurs d'autrui
Esprit clair	Esprit confus
Extraverti, show-off	Timide
Incrédule, méfiant / expérimenté	Naïf
Indomptable, volontaire	Soumis, indécis
Intolérance à qq chose (jqà la haine)	Tolérance (compassion)
Masochiste	
Mémoire (visuelle, eidétique, sonore)	
Mentalité de groupe	Solitaire
Phobique (douleur, espace...)	
Prosélyte	
Rationnel	Superstitieux
Respectueux de la Vie	
Sadique	
Tare psychique (compulsion, obsession ; personnalité multiples etc.)	
Territorial	
Vengeance	

Physiques

Adroit	Maladroit
Ambidextre	Droitier/gaucher (1D20-1D6)
Apparence (cadavérique, malade, fringante...)	
Beauté (de la voix, du corps, des yeux)	Monstruosité
Déséquilibre	Equilibre parfait
Disgracieux, pataud	Gracieux
Endurant	Souffle court
Glabro humain	Glabro monstrueux
Hyperlaxe, souple	Raide
Impressionnant	Insignifiant
Insipide / dégoûtant	Succulent
Jeune	Vieux

Magnétisme animal (pour séduire le sexe opposé)
 Malade (allergie, peau, asthme, mutisme etc.)
 Musque animal
 Particularité (taille, couleur de cheveux/yeux/peau etc.)
 Tare physique (difformité ; défiguré ; jambes faibles ; pilosité importante ; amputé etc.)
 Tare linguistique (bégaiement ; accent ; défaut d'élocution etc.)
 Tare sensorielle (visuelle ; auditive ; olfactive etc.)
 Transformation : _ sous condition _ facilitée (totale, partielle)
 _ douloureuse _ inconsciente
 _ forcée _ difficile (totale, partielle)
 _ totale (pas de partielle possible)

Sociaux

Affinité (type d'Esprit, tout Esprit, animal, sexe) Rejet

Alliés : Les alliés sont des personnes (ou créatures) désireuses d'aider le personnage. Il peut s'agir d'amis, de mécènes anonymes ou de quelqu'un à qui le personnage a rendu service autrefois. Pour chaque point, le personnage peut posséder 2 alliés mineurs ou 1 allié plus influent. A répartir selon le joueur. Par exemple, alliés à 5 peut être 2 alliés extrêmement influents (à 5) ou 10 alliés mineurs (à 1) ou 2 alliés majeurs (à 3) et 2 alliés à 2. Notez que vous êtes un allié pour vos alliés, et qu'ils peuvent vous demander des services eux-même.

Ange gardien (surnaturel, spirituel, secret) Ennemi (du passé, chassé etc.)

Contacts : Les contacts sont des personnes que vous connaissez et qui vous apprécient suffisamment pour que vous puissiez leur demander des informations, même si cela n'est pas toujours gratuit. Le système est le même que pour le background alliés.

Discrédit	Notoriété / réputation
Domaine de relation : église ; corpo ; justice ; média ; politique ; environnement ; police ; illégalité ; surnaturel ; jeux ; artistique etc.	
Education (faussée, absente)	particulièrement juste
Faveur à donner	Faveur à recevoir
Immunité diplomatique (dans 1/plusieurs domaine)	Recherché par la justice (d'un groupe)

Influence : Ce background dénote la capacité à influencer les autres dans son milieu (ou l'un des milieux auquel on appartient) Cela peut permettre de faire avancer ou bloquer certaines activités, de récupérer certaines informations, à obtenir des passes-droits ou à faire passer vos idées plus facilement.

- o Vos collègues vous reconnaissent
- oo Vous avez de nombreux associés locaux et savez qui appeler
- ooo Vous êtes respectés dans votre région, les gens cherchent votre opinion
- oooo Votre parole vaut de l'or au niveau national
- ooooo Votre influence se fait sentir dans votre milieu sur le plan mondial

Parent : Ce sont des humains (ou des animaux) bénis de Gaia. Ils ne sont pas leurrés par le Voile. Ils portent en eux une parcelle de l'Esprit des Métamorphes auxquels ils sont affiliés.

Lignée Pure : Lignée Pure se compose d'une part instinctive intraspécifique (le Métamorphe sait si celui qu'il a en face de lui a Lignée Pure ou pas) et d'une part intellectuelle interspécifique dûe aux connaissances des lignées (elle indique le degré de pureté).

La pureté de la lignée se définit par:

- _ une part ancestrale (Reconnue par les Métamorphes)
- _ une part "raciale" (la "pureté" de la part sauvage).

Marque du prédateur Timoré, qui passe inaperçu (Arcane)

Mentor (diabolique ; infâme ; puissant ; prestigieux ; fou ; hostile ; spirituel ; mort) : Le mentor est une personne qui veille sur vous et vous enseigne ce qu'il sait. Il peut toutefois avoir un certain ascendant sur vous et vous aurez probablement

des comptes à lui rendre. Le nombre de points dans ce trait reflète plusieurs caractéristiques du mentor : sa puissance, son influence et la façon dont il vous traite.

Mignon

Muse : tendance à inspirer les autres.

Parents coureurs

Pitoyable

Porte-poisse

Prestige de Tribu

Protecteur (objet ; lieu ; être vivant)

Rang

Repoussant

Parents laxistes

Charismatique

Porte-chance

Supernaturels

Ancêtre allié

Aura pâle, différente

Aura de Flétrissure/Corruption

Béni (soi-même, une vie passé, par un Incarna)

Chanceux

Compagnon spirituel

Aura éclatante

Aura de Vie/Pureté

Maudit

Malchanceux

Destinée (sombre ou non) : Certaines personnes s'en sortent héroïquement en tirant les fils du motif du destin vers eux, tout en chargeant aveuglément vers une destinée inéluctable. Un personnage avec ce background sent qu'il ne peut finir bêtement en glissant sur une banane. Il a un destin et il le sent. Si le personnage fait face à une mort contraire à sa destinée, testez ce background difficulté 8. Chaque succès fait regagner 1 point de volonté qui pourront servir à se sortir de cette situation. Lorsque la Destinée est accomplie, ce background disparaît.

o Destinée toute personnelle

oo Destinée concernant l'équivalent d'un groupe de personnes

ooo Destinée concernant l'équivalent d'une ville

oooo Destinée concernant l'équivalent d'une nation

ooooo Destinée concernant l'équivalent de la face du monde

Étincelle de vie

Familier spirituel

Glissade dans la Pénumbra

Goule

Hanté (par un fait passé, Esprit)

Immunié aux émanations du Ver

Lier à la Lune

Médium (aimant spirituel, vois les Esprits, les fantômes, les fées)

Paroles du prophète

Rites

Sang fort, à propriété X

Totem

Passage de Goulet difficile

Sensible aux émanations du Ver

Paroles de fou

Sang faible

Vie antérieure (le nombre d'Esprit est au choix du joueur (en général 1-3), mais le nombre de point alloué à ce Trait spécifique ne détermine que la force de sa connexion avec ses Esprits et non leur plus ou moins grand nombre)

Insensible au Passé

Visionnaire

Voile percé

Voile renforcé

Aptitude

Dépendance (drogue, poison, sang vampirique)

Doué pour / prodige : informatique, pilotage, apprendre, un peu en tout, compter, mécanique, langues, techno

Perception (orientation, temps)

Théurge naturel

Résistance / Immunité

Perdu

Et pour l'inverse, dans l'ensemble : inepte

Divers

Flash back (de vie antérieure, d'ancêtre, de soi)

Propriété (demeure, casino, véhicule, objet etc.)

Pauvre

Bibliothèque : Ce trait donne accès à une grande richesse d'information. Cette bibliothèque peut prendre la forme de livres, de parchemins, de base de données ou même d'amis qui connaissent beaucoup de choses et qui sont ravis de partager leurs connaissances. Cette bibliothèque peut donner accès à des connaissances classiques, occulte et même magiques.

- o Votre bibliothèque st faite de 90% de romans de gare et 10% de textes utiles
- oo Vous avez de nombreux textes utiles
- ooo Votre collection est enviable, à la fois pour l'occulte et l'ordinaire
- oooo Vous avez accès aux contes, aux savoirs secrets, à la sagesse populaire et aux faits obscurs
- ooooo Votre bibliothèque cache des ouvrages rares de rituels, des fiches de technocrates ou d'autres trésors.

Caern : Lieu de pouvoir où le Métamorphe peut restaurer sa Gnose et puiser du Tass. Celui-ci se trouve sous une ou plusieurs formes dépendantes de la nature du Caern mais les Métamorphes, n'en ayant pas usage, le laisse à disponibilité des Esprits. Le Caern peut se trouver n'importe où : un grenier, une grotte, une cascade, une clairière ou une vieille église. Le Caern génère 1 pt de Tass et de Quintessence / jour et pt de background. Les Caerns sont des lieux de pouvoirs réclamés aussi par les Mages (Node) et nombre de problèmes entre les mages et eux ont pour origine les Caerns.

- o Caern Niveau 1
- oo Caern Niveau 2
- ooo Caern Niveau 3
- oooo Caern Niveau 4
- ooooo Caern Niveau 5

Fétiche : Talisman ayant une conscience spirituelle. Les Métamorphes seront plus enclin à utiliser un Talisman d'essence spirituel.

Ressources : Détermine les revenus du personnage

Talisman : Les talismans sont des objets magiques qui peuvent stocker de la quintessence et produisent un ou plusieurs effets magiques. N'importe quel objet peut être un talisman s'il a été infusé de magie. Le talisman possède un niveau d'entéléchie qui lui est propre et qui est utilisé pour déterminer l'efficacité de l'effet. Le talisman peut stocker 1 pt de quintessence par point de background. Un talisman peut aussi être un objet dans lequel se trouve un esprit qui fait agir ses pouvoirs, auquel cas se référer au background : Fétiches.

- o Effet trivial
- oo Effet utilisable régulièrement
- ooo Effet puissant
- oooo Effet très puissant
- ooooo Effet époustouflant, talisman légendaire

Secret

Exemple pour Rituel

Accomplissement

Ragabash	Se faire passer pour un autre Auspice dans un Caern étranger. (Rang 3 → 4)
Philodoxe	Convaincre un groupe de faire des travaux d'intérêt généraux pour le Caern.
Ahroun	Escalader une falaise sous une chute d'eau.
	Encaisser un passage à tabac ou des moqueries sans s'énerver. (Rang 1 → 2)
	Monter la garde 3 jours et 3 nuits sans discontinuer. (Rang 1 → 2)
Fils de Fenris	Combattre et vaincre (par abandon ou neutralisation) à mains nues 2 autres Métamorphes de son Auspice ou Ahroun volontaires, eux aussi désarmés.
Fianna	Se faire enterrer jsuqu'au cou et survivre à une pluie de lance.
Griffe Rouge	Ramener un Humain vivant et l'achever devant le ritualiste. (Rang 0 → 1 → 2)

Ceilican

Les Lupins ne savent quasiment rien de cette antique Tribu de Chat-Garou car depuis la Guerre de la Rage, elle n'est qu'un ensemble d'individus éparpillés dans l'espace et le temps. Eux-mêmes ne savent pas grand-chose de l'ensemble qu'ils forment. De part le monde, leur nombre peut se compter sur les doigts d'une main, à la rigueur, des deux. Le terme « Ceilican » qui signifierait Danseur de la Lune en une ancienne forme de gaélique, pourrait ne s'appliquer qu'aux Chats-garous issus de culture européenne, et ce n'est que sur cette branche que l'on peut affirmer ce qui suit. Les Ceilican sont particulièrement versés dans les arts, le mystère et les tours pendables. Ils sont très individualistes et ont de grandes tendances hédonistes et égoïstes. Lorsqu'ils souhaitent s'amuser, ils ne se soucient guère de savoir si leurs partenaires ont envie de participer. Ce sont souvent des créatures qui laissent un souvenir persistant et insaisissable, qui surgissent de l'ombre, agissent de manière étrange et disparaissent ensuite à jamais. Ils sont très proche des Esprits-fées et partagent un peu de leur inconstance.

La répartition des Parents n'a rien de culturelle puisque le suivi du réseau est complètement à l'abandon depuis des millénaires. Il n'y a donc quasiment que des Enfants Perdus. D'un autre côté, un Ceilican qui s'éveille sera rarement réellement seul face à sa nouvelle vie car il y a de grande chance pour que des Esprits-ancêtres soient à ses côtés.

Les Ceilican n'ont que deux Dons de base car il n'ont pas d'Auspice. En revanche, quelque soit leur Lignée, ils ont un point de Gnose supplémentaire reflétant leur ascendance Fée.

La forme Sokto arbore toujours un physique étrange : des cheveux soyeux comme un pelage, des oreilles en pointes, une couleur d'yeux ou de cheveux insolite... un physique qui interpelle et qui séduit cependant. Cette forme a ceci d'étrange que quelque soit l'âge du Ceilican, elle se présente comme un être frais, grand et élancé, la peau pâle parfois miroitante, ayant une forme d'inertie dans ses fonctions physiologiques : pas de perte de cheveux, pas de pousse non plus (sauf en cas de volonté), pas de bâillement, d'envie pressante, de chair de poule, de sueur... en cas de nécessité physiologique alors qu'il a assumé cette forme, cette nécessité ne s'exprime pas et disparaît lorsque le Ceilican assume une autre forme. Reflétant la partie Fée de ces créatures, elle paraît éternellement dans la fleur de l'âge (autour de 20 ans, seuls les yeux reflètent l'âge de l'âme) et d'aspect noble et distingué. Il est dit que si un Ceilican reste sous forme Sokto, il ne subit pas les outrages du temps. En fait, ces outrages continuent, mais ne sont pas effectifs sous cette forme. Au-delà de son espérance de vie, si le Métamorphe reste sous forme Sokto, il vivra éternellement. En revanche, il peut très bien se lasser du monde et souhaiter ne plus retenir son esprit. A partir de 100 ans, il subit un phénomène similaire à celui des Vampires (Torpeur), selon les mêmes modalités, mais en revanche, il s'endormira pour son dernier sommeil.

Totem : Dana

Rage initiale : 3

Faiblesse : ils sont sous la coupe de Geis propre aux Fées (le fer pur les blesse comme l'argent)

Forme animale : chat sauvage européen

Forme humaine : caucasienne.

Répartition actuelle : extrêmement rares et sporadiques sur le monde, leur présence est quasiment nulle sur l'Amérique du Nord, où il n'y a pas de chat sauvage et sûrement nulle en Amérique du Sud et Centrale

NB : théoriquement, il pourrait y avoir des Chats-garous sur tout le continent Eurasien et Africain puisque le chat sauvage, leur espèce animale, est répandu sur cette zone. Il y a de grande chance pour que quelques individus aient vu le jour en Egypte dans l'Antiquité et se soient peut-être alliés aux Arpenteurs Silencieux car la trace des chats a laissé dans la culture égyptienne un symbolisme puissant de protecteur des hommes et de menace pour les morts qui ne sont pas à leur place...

DONS

Rang 3

Homidé

Un sucre dans le lait chaud : cf. Enfant de Gaïa 3.

Rang 1

Félide

Camouflage : Astuce + Furtivité diff. 6 ; en zone naturelle (même entretenue par l'homme), pour repérer (activement ou non) un Métamorphe immobile visuellement, la diff. du jet est de +1/succès. Le Métamorphe se confond avec les délimitations naturelles du terrain. Si la cible tourne le dos ou ne se retourne qu'occasionnellement, le Métamorphe peut se déplacer en fonction des mouvements de la cible sans perdre les bénéfices de ce Don. Ce Don est enseigné par un Naturel quelconque ou un Esprit-animal (cerf) ou servant de Chaman, Chamankis, Jaguar.

Langage animal : Apparence + Animal diff. 6 ; le Métamorphe obtient une certaine autorité sur les animaux, hormis ses animaux-proies. Il comprend et est compris d'eux lorsque chacun s'exprime selon son mode de communication. Les animaux seront enclins à exécuter ses ordres, surtout si on leur offre de la nourriture. Ce Don est enseigné par un Esprit-animal quelconque, un Naturae ou un servant de Chaman, Hécate, Herne.

Réveil de la Bête : Apparence + Appel primal diff. 6 ; par un contact visuel avec un animal-cible, le Métamorphe réveille la sauvagerie qui sommeille chez les animaux domestiques. La cible reçoit 1 pt de Rage/succès (qu'elle peut utiliser comme un Métamorphe) et peut donc passer en Frenésie si la situation le permet. Il est évident que ce Don aura bien plus d'effet chez un chien que chez un chat (resté très indépendant) de même que chez un faucon que chez une vache (les femelles et surtout les herbivores sont plus passifs et calmes). Ce Don est enseigné par Esprit servant de Befette, Cheval, Démon, Dragon, Félinae, Fenris, Goulon, Hécate, Herne.

Yeux de Gaïa : jet de Gnose diff. 6 ; dès la perception d'un stimulus sensoriel, le Métamorphe peut activer ce Don et déterminer l'espèce de la créature à l'origine de ce stimulus. Le Métamorphe ne sait en revanche rien d'une éventuelle nature surnaturelle ; ainsi un Vampire sera assimilé à un Humain. Ce Don est enseigné par un Esprit animal ou végétal quelconque ou un servant de Chaman, Hécate, Herne.

Rang 2

Aphasie : 1 pt de Gnose et Apparence + Appel primal diff. 7 ; la cible (toujours un Humain, qu'il soit Mage ou Vampire) résiste par un jet de Mémoire + Linguistique diff. 7. Si le Métamorphe obtient 1 succès de plus, la cible ne pourra plus parler, lire et écrire mais seulement grogner (un peu comme un Wookiee... ça reste très expressif un Wookiee !) Ce Don est enseigné par un Esprit-ancêtre de lignée animale ou un servant de Kbornusta.

Couverture végétale : 1 pt de Gnose ; les plantes effacent les traces du passage du Métamorphe : les herbes se redressent, et en cas d'altération ou de section totale d'un élément végétal, la cicatrice laissée vieillit. Et tout cela en 10 secondes. Ce Don est enseigné par un Naturae ou un servant de Chaman, Grand Arbre, Hécate, Jaguar.

Oeil d'aigle : 1 pt de Gnose ; pour la scène, le Métamorphe voit précisément (comme s'il y était) où que porte son regard. Ce Don est enseigné par un Esprit-rapace diurne.

Oeil du chasseur : 1 pt de Gnose et Apparence + Appel Primal diff. Volonté de la cible ; en regardant une créature (autre que Métamorphe), le Métamorphe éveille le lien entre un prédateur (lui) et sa proie (l'autre). Si la cible est un animal sauvage ou un Esprit, il fuira, accordant au Métamorphe de le chasser ; si c'est un Humain, un animal domestique ou une créature du Ver, il fuira terrorisé durant toute la scène. Ce Don est enseigné par un Esprit chasseur ou servant d'Aigle, Fenris, Goulon, Hécate, Herne, Jaguar.

Rang 4

Maître des animaux : pt de Gnose et Apparence + Animal diff. 7 ; le Métamorphe appelle, parle, commande à tous les animaux (il peut quand même sélectionner) d'une zone dépendant du nb de pts de Gnose dépensé (1 pt de Gnose = zone à vue + 10 km de rayon / pt de Gnose supplémentaire). Ce Don est enseigné par un Esprit-animal autoritaire ou servant d'Aigle, Chaman, Démon, Eléphant, Hécate, Kbornusta.

Rang 5

Chant de la Grande Bête : 2 pts de Gnose et Verve + Appel Primal diff. 9 ; le Métamorphe doit être au fin fond des étendues sauvages (pas de structuration ou d'entretien par l'homme) pour employer ce Don. Si c'est le cas, en poussant un appel, il fait venir à son aide une des Grandes Bêtes. Ces créatures anciennes parcouraient jadis la Terre. Ces créatures et leurs caractéristiques sont décrits dans le supplément « La voie du foup ». Ce Don est enseigné par un Esprit Grande Bête ou servant de Chaman, Démon, Dragon, Fenris.

Ceilican



Rang 1

Amore : cf. Enfant de Gaïa 1.

Création élément : cf. Théurge 1.

Détection de magie : cf. Ukleda 1.

Griffes de chat : permanent ; sous forme Homidé ou Sokto, le Métamorphe peut « sortir » les griffes. Ce Don est enseigné par

un Esprit-chaal ou servant de Félinae.

GRIFFES RASOIRS (M) : 1 pt de Rage ; pour le reste de la scène, le Métamorphe voit ses griffes s'aiguiser et infliger 1 Niveau de Santé supplémentaire. Ce Don est enseigné par un Esprit-chaal.

Langage des Hommes : cf. Aperteur Silencieux 1.

Lumières féériques : cf. Fianna 1.

Oeil troublé : cf. Ragabash 1.

Saut du lièvre : 1 pt de Volonté ; le Métamorphe double la distance de ses jets de saut pendant la scène. Ce Don est enseigné par un Esprit sauteur ou bondissant (grenouille, lièvre, maqi, chaal...).

Ultraforte : cf. Marebeur sur Verre 1.

Rang 2

Bénédition/malédiction d'une mère : 1 pt de Gnose et Verve + Occultisme diff. 7 ; en apposant ses mains sur le ventre d'une future mère et en déclamant de manière énigmatique ou poétique quelques mots de bénédiction ou de malédiction, le Métamorphe affecte la grossesse ou l'enfant (les conditions de l'accouchement, la santé ou l'apparence de l'enfant...). Les effets de ce Don sont laissés à l'entière discrétion du Conteur, mais le nombre de succès implique la puissance de l'effet. À la naissance de l'enfant, le Don est désactivé et le Métamorphe peut affecter une autre future mère. Ce Don est enseigné par un Esprit-fee ou servant de Dana, Félinae, Hécate.

Bienheureuse ignorance : cf. Ragabash 2.

Chute malencontreuse : cf. Lupus 2.

Capissement de la Banshee : cf. Fianna 2.

Léchage de blessure : 1 pt de Gnose et Mémoire + Médecine diff. Rage ; en se léchant les parties endommagées (il faut donc que la focalisation puisse être accessible à la langue), le Métamorphe se guérit 1 Niveau de Santé/succès. Ce Don peut être réutilisé sur une même blessure, mais après un certain laps de temps. Il est enseigné par un Esprit soigneur (serpent...).

Or du pou : 1 pt de Gnose et Astuce + Subterfuge diff. 6 ; le Métamorphe fait passer des objets pour ce qu'ils ne sont pas tant qu'ils restent dans le même ordre de taille. L'illusion dure 1 h/succès. Un grand classique est de donner une poignée de feuille morte pour une poignée de pièce d'or. Ce Don est enseigné par un Esprit-fee ou servant de Brume.

Parole donnée : cf. Philodexe 2.

Patte de chat : cf. Ragabash 3.

Rang 3

Ame de guerre : cf. Abroun 2.

Arme enchantée : cf. Philodexe 3.

Bénédition de la Déesse : jet de Gnose diff. 7 ; les figures féminines associées aux chaals sont la plus part du temps des déesses de la fertilité : Freya, Bastet, Diane et Artémis. En apposant ses mains sur le ventre d'une femelle en âge d'avoir des enfants, le Métamorphe augmente les chances de fécondation au prochain accouplement : +2 chances/succès. Ainsi, si le Métamorphe obtient 2 succès, une Humaine passera de 1/12 à 5/12. Si le Métamorphe est un mâle, l'augmentation de chance n'est que de +1. Ce Don ne peut être utilisé sur soi-même. Il est enseigné par un Esprit servant de Dana, Dammé, Félinae, Hécate.

Blessure douloureuse : cf. Seigneur de l'Ombre 3.

Charme : 1 pt de Volonté et Apparence + Subterfuge diff. Volonté de la cible ; en ronronnant ou usant de tout autre moyen de séduction (regard, geste...) la cible (animal ou être intelligent mais pas Esprit) prend immédiatement parti pour le Métamorphe, l'aide, le défend verbalement ou physiquement s'il le faut tant que le Métamorphe reste en sa présence. Le nombre de succès détermine la véhémence avec laquelle la cible s'investira pour le Métamorphe. Ce Don est enseigné par un Esprit-chaal ou servant de Félinae, Hécate.

Danse de la Lune : 1 pt de Volonté ; de nuit et en jouant d'un instrument et dansant ou en dansant une sarandole (au moins 3 participants à la base) sur un air entraînant, le Métamorphe rend sa danse très attirante : toute personne (humaine, surnaturelle) qui entend ou voit la scène ressent un appel. Il peut tout à fait le refuser, mais alors ne se sentira pas le bienvenu et partira. Toute personne entrant dans la danse se place derrière la dernière personne entrée et ne peut plus alors la quitter : il dansera sans problème pendant 1h/pt de Vigueur, puis, il devra réussir un jet de Vigueur diff. 6 + 1/h supplémentaire sous peine de s'écrouler de fatigue. Le Métamorphe ne ressent pas la fatigue et peut quitter la sarandole, libérant les cibles qui y étaient amarrés. Sinon, l'enchantement cessera au lever du Soleil. Seuls ceux qui possèdent ce Don

ne subissent pas la fatigue, mais ils ne peuvent pas pour autant quitter la sarandole. Les victimes tombées ne subissent aucun dégâts de aux autres danseurs. Elles se réveilleront selon la table suivante :

Nb d'h danseés au-delà de la Vigueur	Réveil
0	Entre le lever du Soleil et 1 h plus tard
1	Entre 1 et 2h après le lever du Soleil
2	Entre 2 et 3 h après le lever du Soleil etc.

Il est très mal vu de molester une victime ainsi tombée. Généralement, on le laisse là. Ce Don est enseigné par un Esprit-fée (Lutin, Korrigan...).

Oraperie de Ténébres : cf. Seigneur de l'Ombre 2.

Esquiveur talentueux : cf. Ragabash 3.

Fortuna : 1 pl de Gnose/dé affecté ; le Métamorphe peut être un porte-poisse ou porte-chance : après avoir activer le Don en présence de la cible, tout jet de la cible se voit béni ou maudit (les 1 deviennent des 10 ou inversement). De plus, cette chance ou malchance est accompagnée de petits coup du sort de même inclination tout au long de la durée. Celle-ci dépend de la Gnose totale du Métamorphe mais peut être écourté à tout moment car ce Don ne peut pas être activé simultanément. Ce Don est enseigné par un Esprit de présage (corbeau, chouette...).

Gnose	Durée
1	1 round
2	1 minute
3	1 heure
4	1 jour
5	1 semaine
6	1 Lune
7	1 an
8	10 ans
9	Jusqu'à la mort du Métamorphe
10	Infiniment (ça peut aller au delà de la mort : Esprit-ancêtre, Fantôme, Réincarnation de Mage)

Grâce de Dana : cf. Enfant de Gaïa 4.

Mat-écure : cf. BSD 3.

Passé de Ténébres (III) : 1 pl de Gnose et Mémoire + Conn de la rue ou Survie diff. variable ; s'il fait nuit, le Métamorphe peut se téléporter d'une zone d'ombre à une autre dans les 5 km de rayon. Ces zones doivent être suffisamment grande et sombre pour que l'on ne voie rien du Métamorphe. Juste avant l'activation du Don, le Métamorphe sent si la connexion est possible (si la zone visée est adéquat). Si ce n'est pas le cas, la téléportation est impossible. En cas d'échec critique, la téléportation prend un temps indéterminé, même si pour le Métamorphe elle est instantanée. Ce Don est enseigné par un Esprit de la nuit, de Ténébres ou servant d'Ananasa, Kbornusta.

Familiarité	Diff.
Jamais vu	10
Vu en photo	9
Visité une fois	8
Visité occasionnellement	7
Visité souvent	6
Maison, lieu de travail	5
Connait intimement	4

Phantasme : cf. Fianna 3.

Première impression : Apparence + Subterfuge (ou toute autre capacité selon) diff. 8 ; lorsque le Métamorphe entre dans une assemblée, il capte l'attention de tous pour 1 rd. Il lui ensuite de faire en sorte de la garder (s'il le souhaite). Quelle que soit la première impression ressentie (séduction, faiblesse, intimidation, commandement...) et exprimée par le Métamorphe, celui-ci voit ses difficultés chuter pour les jets sociaux en relation avec cette première impression. (-1/succès). Ce Don est enseigné par un Esprit-fée (Sidhe par exemple) ou servant de Félinae, Kbornusta.

Sagesse du Satyre : cf. Galliard 3.

Vibration de l'invisible : cf. Théurge 3.

Rang 4

Chat du Cheshire : 1 pl de Gnose et jet de Apparence + Subterfuge diff. 7 ; pour le reste de la scène, le Métamorphe peut disparaître entièrement ou partiellement de la vue de tous (et uniquement à la vue) en 3 secondes (effet d'évanescence). Cette invisibilité trompe les perceptions visuelles normales et même magiques si une cible n'obtient pas plus de succès que le Métamorphe. Ce Don est enseigné par un Esprit-fée.

Création de l'esprit : 1 pt de Gnose et Astuce + Représentation diff. 8 ; le Métamorphe peut faire naître à la vie les êtres de son imagination. Ces êtres ont tous les aspects, qualités et capacités que le Métamorphe a imaginés. Ils doivent nécessairement avoir quelque chose d'irréel (pas forcément ostensible) et ils sont totalement indépendants psychiquement. Cependant, en tant qu'êtres de Rêve, ils ne doivent pas être touchés (de façon directe ou indirecte) par un être intelligent et capable d'abstraction sous peine de voir leur réalité altérée (1 pt/touché). Une telle créature a autant de pts de réalité que le Métamorphe a de Gnose. De plus, si le Métamorphe qui l'a créée le perçoit (directement ou indirectement), sa réalité est aussi altérée (1 pt/ cas et minute). Le Métamorphe a 1 minute à la création pour partir. Quand la créature n'a plus de pts de réalité, elle s'évanouit. Ce Don est enseigné par un Esprit-fée ou servant de Bruine.

Dématérialisation : cf. Astrofâtre 4.

Jeu d'omdre : cf. Seigneur de l'Ombre 4.

Malediction des brumes : pts de Gnose et jet de Gnose diff. variable ; le Métamorphe invoque une brume à travers laquelle il peut percevoir sans gêne (contrairement à ses ennemis qui, en plus de la gêne naturelle sur les sens de l'ouïe, l'odorat et la vue, subissent -1D/pt de Gnose dépensé), qui se matérialise assez rapidement (en 10 minutes environ) et qui dure 10 min/succès. Ce Don est enseigné par un Esprit servant de Bruine.

Condition	Diff.
L'air ne doit pas être trop sec et alors :	+1 de difficulté si de jour
Près d'une étendue d'eau	5
Normale	6

Compète de griffes : 1 pt de Volonté ; le Métamorphe inflige une multitude de coups de griffes à son adversaire. Celui-ci doit encaisser pour cette attaque, les dégâts normaux de celle-ci autant de fois que le score du Métamorphe en bagarre en réduisant à chaque fois de 1 le nombre de dégâts. Ex: le Métamorphe à 3 en bagarre. Il inflige 5 dommages. Son adversaire doit les encaisser, puis encaisser 4, puis 3, puis 2 dégâts. Ce Don est enseigné par un Esprit-chat.

Rang 5

9 Vies : En dépensant 1 pt de Gnose définitif lors de l'apprentissage de ce Don, le Métamorphe acquiert 8 vies supplémentaires : à chaque mort, il revient à la vie (là où il est tombé si tout danger est écarté ; il disparaît et se reforme en un lieu sûr sinon) quand personne ne peut être témoin. À chaque résurrection il perd une case de Gnose définitive. Ce Don est enseigné par un Esprit-chat.

Doué 1 : cf. Ragabash 5.

RITUELS

Félide

Niveau 1

Appropriation : 1 pt de Gnose Temps : cf. modalité

Modalité : marquer de manière naturelle (urine, glande) un objet ou les frontières d'un lieu. Rituel individuel

Effet : une marque mystique est placée sur la cible que tout être connaissant l'existence des Métamorphes ressentira s'il prend l'objet ou s'il pénètre le territoire ; si cette personne connaît en plus l'espèce, la Tribu, voire l'individu à qui appartient la cible, il identifiera le ritualiste aussi précisément que possible d'après ses connaissances.

Ceilican



Niveau 1

Glyphe : 1 pt de Gnose Temps : 30 secondes.

Modalité : le ritualiste « pétril » (à la manière d'un chat content) de ses mains ou pattes antérieures la surface ciblée.

Effet : la surface ciblée se ramollit comme de la pâte à modeler et le reste quelques dizaines de secondes afin que le ritualiste y trace son message (il faut connaître les Glyphes pour savoir la tracer). La matière ne se ramollit que pour le ritualiste qui, par la dépense de Gnose, s'est « harmonisé » avec elle. Il est possible par ce même Rituel d'effacer un Glyphe ou de la remplacer.

NB : tracer autre chose qu'un Glyphe Ceilican n'est pas dans l'esprit du Rituel.

Folklore sur les Métamorphes

Le loup aurait été un animal diurne avant sa persécution par l'homme.

Félin-garou : Chat-garou en Angleterre ; Jaguar-garou en Amérique du Sud ; Lion-garou en Afrique ; Tigre-garou en Inde et en Chine du Sud.

Ours-garou : créature très proche du Loup-garou, un Ours-garou est comme un Loup-garou en plus grand et plus fort. Dans de nombreuses légendes du Nord de l'Europe, les deux créatures apparaissent côte à côte. Les légendes d'Ours-garous parlent souvent d'une ceinture magique permettant la transformation de son porteur. Les Ours-garous sont souvent des guerriers ou des héros de légende.

Coyote-garou : cette créature américaine fait parti de la mythologie amérindienne. Les légendes viennent principalement du Sud-Ouest, sûrement parce que les coyotes ne se sont étendus vers le Nord et l'Est de l'Amérique du Nord seulement à partir du moment où les loups ont commencé à être exterminés. Alors que les Amérindiens disparaissent, leur folklore se transmet à d'autres ethnies ; aujourd'hui, le Coyote-garou est un élément principal des mythes mexicains.

Dans le Sud-Ouest, l'idée du Loup-garou et du Coyote-garou sont souvent liées, mais généralement pas fusionnées. Les deux créatures apparaissent côte à côte dans les mêmes mythes. Les célèbres Loups-garous des légendes Navajos ne sont pas tous des Loups-garous. La moitié sont des Coyotes-garous. Les Aztèques reconnaissent dans le shaman Loup ou Coyote-garou, un puissant sorcier capable d'assumer l'une ou l'autre forme. Les légendes mexicaines sont saturées de contes parlant de Coyotes-garous, qui, en l'absence de loup mexicain, semblent avoir pris un rôle prépondérant.

Chacal-garou : le chacal est une version plus petite du coyote. On le trouve en Afrique et dans une grande partie de l'Asie et sur le pourtour méditerranéen. Dans les légendes africaines, le Chacal-garou joue un grand rôle, mais rappelons qu'il n'y a pas de loup en Afrique. Bien que l'Asie et l'Europe aient une population de chacal, il n'existe quasiment pas de légendes à propos de Chacal-garou.

La population de *Canis lupus* dans le monde réel (1999)

Pays	1995	1997	1999	Tendance actuelle	statut légal
Albanie	?	?	250	en augmentation	?
Belarus	?	?	2,000 – 2,500	en augmentation ou stable	non protégé
Bosnie Herzégovine	400	400	800	en augmentation ou stable	non protégé
Bulgarie	?	?	800 – 1,000	en augmentation	quelques zones protégées
Canada	50,000 – 60,000	60,000	55,000 – 65,000	stable mais variable	gibier, protégé
Croatie	30 – 50	50	50 – 100	stable et en augmentation	protégé
République Tchèque			20	en augmentation	protégé
Danemark	50 – 100	50 – 100	50 – 75	probablement en diminution	protégé dans de grandes zones
Estonie	?	?	500	en diminution ou stable	?
Finlande	?	?	150	en augmentation ou stable	?
France	7 – 15	7 – 15	20 – 40	en augmentation	protégé
Allemagne	10	10	5 – 10	en augmentation	protégé
Grèce	?	?	200 – 300	en diminution	?
Pays Bas	0	0	0	exterminé	?
Hongrie	?	?	50	stable	protégé
Inde	?	1,286 – 1,570	1,286 – 1,570	en diminution	protégé
Israël	150	150	150	stable	protégé
Italie	400 – 450	400 – 450	400 – 450	en augmentation	protégé
Lettonie	?	?	900	stable	non protégé
Lituanie	?	?	600	en augmentation	?
Macédoine	200 – 500	500	1000	en augmentation ou stable	non protégé
Mexique	0	0	0	exterminé	en danger
Mongolie	10,000 – 30,000	30,000	30,000	stable	non protégé
Norvège	?	?	5 – 10	en augmentation ou stable	protégé
Chine	4,000	6,000	6,000	stable	protégé
Pologne	850 – 900	850 – 900	1,000 – 1,100	en augmentation	gibier, protégé
Portugal	250 – 300	250 – 300	250 – 300	stable, certainement en diminution	protégé
Roumanie	2,500	2,500	2,500	stable ou en augmentation	limitation de la chasse
Russie	30,000	30,000	30,000	stable mais variable	non protégé
Arabie Saoudite	600 – 700	600 – 700	600 – 700	stable	non protégé
Slovaquie	?	350 – 400	350 – 400	légèrement en diminution	chassé, protégé
Slovénie	15 – 20	20 – 25	50 – 100	stable	protégé
Espagne	?	?	2,000	en augmentation	gibier
Suède	?	30	45 – 60	en augmentation	protégé avec options
Suisse	?	?	5	Intrusions depuis l'Italie	protégé
Ukraine	?	?	2,000 – 3,000	?	?
USA	7,400 – 10,300	7,600 – 10,700	9,790 – 13,150	en augmentation	chassé, protégé
Yougoslavie	?	?	500	?	?