

# Le Monde des Ténèbres

## Préambule

Après plusieurs années de jeux White Wolf et de modification de background et de règles qui ne nous convenait pas, Erendis et moi-même avons décidé de tout remettre à plat et écrire au propre l'ensemble des éléments suffisamment divergents pour être noté. Nous avons donc écrit cette aide de jeu, ou plutôt ce livre de base alternatif à la version de White Wolf. Tous les éléments qui ne sont pas mentionnés ici sont considérés comme gardés tel quel de la version officielle. Bonne lecture

Stoil

<u>Préambule.....</u>	<u>1</u>
<u>Le Livre des Ténèbres.....</u>	<u>2</u>
<u>Cosmologie.....</u>	<u>2</u>
<u>Chronologie de Gaïa.....</u>	<u>2</u>
<u>L'âge d'Or.....</u>	<u>2</u>
<u>L'âge des Ténèbres.....</u>	<u>3</u>
<u>La Guerre de la Rage.....</u>	<u>3</u>
<u>L'Impergium.....</u>	<u>3</u>
<u>Récapitulatif des périodes.....</u>	<u>4</u>
<u>Tellus.....</u>	<u>4</u>
<u>Goulet.....</u>	<u>4</u>
<u>La Penumbra.....</u>	<u>5</u>
<u>Ephémère.....</u>	<u>6</u>
<u>Astronomie et Umbra Profonde.....</u>	<u>6</u>
<u>La Lune.....</u>	<u>6</u>
<u>Le Soleil Noir (Anthélios).....</u>	<u>6</u>
<u>Lieux de Pouvoirs.....</u>	<u>6</u>
<u>Créatures du Monde des Ténèbres.....</u>	<u>7</u>
<u>Les Métamorphes.....</u>	<u>7</u>
<u>Les Vampires.....</u>	<u>7</u>
<u>Les Mages.....</u>	<u>7</u>
<u>Le Cycle de la Vie.....</u>	<u>8</u>
<u>Métamorphes &amp; Parents.....</u>	<u>8</u>
<u>Agents du Ver.....</u>	<u>8</u>
<u>Mages.....</u>	<u>8</u>
<u>Le Livre des Règles.....</u>	<u>9</u>
<u>PX et création de personnage.....</u>	<u>9</u>
<u>Attributs.....</u>	<u>9</u>
<u>Quelques points de règles.....</u>	<u>10</u>
<u>Volonté.....</u>	<u>10</u>
<u>Difficultés et jet de dés.....</u>	<u>10</u>
<u>Combat.....</u>	<u>11</u>
<u>Feu.....</u>	<u>15</u>
<u>Vrai nom.....</u>	<u>15</u>
<u>Annexes.....</u>	<u>16</u>
<u>Les animaux du Monde des Ténèbres.....</u>	<u>16</u>
<u>Mammifères.....</u>	<u>16</u>
<u>Oiseaux.....</u>	<u>16</u>
<u>Reptiles.....</u>	<u>17</u>
<u>Poissons &amp; Amphibiens.....</u>	<u>17</u>
<u>Invertébrés.....</u>	<u>17</u>
<u>La Roue du temps.....</u>	<u>18</u>
<u>Note sur les Hominidés (Connaissances actuelles).....</u>	<u>20</u>

# Le Livre des Ténèbres

## Cosmologie

Gaïa n'est pas l'ensemble de tous les Royaumes. C'est un Royaume parmi tant d'autre mais qui est plus particulièrement le siège du jeu de rôle du Monde des Ténèbres. Dans la Tellurie, le principe d'existence des Royaumes EST la Triade (mais pas nécessairement d'influence égale) : Gaïa est la conséquence de l'action du Sauvage, du Tisserand et du Ver (que l'on peut réduire simplement au Chaos, à l'Ordre et à la Balance) et est porteuse de la Vie (mais n'est pas forcément seule dans ce cas). Les créatures vivantes évoluant dans ce Royaume sont de son ressort.

- Le Tisserand se manifeste dans tout cycle tendant vers un climax.
- Le Sauvage se manifeste dans toute perturbation soudaine et brutale et dans les contraintes régulières (comme la température, l'hydratation...). Si la vie est possible sous de telles conditions, c'est à la force du Tisserand qu'on le doit.
- Le Ver n'a pas de manifestation : il est la régulation des événements par le temps laissé à chacun des deux autres pour se manifester : si le Sauvage était trop bridé, le Tisserand s'asphyxierait lui-même et si le Tisserand était bridé, rien n'aurait le temps de se développer ou de se mettre en place.

Il est possible de combiner le créationnisme et l'évolutionnisme : création de formes de vie, puis destruction car "l'essai" n'est pas concluant, ou manifestation du Sauvage à très grande échelle puisque le Tisserand s'est manifesté lui aussi à très grande échelle en terme de temps. Ainsi, on peut voir passer les différentes espèces qui ont jalonné les temps géologiques et l'Histoire de la Vie sur Terre. De plus, le fait que les Esprits soient des entités qui ne peuvent évoluer contribue à une vision créationniste du monde.

## Chronologie de Gaïa

### L'âge d'Or

L'Age d'Or mythique était celui de l'Equilibre. Les créatures spirituelles et vivantes se côtoyaient sur une Gaïa non divisée. Le Ver remplissait son rôle correctement et c'est lorsqu'il disjoncta que cet Age pris fin, même si les conséquences ne se firent sentir que bien plus tard. Le Ver n'avait rien sous sa férule et lorsqu'il souhaita changer cet état de fait, il dévia de sa tâche. Tout occuper qu'il était à tenter de soumettre des Esprits, des choses ou des êtres vivants, il ne s'occupa plus de l'équilibre des deux autres Forces : le Sauvage et le Tisserand. Le Tisserand se développa donc et gagna du terrain sur le Sauvage trop sporadique et inconstant. Le Ver s'intéressa à des Incarna proche de Gaïa et parvint à soumettre principalement ceux des créatures que l'humanité appelle aujourd'hui « monstre ». Ces créatures et ce qu'elles dégagent ont ensuite inspiré la peur, la souffrance et le mal pour les hommes, et c'est ce qu'on en a retenu d'eux aujourd'hui. Au cours du temps des hommes, des « croisades » d'éradication ont éliminé les représentants vivants de ces « monstres » et des créatures aujourd'hui légendaires. De plus, l'Ordre de Raison écarta de ses conceptions ces créatures, les faisant peu à peu disparaître de Tellus.

NB : à l'échelle de la Tellurie, cet Age d'Or n'existe peut-être pas ou existe peut-être toujours. Le Ver ayant pour fonction l'équilibre ou le déclin des différents Royaumes, il peut avoir gardé son rôle sans faillir : l'heure de Gaïa a peut-être sonné.

## L'âge des Ténèbres

Le Goulet fut érigé au cours de l'Age des Ténèbres. Cette période de 10 000 ans environ débuta avec l'attaque du Ver contre Hélios. La lumière d'Hélios ne parvint plus sur Gaïa et les Ténèbres l'enveloppèrent. Les créatures que le Ver avait déjà soumises se répandirent sur Gaïa et s'attaquèrent à ses enfants. C'est durant ce même temps que le Tisserand isola les éléments spirituels de Gaïa dans ce qui devint la Pénumbra, en érigeant le Goulet.

NB : de part cette division, Gaïa est une exception. Les autres Royaumes sont en général peuplés de vivants et d'Esprits.

Du combat contre Hélios, le Ver remporta une parcelle du Céleste soumise à son pouvoir. Il la ramena vers Gaïa, mais fut dirigé par le Tisserand vers la toute nouvelle Pénumbra. C'est dans les confins de la Pénumbra, à la limite de l'Umbr Profonde que le Ver plaça Anthélios, le Soleil Noir (il était trop faible pour être placé directement dans l'Umbr Profonde). Sa lumière empêcha les rayons d'Hélios de pénétrer la Pénumbra lorsqu'il reparut sur Tellus.

Au début de cet Age sombre, Gaïa, pour se défendre, avec l'aide de Luna (seule source lumineuse de cette période) créa les Métamorphes, ses guerriers. Des êtres alliant le vivant et le spirituel (voyant sa division dans le Goulet, il lui fallait des êtres capables d'aller d'un Côté comme de l'Autre) ainsi que la puissance des grands prédateurs et l'étrange intelligence des hommes. Ces créatures furent créées là où Gaïa étaient plus faible, c'est-à-dire sur les continents d'Eurasie et d'Amérique Centrale et Septentrionale.

Après le retour d'Hélios et les dernières batailles contre les créatures du Ver, celles-ci se réfugièrent principalement dans la Pénumbra, où la présence du Anthélios leur offrait une certaine protection.

## La Guerre de la Rage

L'accalmie qui suivit vit naître un autre carnage : la Guerre de la Rage pour la suprématie d'une espèce. Les Canidés (abusivement désigné par « Lupins ») sortirent grands vainqueurs de ce combat et depuis, les autres espèces qui ont survécu ne sont qu'une poignée jetée dans l'immensité mouvante de la génétique (spirituelle). Au cours de ces 20 000 ans, Luna, horrifiée par cette guerre fratricide menaça ses Enfants, mais aucun ne l'écoutèrent et si la Guerre de la Rage prit fin, c'est simplement parce que les Lupins n'avaient plus beaucoup d'autres Métamorphes à se mettre sous les crocs. La menace de Luna ne se concrétisa que bien plus tard : lorsque l'argent pris de la valeur aux yeux des hommes et qu'ils commencèrent à le travailler.

## L'Impergium

Ensuite vint le temps de l'Humanité et les Lupins y virent un grand danger. L'Impergium fut instauré en Eurasie, mais pas en Amérique où les prémices des civilisations humaines vivaient toujours selon les lois des saisons sans chercher à s'en rendre maître. Il y eut notamment trois conséquences à cette main mise sur l'humanité :

- la malédiction du Tisserand (qui toucha tous les Métamorphes sans exception): une descendance dégénérée
- la formation des Tribus
- l'édification du Voile dans l'inconscient des Humains (pour tout Métamorphe)

Le Voile est le traumatisme inconscient que les Hommes ont développé face aux carnages et exactions des Lupins durant la période de l'Impergium. Ce traumatisme reste dans l'inconscient collectif de génération en génération. Le Voile n'affecte que le continent Eurasien et ses peuples (seuls victimes de l'Impergium) ; si un Océanien, un Amérindien ou un Africain de souche pure se trouve sur SA terre d'origine, il n'est pas sujet au Voile.

La fin de l'Impergium fut décrétée en partie pour éviter des guerres de Tribus : en effet, la fréquentation des différents débuts de civilisation (pour surveiller et mieux se reproduire) fit que certaines factions de Lupins s'attachèrent à certaines factions d'humains et qu'ils les protégeaient face aux autres... cela risquait de conduire à une guerre entre Tribus.

En Amérique, la dégénérescence leur descendance a poussé certains Garous à côtoyer plus intimement des sociétés humaines ainsi se sont formées les Tribus Wendigo, Inuaruk et Uktena. Les Griffes Rouges sont restés le plus loin possibles des humains et se sont rapprochés des populations animales.



## Récapitulatif des périodes

Age d'Or : jusqu'à ce que le Ver dérape (a priori avant -500 000 ans).

Maîtrise du feu : -500 000 -300 000 ans ; le Tisserand se penche sur le cas de cette petite créature qui a su dompter l'un des éléments du Sauvage.

Age des Ténèbres : -100 000 ans

Attaque du Ver contre Hélios

Edification du Goulet

Premiers Métamorphes

Premiers Vampires

Mise en place d'Anthélios

Guerre de la Rage : -50 000 -30 000 ans      accalmie du côté du Ver

Malédiction de Luna

Impergium : -8 000 -4 000 ans      agriculture et domestication

Malédiction du Tisserand

Formation des Tribus

Les Métamorphes (en tant qu'Esprits et donc statiques de nature) s'accrocheraient à la Gaïa de leur naissance et donc, même si l'actuelle Gaïa repose sur un tout autre équilibre, ils peuvent la penser malade. Cependant, il est évident que la Gaïa qu'ils connaissaient est en danger.

## Tellus

Partie non spirituelle de Gaïa ; Monde gothique punk ; délabrement social ; surpuissance des multinationales ; gouvernements corrompus ; Tiers et Quart-Monde exploités ; environnement sacrifié à la consommation ; inégalité de la répartition des richesses ; insécurité ; impunité des puissants ; dérangement mentaux fréquents ; influence du Tisserand et du Ver.

## Goulet

"Membrane" qui sépare Tellus et la Pénumbra ; elle est formée par la Toile du Tisserand. Sa puissance dépend de la rationalité des habitants de la zone et de la puissance du Tisserand en ce point car la membrane est une conséquence de sa prolifération incontrôlée et plus les Psychés nient l'existence de ce qu'il y a de l'Autre Côté, plus la barrière est difficile à franchir. Ainsi, le Goulet s'estompe totalement dans des lieux où la place du Tisserand est contrebalancée par le Sauvage (mais il n'y a quasiment plus de région de ce type), mais aussi dans les lieux où les croyances des êtres qui le peuplent restent fortes et non « rationnelles » (Afrique, Amérique du Sud, Australie, et dans une moindre mesure, Asie).

On peut considérer différentes zones :

	<i>Europe</i>	<i>Asie et Afrique méditerranéenne</i>	<i>Afrique &amp; Australie</i>
	<i>Amérique du Nord</i>	<i>Amérique Centrale</i>	<i>Amérique du Sud</i>
Node technocratique	impossible	11	11
Labo high Tech	10	9	8
Labo	9	8	7
Megalopole	8	7	6
Ville moyenne	7	6	5
Village / petit parc	6	5	4
Hameau / grd parc	5	4	3
Zone rurale	4	3	2
Réserve naturelle	3	2	1
Zone sauvage	2	1	ouvert

Les items ayant une grande part spirituelle peuvent traverser le Goulet. Ces items sont : les Métamorphes, les Parents, les Mages ayant développés la Sphère d'Esprit et les Fétiches. Tout item vivant ou non, possédé par un Esprit ne peut passer de l'Autre Côté du Goulet de part cette possession.

Dans une zone où le Goulet est de 0, les deux Côtés se superposent. A la limite de cette zone, les créatures vivantes et les Esprits ayant conscience de l'existence des deux Côtés peuvent choisir celui qu'ils veulent rejoindre par simple volonté. En revanche des Esprits ou créatures vivantes n'ayant pas conscience de l'existence de l'Autre Monde sortiront d'un Côté ou de l'Autre selon le hasard. En effet, lorsque le Tisserand a érigé le Goulet, il a placé les différentes créatures d'un Côté ou de l'Autre mais elles ne sont pas naturellement attirées par ce Côté. Il est à noter que seuls les Esprits et les êtres vivants peuvent évoluer de l'Autre Côté de leur milieu d'origine dans une zone où le Goulet est présent. La matière inerte et l'Ephémère (Impression psychique comprise) sont désagrégées si elles se retrouvent de l'Autre Côté. Toute matière de Tellus non consciente ne comporte pas de spirituel. Un ballon franchissant la limite d'une zone de Goulet 0 continuera son chemin obligatoirement sur Tellus. Si un être vivant le prend en voulant passer le Goulet, le ballon ne passera pas, bloqué par la Toile. Bien sûr, les facultés magiques de certaines créatures peuvent palier à ce manque spirituel.

En cas d'échec critique lors d'un passage du Goulet, le malheureux est pris dans la Toile et ne peut s'en dépêtrer seul. Les Araignées du Tisserand sont rapidement au courant de la chose (surtout si elles sont nombreuses dans le coin) et viennent se repaître de la victime. Généralement, son corps est laissé dans la Toile et en devient un élément.

Une créature vivante et non spirituelle qui meurt dans la Pénumbra ne laisse pas de cadavre : il tombe et son corps perd peu à peu de sa consistance (en moins de 5 minutes, il a disparu). Il est possible de ramener le corps si quelqu'un parvient à passer sur Tellus avec le corps avant le temps imparti. De même, un Esprit matérialisé mourant sur Tellus disparaîtra en 5 minutes si son corps n'est pas ramener dans la Pénumbra.

## 1 La Pénumbra

La Pénumbra peut être vu comme l'ombre de Tellus. Mais une ombre où la lumière du ciel nocturne est restée telle qu'à l'époque de l'Age d'Or : intense. Cela n'est plus le cas sur Tellus car principalement du à l'influence technocratique, un voile se tend entre le sol de Tellus et l'Umbr Profonde atténuant l'impact de la spiritualité des Célestes.

L'aspect et l'activité de la Pénumbra est en partie, et en partie seulement, dictée par l'imaginaire et l'inconscience humaine. Il existe donc des Esprits en dehors de toute symbolique humaine et de même, des Esprits ont été influencés par la symbolique humaine et sont devenus ce que l'on pensait d'eux.

Lorsqu'il existe une réelle structure d'un lieu dans la Pénumbra (bâtiments ou végétation), c'est probablement une représentation de ce qu'il y a ou avait sur Tellus. Lorsqu'il existe une structure similaire d'un Côté comme de l'Autre du Goulet, les deux structures ne sont pas physiquement ou spirituellement attaché l'une à l'autre, et si l'un ou l'autre bouge d'un Côté ou de l'Autre du Goulet, son double ne le fera pas. Mais il y a un rapport symbolique entre les différents points de Tellus et ceux de la Pénumbra : le toit d'une maison de Tellus peut correspondre à un ou plusieurs toits de maisons de la Pénumbra (et inversement), ou la cime d'un arbre... bref, un point en hauteur. C'est pour cette raison que lorsque l'on traverse le Goulet, on ne risque pas de se retrouver dans un mur ou a demi-enterré. Le sol de Tellus correspond au sol de la Pénumbra, et s'il y a assez d'espace pour s'y tenir à 3, ce sera aussi le cas de l'Autre Côté.

Les items plus ou moins spirituels (Fétiche, Esprit matérialisé, Parent ou Métamorphe) existent pour la Pénumbra. Par conséquent, ils ne peuvent avoir de représentation puisque pour les deux Côtés, ils ne sont qu'un.

## Ephémère

L'Ephémère est la matière spirituelle de la Pénumbra. Cette matière est propre à la Pénumbra car dans les autres Royaumes, il n'y a pas de Goulet. Il n'y a donc pas d'Ephémère (et pas d'Impression psychique) en dehors d'un contexte similaire à Gaïa. L'Ephémère était la partie spirituelle du non vivant.

Une Impression psychique est une forme d'Ephémère ayant une forme d'autonomie de gestion. Lorsqu'une Impression psychique « meurt » (un loup attrape une biche et ne mange pas tout), le « cadavre » ne disparaît pas d'un coup mais se désagrège peu à peu en se mêlant à l'Ephémère du coin. La grande majorité des animaux ou des végétaux de la Pénumbra sont des Impressions psychiques et les humains sont des Impressions psychiques générées par une émotion forte ou prolongée éprouvée d'un Côté ou de l'autre du Goulet.

## Astronomie et Umbra Profonde

### La Lune

Dans le Monde des Ténèbres, la conception de la Lune par les Technocrates est la suivante : c'est la plus grosse planète tellurique (25 000 km de diamètre), mais de masse plus faible (un peu supérieure à Mars) et très proche de la Terre (environ 3 millions de km en direction de Mars). Sa vitesse angulaire est exactement la même que celle de la Terre, de sorte que la Terre est toujours entre le Soleil et la Lune. Sa rotation journalière dure 24 heures et l'une de ses faces possède la particularité d'absorber la lumière du Soleil alors que son autre face est particulièrement lisse et donc lumineuse. Ainsi, de la Terre, la Lune se lève quand le Soleil se couche et montre des phases différentes au cours du cycle lunaire. Elle se couche quand le Soleil se lève.

### Le Soleil Noir (Anthélios)

Cet astre dont la lumière dénaturée n'inonde que la Pénumbra de jour, est une parcelle du Céleste Hélios soumise au Ver durant l'Age des Ténèbres. C'est un Incarna. Seules les créatures affiliées au Ver peuvent voir grâce à la lumière du Soleil Noir. Cette lumière tend d'ailleurs à éteindre toutes les autres et ne permet pas à la lumière d'Hélios d'être présente dans la Pénumbra. Depuis la Pénumbra, il suit les mêmes rythmes qu'Hélios sur Tellus et est donc en exacte opposition avec la Lune.

Les Métamorphes connaissent depuis longtemps son existence et savent qu'il ne fait pas très bon être dans la Pénumbra de « jour ».

## Lieux de Pouvoirs

Ce sont des lieux géographiques recelant une part de surnaturelle plus importante que dans le reste du monde, le plus souvent due à une histoire plus chargée. Le Goulet y est très généralement moins puissant car c'est un lieu d'activité spirituelle importante. Pour les Dormeurs, ce sont souvent des lieux de légendes, hantés ou aux propriétés surnaturelles, bénéfiques ou maléfiques. Toute créature surnaturelle (Mage, Esprit, Métamorphe, Vampire) a un intérêt quelconque à s'emparer d'un Lieu de Pouvoirs, et si la plupart se félicitent de la faiblesse du Goulet, les Technocrates, eux n'ont de cesse, par leurs activités conscientes ou pas, de l'y renforcer.

Un Caern est un Lieu de Pouvoirs où sont installés des Métamorphes. Un Node est un Lieu de Pouvoirs tenus par des Mages et plus rarement, par des Vampires.

Si la force du Goulet environnant est inférieure à celle indiquée dans le tableau ci-dessous, il est appliqué à ce Lieu de Pouvoirs, une force de Goulet équivalente à son environnement proche.

<i>Goulet</i>	<i>Puissance</i>	<i>Caern</i>	<i>Exemple</i>
4	Niveau 1	très faible	manoir hanté
3	Niveau 2	faible, mais correct	Central Park (NY)
2	Niveau 3	significatif	
1	Niveau 4	majeur et jaloué	
0	Niveau 5	très puissant	plus gros Caern d'une Tribu

Sur Tellus, il n'y a guère de Lieu de Pouvoirs dépassant cette puissance actuellement. En revanche, il existe des Lieux de Pouvoirs bien plus puissants (jusqu'à 10) ailleurs dans la Tellurie.



## Créatures du Monde des Ténèbres

### Les Métamorphes

Lorsque le Ver attaqua Hélios, les Ténèbres tombèrent sur Gaïa et la Vie y fut grandement menacée. Sur les continents Eurasiatique et Nord-Américain, Gaïa et Luna (pour la Transformation) mirent au monde les Métamorphes (les Homo s'étaient dispersés a toutes les terres sauf l'Australie). Gaïa, devant la prodigieuse expansion et évolution de l'espèce Homo, "a souhaité" allier ces êtres, si insignifiants en apparence, à ses plus puissantes créatures en vue de la protéger. Ce faisant, elle s'est servie des Incarnas représentant la toute jeune Humanité et celui des espèces visées (Ours, Loup, Chacal, Coyote, Chat, Lynx, Puma, Panthère, Tigre, Jaguar). Ces Incarna se sont "sacrifiés" pour être le terreau de Gaïa (le fameux Maelström ?). Ce n'est que lorsqu'il n'y aura plus aucun espoir de voir resurgir un Métamorphe d'une espèce donnée (ni Métamorphe, ni Parent) que son Incarna pourra se reformer. De même, ce ne sera que lorsqu'il n'y aura plus aucun espoir de naissance d'un Métamorphe que l'Incarna de l'Humanité reviendra.

Les Métamorphes auraient une fonction de protection : celle des êtres vivants. La lutte active contre le Tisserand échoit au Ver. Avec les dérapages de la Triade, la lutte active contre le Ver et le Tisserand s'est justifiée.

Dans l'ensemble, les Métamorphes doivent être taillés pour une forme de lutte.

A priori, les espèces de prédateurs sont des Mammifères car :

- c'est peut-être plus "naturel" de mêler des espèces proches.
- niveau adaptation et puissance, c'est le must (homéothermie, niches écologiques).

Aujourd'hui, seuls les Lupins sont une réelle force principalement parce qu'ils sont sociaux, contrairement aux autres espèces de Métamorphes. Ceux-ci ne se comptent d'ailleurs plus qu'en terme d'individus dispersés de part le monde. L'existence des Incarna Ours et Jaguar prouve qu'il n'y a plus d'espoir de trouver des ours-garou et des jaguars-garou, mais peu de créatures le savent.

NB : Les grands prédateurs de Tellus

Europe : chat sauvage, lynx, ours brun, renard, loup, glouton

Asie : chat sauvage, tigre, caracal, ours malais, ours à collier, renard, loup, glouton, chacal (Sud)

Amérique Nord et centrale : lynx, jaguar (disparu), ours noir, ours brun, ours kodiak, ours blanc, grizzly, loup, coyote, glouton, puma, renard, renard polaire

NB : Les Kitsune, les Naga etc. seraient plus des Esprits purs et peut-être fées.

### Les Vampires

Le ou les premiers Vampires ont été créés vers le milieu de l'Age des Ténèbres, alors que le Ver combattait Hélios et que le Goulet était déjà assez fort. La malédiction ne s'est transmise que bien plus tard et pas avant les prémices des civilisations humaines.

### Les Mages

Les Mages sont apparus lorsque les hommes commencèrent à faire preuve de spiritualité et suivent depuis son évolution.

## Le Cycle de la Vie

Les animaux, les plantes et les humains sont tous des créatures qui ont besoin de la Vie pour exister. Gaïa la leur pourvoit sous la forme d'une Etincelle de Vie sortant du Maelström Primordial. Ces Etincelles surgissent constamment du sol de Tellus et s'intègrent aux corps organiques formés. Elles ne sont pas préformées pour une espèce donnée, sont en grande partie spirituelle mais non consciente.

En se développant en symbiose avec le corps à qui elle a apporté la Vie, l'Etincelle s'individualise à l'image de l'être vivant qu'elle anime. Elle s'enrichit et se structure pour devenir une âme. A la mort de l'être organique, l'âme se détache du corps et se retrouve devant une entrée vers les Mondes Souterrains (en général dans la Pénumbra, mais personne n'en sera témoin). Les âmes sont irrésistiblement attirées vers l'Eden, un sous-Royaume de Gaïa au cœur des Mondes Souterrains, mais elles doivent entreprendre un voyage pour le rejoindre. Lorsqu'elles l'atteignent, les âmes y séjournent dans un état de plénitude totale et effleurent de leur conscience la quiétude de Gaïa dans un cadre représentant l'Age d'Or. Elles y séjournent jusqu'à ce qu'il n'existe plus personne sur Gaïa (être vivant ou Esprit) à se souvenir des êtres qu'elles ont été (pour les avoir côtoyées personnellement). Les âmes rejoignent alors le Maelström Primordial, ou Puits des Ames, un lac dont la surface n'est jamais troublée, même par l'entrée d'une âme dans ses eaux. Elles concourent alors à la matrice servant à la naissance de nouvelles Etincelles de Vie.

Cependant, il existe une multitude de Royaume parasite ayant besoin des âmes pour exister (Shéol, Enfers, Abysses, Purgatoire, Olympe, Walhalla, Paradis, Hadès, Limbes, Nirvana) et où celles-ci peuvent échouer, pour un temps seulement car elles ne s'y sentiront finalement pas en paix. Une âme ayant une croyance particulière sera plus facilement « capturée » par le Royaume parasite qui correspond à sa foi. Les entrées de ces Royaumes sont « géographiquement » situés sur les continents où sont nés leurs mythes, mais un juif mourrant en Australie sera tout de même plus facilement dirigé vers le Shéol.

Si les âmes gagnent enfin l'Eden après le temps qui leur avait été imparti, elles rejoindront immédiatement le Maelström Primordial. Dans ce Maelström, l'âme est détruite, mais il arrive que certaines d'entre elles ressortent sans grand dommage. Elles iront alors dans un corps de la même espèce que son ancienne incarnation et la nouvelle vie qu'elle portera se souviendra en partie de sa vie précédente.

Un cas encore plus rare : une âme qui perd peu de sa structure et qui se divise en deux parties pour ensuite s'intégrer à deux corps différents. Ces deux créatures seront alors des âmes jumelles.

Les âmes conservent l'aspect de ce qu'elles étaient, mais avec une beauté indéfinissable : une radiance spirituelle et sans les impuretés de la chair. Elles savent généralement qu'elles sont mortes.

## Métamorphes & Parents

Le Maelström Primordial génère des Etincelles de Vie de 3 natures différentes : celles qui donneront l'âme des Métamorphes, celles qui donneront l'âmes de leurs Parents et celles qui donneront les âmes du reste de Tellus, si fourmillante de vie. A la mort d'un Métamorphe, son âme se rend directement vers l'Eden et le Maelström, désireux de continuer à servir Gaïa. Les Parents ont le choix de connaître le Destin des Métamorphes ou celui des autres créatures vivantes de Gaïa : rejoindre par ses propres moyens l'Eden et pouvoir y séjourner un temps.

## Agents du Ver

Les âmes soumises au Ver peuvent aussi se faire capturer par des Royaumes parasites. Elles sentent toujours le Ver et ne sont pas attirées par l'Eden, mais par des Royaumes du Ver (les Royaumes parasites peuvent être des passerelles ou des Royaumes du Ver directement... et pas forcément les plus inaccueillant !).

## Mages

Les Mages parvenant à l'Ascension transcendent leur âme et leur corps et deviennent des êtres de Magie, des Animatim. Ce stade va bien au-delà de l'âme de tout un chacun et rend la créature immortelle. Lorsqu'un Avatar meurt, son âme revient automatiquement à son Animatim qui récupère ainsi le pouvoir qu'il y avait investi.



# Le Livre des Règles

## PX et création de personnage

Afin de garder la cohérence du Monde ET la ludicité d'un perso-qui-booste, voici quelques points à prendre en compte.

### Première règle :

On fait son perso comme on le sent, après on voit s'il n'est pas trop en désaccord avec ce qui suit.

Les PX de vie quotidienne se reçoivent à partir du 1er jour de la 9ème année (à 8 ans quoi) ; pour définir le nombre de PX d'un personnage, on exclut les 1er slots des Attributs ainsi que les deux 1ers slots de Volonté (trois pour les Métamorphes et Parents). En cas de créatures surnaturelles, on exclut : le premier slot d'Entéléchie (Mage), les premiers slots de Vertus (Vampire) ainsi que les slots d'Auspice pour la Rage et ceux de Lignée pour la Gnose (Métamorphe).

Les 5 points d'Historiques et les 15 points de Freebie sont désormais à bannir ; les Historiques, Avantages et Défauts sont regroupés sous l'appellation « Traits spécifiques » et sont à choisir par soi-même. Une liste non exhaustive est établie pour les différents types de créatures.

Chaque personne reçoit 1,2 PX/an (soit 30/25 ans), sauf (ça commence !) :

- pour la période de 8-25 ans (3 PX/4 mois)
- les Métamorphes (qui se sont éveillés), en partie spirituels, qui subissent une forme d'inertie.
- si le perso a une vie trépidante (où là, il a plus de PX : compter 150-250 PX pour une campagne)

Ainsi, un Dormeur de 25 ans à 150 PX environ, de 50 ans à 180 PX, de 100 ans à 210 PX etc.

Chaque personne peut dépenser 3 PX / mois au maximum, sauf :

- les Métamorphes, de part leur nature, ne gagnent des PX qu'en accomplissant de grandes choses, mais en contrepartie, ils n'ont pas de limitation de dépense de PX.
- les Vampires ou les Mages qui peuvent voir apparaître, au cours de situations critiques, un pt de Discipline ou de Sphère (si les PX sont en réserve) sans temps d'étude.

De part leur nature si spécifique et les changements qui s'opèrent en eux, les Vampires, les Mages et les Métamorphes reçoivent 50 PX à leur Eveil. Mais en plus, les Métamorphes dont l'éducation est prise en charge par leurs aînés, bénéficient de 25 PX supplémentaires. (Et s'ils ont été élevés dans un environnement Garou, ils en reçoivent 15 avant l'Eveil et 10 après.)

NB : pour déterminer les PX auxquels à droit un Vampire ayant été en torpeur, il faut se référer à la somme de ses périodes hors Torpeur.

### La limitation dans les attributs et les capacités :

Il n'y a pas de limite, cependant, plus on va loin, plus les occasions de progresser se font rares. Au maximum, on peut obtenir 1 pt de capacité ou d'attribut au-delà de 5 / siècle au-delà du 1er siècle de vie. Lorsque les Vampires se boostent au sang, ils ne sont limités que par leur score de base x 2.

### Attributs

Apparence, Manipulation, Charisme et Intelligence disparaissent ou changent. A la place nous avons :

**Apparence** : Impression dégagée par la prestance sans parole. N'indique rien de la beauté plastique.

**Verve** : Impression dégagée par la parole

**Empathie** : Sensibilité naturelle aux émotions et à la communication des autres

**Mémoire** : Capacité à retenir les éléments perçus ou appris dans le passé, et à les restituer correctement.

## Quelques points de règles

### Volonté

On ne peut dépenser plus d'1 pt de Volonté par round ou pour une même action. Lorsqu'un pouvoir demande 1 pt de Volonté, cela signifie que pour l'activer, il faut faire un réel effort, mobilisant cette faculté et la rendant indisponible pour autre chose.

Il n'est pas possible de dépenser de Volonté pour l'initiative, les dégâts et l'encaisse.

### Difficultés et jet de dés

#### Difficulté supérieur à 10

Un jet difficulté 12 se réussit si le jet obtient 3 dix ; pour avoir 2 succès diff. 12 il faut 4 dix.

#### Succès automatiques

On ne peut utiliser les succès automatiques que hors d'une période de stress. Il faut avoir au moins autant de dés que le seuil de diff. C'est le nombre de dés qui détermine le nombre de succès automatiques.

Ex. : pour une diff. de 4      nombre de dés      nombre de succès

4	1
5	2
6	3 etc.

#### Règle du 1

Sur un jet, chaque 1 annule un dé autre, en commençant par les plus gros nombres obtenus par ailleurs. L'échec critique ne survient que lorsqu'un 1 est orphelin, c'est-à-dire lorsque l'on a obtenu un nombre de 1 supérieur à la  $\frac{1}{2}$  du nombre de dés dans le groupement.

Lorsqu'un pouvoir, une action, le meneur (et non une capacité naturelle ou surnaturelle) ajoute des dés aux personnages, ces dés (et seulement eux) ne peuvent pas faire de 1. Si c'est le cas, ils ne sont pas comptabilisés.

Ex : les dés en surplus d'initiative à la première attaque, *Auspex* ●, *Célérité* (si en *Dextérité*).

En revanche, tout dé supplémentaire en Attributs du à un Effet magique est considéré comme « naturels. »

#### Jet étendu

Lors d'un jet étendu un seul point de Volonté peut être dépensé. Au cours d'un jet étendu, les jets de dés surviennent toutes les X période en fonction du type d'action (crochetage en minute, recherche en heure) (le premier à 0, le second à 1 période etc.).

#### Jet aidé

Si plusieurs personnages s'activent sur une même tâche. Le plus compétent fait le jet à difficulté -1 pour 4 slots de dicepool de son aide, -2 pour 6, -3 pour 8 etc. Un 2e aide aidera de même.

#### Signification des slots

●	plus doué que le quidam de base ; hobby mais sans être excellent	Niveau local (la ville)
●●	un hobby, une vraie passion	Niveau départemental
●●●	1er à 2nd cycle universitaire	Niveau régional
●●●●	professionnellement compétent ; ça devient un art de vivre (ex : <i>Subterfuge</i> : le personnage à tendance à mentir, sans raison)	Niveau national
●●●●●	top ten	Niveau international

## Sports de combat

blanche-orange : les acquis ne sont pas assez solides pour pouvoir être efficaces en action réelle.

- vert
- bleu
- marron
- noir
- dan

## Capacités générales

Pour les Capacités très générales comme Expression, Arme à feu, Conduite, Mêlée, Représentation..., le joueur doit choisir des domaines de prédilection précis.

Ex. : Représentation ●●●●

- 1 domaine à ●●●● ;
- 2 domaines à ●●● ;
- 3 domaines à ●● ;
- 4 domaines à ●

Il ne sera compétent que dans ces domaines là et pas dans les autres domaines que regroupent la Capacité. Cependant, une exception peut être faite en regroupant les domaines à ● (même si la Capacité vient d'être ouverte) sous un savoir-faire très général.

Ex. : Arme à feu ●●

- revolver
- connaissance générale en arme à feu et utilisation de ce niveau pour toute arme hors revolver

Il faut bien sûr que cela soit possible et cohérent avec la catégorie en question (peu probable pour conduite) et le background du joueur.

Ces domaines sont, par exemple :

Rhétorique : poésie, comédie, oraison...

Représentation : chant, peinture, saxo...

Mêlée : grande lame, petite lame, hache...

Arme à feu : revolver, carabine, fusil mitrailleur...

Conduite : voiture, moto, bateau...

## Combat

Chaque jet de Capacité est en fait une passe d'arme (ou de poing) et non un geste ; ainsi, les adversaires lancent leur groupement de dés à une diff. constante et celui qui emporte le plus de succès gagne la manche et touche de l'écart entre les deux jets. Si les deux adversaires ratent leur jet de touché, ils sont vraiment trop mauvais ! et se sont simplement raté l'un l'autre. Si leurs jets obtiennent autant de succès, ils se touchent de 0.

Toute parade ou évitement d'une attaque au cours d'une mêlée dépend de la Capacité de combat. L'Esquive sert pour se désengager du combat ou pour éviter des projectiles. Une esquive réussit nécessite un nombre de succès supérieur au jet de touché de l'adversaire. L'esquiveur aura alors 1 rd d'avance sur son attaquant.

NB : si un personnage se fiche de se prendre des dégâts, son dice pool pour frapper est doublé doubler ; l'adversaire, en revanche, touche à diff. 2.



### Initiative

*Volonté temporaire* diff. 4 ; le plus rapide acquiert des dés de touché supplémentaires égal à l'écart entre l'initiative des deux adversaires. Ces dés supplémentaires ne s'appliquent que pour le round. Si on attend de voir ce que fait son adversaire, on perd les dés supplémentaires.

Si l'action tentée est purement mentale, l'initiative se fait en multipliant la *Volonté temporaire* par deux.

En cas d'échec critique, les adversaires n'ajoutent pas des D mais des succès. Le malchanceux ne peut faire aucune action en dehors d'une réaction de survie, sauf si personne n'a interagit avec lui du round (lui parler ou autre). En ce cas, il peut faire une action après tout le monde.

### Surprise

En cas de surprise, l'attaquant lance son initiative et fait son action sans que les individus surpris ne puissent réagir. Cette action est considérée « hors round » et le round de combat ne commence qu'après l'action de l'attaquant.

### Corps à corps

<i>Mouvement</i>	<i>Initiative</i>	<i>Diff.</i>	<i>Dégâts</i>
Tête	/	7	Force -1
Poing	/	6	Force -1
Pied	-1D	6	Force
Plaquage	/	6	/
Saisie	/	7 ou 6 $\times$	/
Morsure (Vampire)	/	7	Force +1 aggravés
Morsure (Garou)	/	6*	Force +2 aggravés
Griffes (un membre)	/	6*	Force +2 aggravés

$\times$  si arts martiaux

\* station bipède : morsure diff. +1 ; station quadrupède : griffes diff. +1

### Contre plusieurs adversaires

Le personnage a un malus de 3 dés par adversaire supérieur à 1. Il ne peut y avoir plus de 3 adversaires en même temps de même corpulence face à un seul.

### Armes de mêlée

<i>Arme</i>	<i>Initiative</i>	<i>Diff.</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Exemple</i>
Couteau	/	6	Force +1	tanto
Matraque	/	6	Force	Baton court
Machette	-1D	6	Force + 2	wakisachi, kopesh
Épée	-1D	6	Force + 3	Sabre, katana
Pieu	-1D	8	Force + 1	Toute matière
Hache de bûcheron	-1D	7	Force + 4	
Arme de guerre à deux mains	-2D	8	Force + 6	Espadon, double hache

## Projectiles

En cas de tir par arme à projectiles, la cible doit avoir l'initiative sur le tireur pour que son jet d'Esquive soit efficace : en revanche, elle n'obtient pas de dés supplémentaires, juste le droit de lancer les dés. De même, si le tireur obtient l'initiative, il n'obtient pas pour autant des dés supplémentaires.

En cas de tir moins rapide (lancé manuel), l'initiative offre des dés supplémentaires au tireur comme à sa cible et donc la cible peut tenter une esquive même si elle n'a pas eu l'initiative.

Arme	Initiative	Portée	Dégâts	Tir/rd	chargeur	Exemple
Rev. Léger	-1D	15m	3 succ.	3	6	M36, M49, M10 (< 450g)
Rev. Lourd	-2D	20m	4 succ.	2	6	M586, 357 magnum (> 450g)
Pistolet léger	-1D	20m	3 succ.	3	12	1911, P226, PPK, M92FS (< 450g)
Pistolet lourd	-2D	25m	4 succ.	2	15	MP, P228, Desert Eagle(> 450g)
Mitr. Légère	-2D	25m	4 succ.	1/3/18	65	mini M16/AK47/Uzi, U pistol (<1kg)
Mitr. Lourde	-3D	50m	5 succ.	1/3/21	80	SMG, MP5KA4, MP5A5 (> 1kg)
Carabine	-4D	200m	2 succ.	1 (2 balles)	1	
Fusil	-4D	200m	6 succ.	1	1	
Fusil à pompe	-4 à -5D*	20m	6 succ.	1	9	
Fusil d'assaut	-4D	200m	6 succ.	1/3/20	65	M16
Arc de chasse	-	100m	2 succ.	1	-	

\*Fusil à pompe : l'initiative est de -5D lorsque le tireur tire et recharge dans le même round

Les dégâts des armes à feu se calculent de la manière suivante : en plus des succès automatique des armes, le tireur lance un nb de dés égale au nb de succès à son jet de toucher pour chaque tir (les balles tirées en automatiques ou semi-automatique n'ont besoin que d'un seul jet de toucher).

A chaque doublement de la portée, l'arme perd 1 succ de dégât. A une portée de dégâts de -1, aucun dégât n'est fait à la cible, en revanche, à 0 les dés de toucher peuvent être lancés.

En semi-automatique, toutes les balles touchent si le tir touche et la cible encaisse chacune des balles.

En automatique, le nombre de balles touchant la cible est le nombre de balles tirées - la diff. du tir. Pour l'encaisse, on divise par 2, arrondi au supérieur, la Vigueur de la cible, et on multiplie le résultat par le nombre de balles qui ont touché.

Si le tireur a passé au moins 1 rd à viser, le jet à faire est Perception + Arme à feu, sinon, c'est Dextérité + Arme à feu

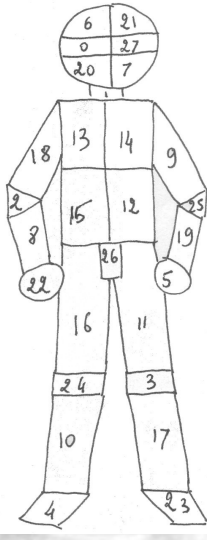
diff.	<b>cible debout et immobile</b>	cible en course : diff. +2
2	bout portant	cible engagé en combat de mêlée : diff. +4
3	2-5m	cible visée pendant 1 rd : diff. -1
4	6-12m	cible visée pendant 2 rd ou plus : diff. -2
5	13-25m	viseur laser : diff. -1
6	26-50m	
7	51-101m	
8	102-202m	dégainer prend 1 action entière
9	203-403m	viser au moins 1 rd ôte tout malus d'initiative
10	404-804m	

En cas de couvert partiel de la cible, le tireur doit être capable de viser la partie à découvert pour toucher à coup sûr. S'il ne le peut pas, il tire comme si la cible n'était pas à découvert, ciblant au mieux de ses possibilités. Si le hasard de la localisation touche une partie à découvert, le tir fait mouche, sinon, l'impact touche le couvert ou se perd.





## Localisation

	<b>3D10 dont 10=0</b>	<b>localisation</b>	<b>implication</b>
	0/27	milieu du crâne	nez, oeil, cerveau
1	cou	trachée, oesophage, colonne vertébrale	
26	organes génitaux		
2/25	coude	articulation	
3/24	genou	articulation	
4/23	ped	coup de pied, talon, doigt	
5/22	main	paume, doigt	
6/21	haut du crâne	arcade sourcilière, cheveux, cerveau	
7/20	bas du crâne	mâchoire, colonne vertébrale, oreille	
8/19	bras	poignet, os, muscle	
9/18	avant-bras	épaule, os, muscle	
10/17	jambe	cheville, os, muscle	
11/16	cuisse	os, muscle	
12	flanc gauche	pancréas, rein, estomac, hanche, colonne vertébrale	
13	torse droit	poumon, clavicule, omoplate, colonne vertébrale, cœur	
14	torse gauche	poumon, clavicule, omoplate, colonne vertébrale, cœur	
15	flanc droit	foie, rein, estomac, hanche, colonne vertébrale	

Une localisation en 0, 1, 6, 21 ou 27 empêche tout jet d'encaisse (sauf magique)

## Visée

On ne peut pas viser l'œil si on n'a pas un score suffisant ; de même, toucher la cuisse est plus facile que toucher un doigt :

<b>Possibilité de visée</b>	<b>nombre de slot requis</b>	<b>différence de succès requis</b>
aléatoire	0	0
$\frac{1}{2}$ corps (h/b ou g/d)	•	1
$\frac{1}{4}$ corps (h/b et g/d)	••	2
tête, torse, membre supérieur, 10-11	•••	3
tête, 8-19, 2-3, main, pied	••••	4
point exact (œil, doigt)	•••••	5

Si un personnage à ••• en Arme à feu et qu'il souhaite toucher le genou, il ne peut pas dire qu'il réussira par sa compétence car même s'il réunit 4 succès, ils seront comptés comme 3 pour la précision. En revanche, il se peut que par chance, visant le membre inférieur, il touche le genou.

Si ce même personnage souhaite viser la tête mais ne réunit qu'un succès, sa balle arrivera quelque part dans le haut du corps, et peut-être quand même dans la tête.

### **Blessures & soins**

Si on reçoit des blessures non aggravées puis des aggravées, les aggravées se placent en haut des Niveaux de Santé et décalent les autres.

Pour arracher ou couper une partie d'un corps, il faut passer en un seul coup (aggravé ou non) :

- 4 dommages pour oeil, doigt, oreille, nez
- 7 dommages pour le reste

### **Mort**

Toute créature (surnaturelle ou non) meurt si :

- on lui sépare le cœur et le cerveau
- on lui inflige (nombre de Niveau de Santé + 1) dommages aggravés
- on lui inflige [(nombre de Niveau de Santé x 2)+ 1] dommages non aggravés en un seul coup et une seule arme (cf. 1)

### **Feu**

Le feu fait des dégâts aggravés à toute matière organique. Les vampires y sont plus sensibles que les créatures vivantes.

### **Vrai nom**

Le Vrai Nom est détenu par l'Esprit hiérarchiquement supérieur à l'individu (l'Animatim pour les Mages...). Ce n'est pas le nom de naissance et bien peu connaissent leur Vrai Nom car il est souvent l'objet d'une quête longue et fastidieuse.

## Annexes

### Les animaux du Monde des Ténèbres

Tous les animaux ont une perception optimum dans le domaine de leur possible. Les Attributs indiqués définissent la moyenne d'une espèce et se réfèrent à l'échelle humaine.

#### Mammifères

##### Carnivores

Type	Force	Dextérité	Vigueur	Pts de sang	Exemple
Loup	3	3	3	5	
Gros chien	3	3	3	2 (3 si combatif)	labrador
Petit chien	$\frac{1}{2}$	1	2	1	caniche
Chat	1	5	2	1	
Gros félin	6	4	6	7	Tigre, puma
Ours	7	2	7	8	

##### Herbivores

Type	Force	Dextérité	Vigueur	Pts de sang	Exemple
<b>Gros</b>	6	2	7	6	Buffle, girafe
Cheval domestique	6	2	7	4	
Vache domestique	6	1	7	3	
Elephant	9	2	9	7	
Cerf	6	3	6	5	
Biche	4	4	5	3	
<b>Moyen</b>	3	4	4	3, 2 si domestique	Chèvre, cabiai
Sanglier	6	2	7	5	
Haie	4	2	5	3	
<b>Petit</b>	$\frac{1}{4}$	3	1	$\frac{1}{4}$	Lapin, castor

##### Omnivores

Type	Force	Dextérité	Vigueur	Pts de sang	Exemple
Rongeur	1	5	1	$\frac{1}{2}$	Rat
Petit rongeur	0	4	1	$\frac{1}{4}$	Mulot
Chauve-souris	1	5	1	1	Rousette
Petite chauve-souris	$\frac{1}{4}$	7	1	$\frac{1}{2}$	pipistelle
Gros singe mâle	6	2	6	6	Gorille, o. outan
Gros singe femelle	5	3	5	4	
Singe moyen mâle	5	6	3	5	Gibbon, chimp.
Singe moyen femelle	4	6	2	3	
Petit singe	3	6	2	3	Babouin, maki

#### Oiseaux

##### Carnivores

Type	Force	Dextérité	Vigueur	Pts de sang	Exemple
Gros oiseau	2	4	2	2	Aigle, corbeau
Petit oiseau	1	5	1	1	Faucon, corneille



### Herbivores

<i>Type</i>	<i>Force</i>	<i>Dextérité</i>	<i>Vigueur</i>	<i>Pts de sang</i>	<i>Exemple</i>
Gros oiseau	4	2	3	3	Autruche, dodo
Oiseau moyen	2	3	2	1	Canard, goéland
Petit oiseau	$\frac{1}{2}$	4	1	$\frac{1}{4}$	étourneau

### Reptiles

<i>Type</i>	<i>Force</i>	<i>Dextérité</i>	<i>Vigueur</i>	<i>Pts de sang</i>	<i>Exemple</i>
Gros reptile	7	2	6 à 7	7	Boa, varan, crocodile
Reptile moyen	3	3	3	2	Iguane
Petit reptile	1	4	1	$\frac{1}{2}$	Lézard
Grosse tortue	6	1	6	3	

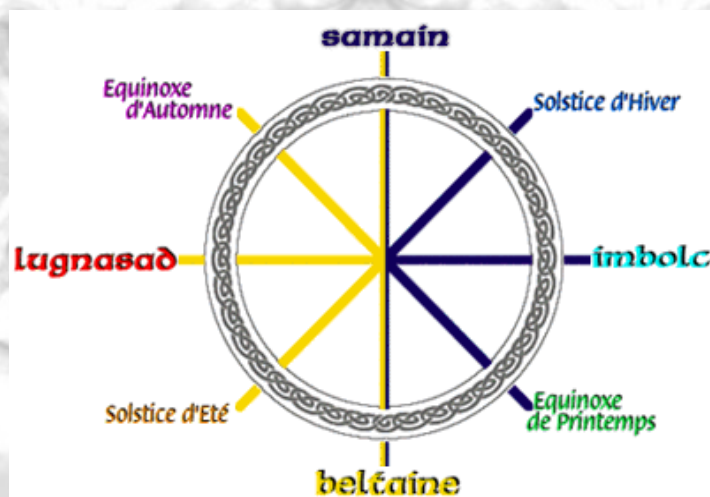
### Poissons & Amphibiens

<i>Type</i>	<i>Force</i>	<i>Dextérité</i>	<i>Vigueur</i>	<i>Pts de sang</i>	<i>Exemple</i>
P&A gros	4-6	4-6	4-6	6 (3 herb.)	> 1 mètre
P&A moyen	1	3	2	2 (1 herb.)	0,5 à 1 mètre
P&A petit	$\frac{1}{2}$	3	1	$\frac{1}{2}$ ( $\frac{1}{4}$ herb.)	< 0,5 mètre

### Invertébrés

<i>Type</i>	<i>Force</i>	<i>Dextérité</i>	<i>Vigueur</i>	<i>Pts de sang</i>	<i>Exemple</i>
I. gros	0	2	1	0	> 1,5 mètre
I. petit	0	3	0	0	< 1,5 mètre

## La Roue du temps



Solstice : la différence entre la période diurne et nocturne est la plus accentuée. Hiver et Eté

Equinoxe : la période diurne et nocturne est de même durée. Printemps et Automne

la Terre tourne en 365 jours 5h 48min 46s soit 365.24jours autour du Soleil

Les saisons ne sont pas égales : le Printemps dure 92.77 jours, l'Eté 93.65 jours, l'Automne 89.84 jours et l'Hiver 88.98 jours

Année	Imbolc	E. Printps	Beltaine	S. Eté	Lugnasad	E. Automne	Samain	S. Hiver
1992*	4.90/02 ~22h	20.39/03 ~9h	45.78/05 ~19h	21.16/06 ~4h	7.09/08 ~2h	22.81/09 ~19h	6.73/11 ~18h	21.65/12 ~15h
1993	4.14/02 ~3h	20.63/03 ~15h	6.02/05 ~1h	21.40/06 ~10h	7.33/08 ~8h	23.05/09 ~1h	6.97/11 ~23h	21.89/12 ~21h
1994	4.38/02 ~9h	20.87/03 ~21h	6.26/05 ~6h	21.64/06 ~15h	7.57/08 ~14h	23.29/09 ~7h	7.21/11 ~5h	22.13/12 ~3h
1995	4.62/02 ~15h	21.11/03 ~3h	6.50/05 ~12h	21.86/06 ~21h	7.81/08 ~19h	23.53/09 ~13h	7.45/11 ~11h	22.37/12 ~9h
1996*	4.86/02 ~21h	20.35/03 ~8h	5.74/05 ~18h	21.12 /06 ~3h	6.95/08 ~23h	22.77/09 ~18h	6.69/11 ~17h	21.61/12 ~15h
1997	4.10/02 ~2h	20.59/03 ~14h	5.98/05 ~0h	21.36/06 ~9h	7.19/08 ~5h	23.01/09 ~0h	6.93/11 ~23h	21.85/12 ~20h
1998	4.34/02 ~8h	20/03 ~20h	6.22/05 ~5h	21/06 ~14h	7.43/08 ~11h	23.25/09 ~6h	7.17/11 ~4h	21/12 soir-nuit
1999	4.58/02 ~14h	21.07/03 ~2h	6.46/05 ~11h	21.84/06 ~20h	7.67/08 ~16h	23.49/09 ~12h	7.41/11 ~10h	22.33/12 ~8h
2000	4.82/02 ? ~20h	20/03 ~8h	06/05 journée	21/06 ~2h	07/08 journée	22/09 18h	02/11 soir-nuit	21/12 ~14h

\* année bissextile

1994 est à peu près comme 1998, 1991 comme 1995 etc.

Rq : 1980 Ep : 20/03 à 11h10'45" Se : 21/06 à 5h47'45" Ea : 22/09 à 21h09'09" Sh : 21/12 à 16h56'26"

Attention : ce sont les heures approximatives en UT (heure universelle au méridien de Greenwich)

La différence pour l'Equinoxe de Printemps entre 2000 et 2001 est une progression de 5h56 et entre 2001 et 2002, de 5h45

## Jusqu'en l'an 2000 :

Imbolc se situe le 4 février.

Equinoxe de Printemps se situe dans la période du 20 au 21 mars.

Beltane se situe dans la période du 5 au 6 mai.

Solstice d'Eté se situe dans la période du 21 au 22 juin.

Lughnasad se situe dans la période du 6 au 7 août.

Equinoxe d'Automne se situe dans la période du 22 au 23 septembre.

Samain se situe dans la période du 6 au 7 octobre.

Solstice d'Hiver se situe dans la période du 21 au 22 décembre.

A noter que pour les Fées, la Cour Lumineuse (Seelie) règne sur les Fées de Beltaine à Samain et que de Samain à Beltaine, la Cour Sombre (Unseelie) prend le relais.

Après 2000, les périodes glissent car cette année aurait du être bissextile, mais en raison d'une avance minimale siècle par siècle, les années de fin de siècle et divisible par 400 ne sont pas bissextiles. (Va comprendre Charles !)

Année	Imbolc	E. Printps	Beltaine	S. Eté	Lughnasad	E. Autne	Samain	S. Hiver
2001	4.06/02 ~1h	20.55/03 ~13h	5.94/05 ~23h	21.32/06 ~8h	7.15/08 ~4h	22.97/09 ~23h	6.89/11 ~21h	21.81/12 ~19h
2002	4.30/02 ~7h	20/03 ~19h	6.18/05 ~4h	21/06 ~13h	7.39/08 ~9h	23/09 ~5h	7.13/11 ~3h	22/12 ~1h
2003	4.54/02 ~13h	21/03 ~th	6.42/05 ~7h	21/06 ~19h	7.63/08 ~12h	23/09 ~11h	7.37/11 ~5h	22/12 ~7h
2004*	3/02 ~13h	20.27/03 ~7h	4/05 ~16h	21.04/06 ~1h	6.87/08 ~21h	22.69/09 ~17h	6/11 ~3h	21.53/12 ~13h

2005 sera à peu près comme 2001 etc.

## Pour une année parfaite

3 possibilités :

368 jours, les 8 temps de la Roue tomberaient à une même heure tous les 46 jours

4 mois de 32 jours et 8 mois de 30

364 jours, les 8 temps de la Roue tomberaient à une alternance de 12h tous les 45.5 jours

4 mois de 31 jours et 8 mois de 30

360 jours, les 8 temps de la Roue tomberaient à une même heure tous les 45 jours

12 mois de 30 jours



## Note sur les Hominidés (Connaissances actuelles)

Homo habilis ; 2,6-1,7 millions d'années ; Afrique orientale ; habitat structuré ; outils de pierre/os

Homo erectus ; 1,8-0,3 millions d'années ; Expansion dans l'Afrique, l'Eurasie, l'Indonésie ; structuration de l'habitat, 500 000 ans maîtrise du feu en Chine ; 300 000 ans : des foyers en France  
Cette maîtrise entraîne des modifications culturelles et anatomiques : mastication moindre (cuisson) donc diminution de la mâchoire et du crâne ; indépendance vis-à-vis du cycle diurne ; arme contre les prédateurs

Homo neanderthalis ; 300 000-30 000 ans ; Europe, Proche-Orient et Asie centrale ; 80 000 premières traces d'inhumation (rites funéraires)

Homo sapiens sapiens ; 100 000 ans Afrique, 40 000 Eurasie, Indonésie et Océanie ; art ; il y a 10 000 ans en Eurasie et Afrique (et 4 000 ans en Amérique du Sud) : agriculture ; il y a 9 000 ans : domestication des chèvres, moutons et chiens, il y a 3 500 ans pour les bœufs, porcs et chevaux  
Expansion à l'Amérique : 20 000 ans

Il n'y eu pas un, mais deux foyers d'humanité (c'est nécessaire si on veut des Humains sur le continent américain lors de la création des Métamorphes) : le premier en Afrique (l'Eve Africaine) et un autre, un peu plus tard, en Amérique du Sud. Gaïa était très forte sur les continents d'Afrique, d'Amérique du Sud et d'Australie et ne nécessitait donc pas de garou en ces lieux à cette époque.