

# Aide de jeu: Loup-garou

Renaud "ObiWan" Guezennec

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	Lire introduction sur l'univers de loup-garou . . . . .	3
1.2	Biologie . . . . .	3
1.2.1	Régénération . . . . .	3
1.2.2	Les auspices . . . . .	4
1.2.3	Les Tribus . . . . .	4
1.3	Hierarchie dans les esprits . . . . .	4
1.4	Serment de la Lune . . . . .	4
1.5	vocabulaire . . . . .	4
1.5.1	Le goulet . . . . .	4
1.5.2	Totem . . . . .	4
1.5.3	Locus . . . . .	5
1.5.4	Tribu . . . . .	5
1.5.5	Auspice . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Regles</b>	<b>6</b>
2.1	Renommé . . . . .	6
2.1.1	Réputation . . . . .	6
2.1.2	Social dans la tribu . . . . .	6
2.2	Arme en argent . . . . .	6
2.3	locus . . . . .	6
2.4	Prendre de l'essence dans un locus . . . . .	6
2.5	Les atouts . . . . .	6
2.5.1	Iron Stomach . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Les Jets</b>	<b>7</b>
3.1	Monde des Ténébres . . . . .	7
3.1.1	Mémoriser ou se souvenir . . . . .	7
3.1.2	Perception . . . . .	7
3.1.3	Résister aux pressions . . . . .	7
3.1.4	Soulever un objet lourd . . . . .	7
3.1.5	Retenir sa respiration . . . . .	7
3.1.6	Résister au poisons ou aux maladies . . . . .	7
3.1.7	Méditation . . . . .	7
3.2	Loup garou . . . . .	7
3.2.1	La métamorphose . . . . .	7
3.2.2	Le passage dans l'autre monde . . . . .	7
3.2.3	Prendre la température dans l'autre monde . . . . .	8
3.2.4	Apercevoir un esprit dans l'autre monde . . . . .	8
3.2.5	Chercher un locus (Irraka +2) . . . . .	8
3.2.6	Comprendre les effets d'une drogue sur des Uratha . . . . .	8
3.2.7	Attaque d'un esprit . . . . .	8
3.3	Sentir un loup garou . . . . .	8



# Chapitre 1

## Introduction

### 1.1 Lire introduction sur l'univers de loup-garou

Les loup-garou sont mi-humain mi-esprit de loup. Il y a très longtemps dans une époque qu'il surnomme la Pangée, Père loup faisait régner l'ordre entre le monde physique et le monde des esprits. Devant son courage, Mère Lune tomba amoureuse de père loup. Elle prit forme humaine pour le séduire. Elle donna naissance à 9 enfants (les premiers nés). De Mère lune ils reçurent la faculté de changer de forme et Père-Loup la force et l'instinct de chasseur. Au fil des siècles, après la naissance de plusieurs générations de loup-garou, le pouvoir de père loup perdit de sa vigueur, diluer dans ses enfants et les enfants de ses enfants. Une partie des enfants de Père loup réalisa qu'il était trop faible pour les guider, ils proposèrent leur aide mais Père-loup refusa. Alors ses enfants assassinèrent Père loup qui refusait de partager son fardeau avec le fruit de sa chair. Lorsque le coup mortel fut porté, Père-loup cria si fort qu'il déchira le monde. Depuis lors, le monde des esprits (hisile) est éloigné du monde physique. Les esprits en veulent au loup garou (uratha) car ils ont cassé leur paradis et on réussit là où ils avaient tous échoué (tuer père loup). Mère lune maudit ses propres enfants pour leur crime. Depuis, les loup garou sont sensibles à l'argent (le métal le plus précieux aux yeux de Mère Lune). Au fil des siècles, elle pardonna, en partie, aux loup-garous qui reprirent le travail de son bien aimé. Le respect de l'équilibre entre le monde des esprits et le monde physique est donc la responsabilité des Loup-garou. Le monde des esprits est un monde où il fait toujours nuit. Chaque élément du monde physique a son reflet dans l'autre monde à l'exception des humains. Les humains nourrissent par leurs émotions le monde des esprits. Les esprits peuvent être des concepts comme la violence, la jalousie, l'appétit ou bien des objets esprit d'une porte d'un animal. Les loup-garous sont les seuls êtres autorisés à passer d'un monde à l'autre. Le loup garou peut à volonté se transformer entre 5 formes.

### 1.2 Biologie

#### 1.2.1 Régénération

Les ennemis : -Les esprits : leur but est de grandir le plus possible, -Les purs : Loup garous qui refusèrent de prendre part à la mort de Père-Loup Les ligues sont des mouvements philosophiques chez les loup garou.

### 1.2.2 Les auspices

Phase	Nom	Description	Role	profession
Nouvelle Lune (lune noire)	Irraka	indépendant, fourbe, rusé	Espion, Pisteur, éclaireur, arnaqueur	garde forestier, commando
Croissant de lune	Ithaeur	Prévoyant, contemplatif, spritiuel, mystérieux, sombre, sage	shaman, ritualiste	Medecin, vétérinaire, bibliothécaire
Demi-lune	Elodothe	tempéré, observateur, honnête	Gardien de l'équilibre	juge, avocat, flic, détective privé
Lune gibbeuse (3/4)	Cahalithe	Passionné, pensif, expressif	Artiste, visionnaire, gardien des légendes	artiste, hippie
Pleine lune	Rahu	Agressif, déterminé	Guerrier, victoire, gagant	Sportif, militaire

### 1.2.3 Les Tribus

Nom	Philosophie
Griffe de sang	guerriers, défenseurs, champion
Os de L'ombre	shaman, sage, oracle , comprendre le monde des esprits
Chasseurs des ténébres	pisteurs, assassins, gardien
Maitre du fer	Adaptation, technophile
Seigneur des tempêtes	aristocrate, leader

## 1.3 Hiérarchie dans les esprits

- Gaffling : bas niveau
- Jaggling : Niveau moyen
- Incarna : Haut niveau
- Magath : hybrid
- Maeljin : Seigneur des lésions
- Idigam : Bani par Mere lune

## 1.4 Serment de la Lune

- Le loup doit chasser
- Le peuple ne tue pas le peuple
- Le faible honnore le fort, le fort respecte le faible
- Respecte ta proie
- Le loup doit vivre parmi les humains
- Ne mange pas de chair humaine ou de loup
- Le troupeau ne doit pas savoir.

## 1.5 vocabulaire

### 1.5.1 Le goulet

Frontière séparant le monde physique, du monde réel.

### 1.5.2 Totem

Esprit protecteur de meute. Il gagne et donne de la puissance à une meute. Il est son avatar dans le monde des esprits. La meute doit respecter l'interdit du totem en plus des

autres interdits.

### **1.5.3 Locus**

Porte de passage d'un monde à l'autre. Sorte de fontaine à Essence.

### **1.5.4 Tribu**

Groupe philosophique chez les loups garou, ont pour totem un des 5 premiers nés

### **1.5.5 Auspice**

Marquage de la Lune, différent en fonction de la phase de la lune de la premiere transformation.

# Chapitre 2

## Regles

### 2.1 Renommé

#### 2.1.1 Réputation

Lancer le maximum en renommer primaire. Si succès alors le personne qui arrivent connaît le joueur.

#### 2.1.2 Social dans la tribu

ajouter la renommé tribale pour les conversations sociales avec un membre de sa tribu.

### 2.2 Arme en argent

Dégats aggravé, reçoivent un malus de -1 aux dégats.

### 2.3 locus

3 points d'essence par jour et par rang

### 2.4 Prendre de l'essence dans un locus

Harmonie, un point par succès (dans la limite des stock disponible), un point d'essence mets une minute à se transférer.

Si pas consommer, entre dans le reservoir du locus, 10 points par rang

### 2.5 Les atouts

#### 2.5.1 Iron Stomach

Permet a un loup garou de digérer la viande cru.

# Chapitre 3

## Les Jets

### 3.1 Monde des Ténébres

#### 3.1.1 Mémoriser ou se souvenir

Intelligence + calme

#### 3.1.2 Perception

Astuce + calme (ou astuce + compétence)

#### 3.1.3 Résister aux pressions

Résolution + calme (mentale) Résolution + vigueur (Physique)

#### 3.1.4 Soulever un objet lourd

Force (+ survie) (page 51 mdt)

#### 3.1.5 Retenir sa respiration

Vigueur

#### 3.1.6 Résister au poisons ou aux maladies

Vigueur + résolution

#### 3.1.7 Méditation

Calme + Astuce + équipement (+ 1 au test de dégénérescence) .

### 3.2 Loup garou

#### 3.2.1 La métamorphose

Vigueur + survie + Instinct Primal (page 171)

#### 3.2.2 Le passage dans l'autre monde

Intelligence + Présence + instinct primal (page 251)



### **3.2.3 Prendre la température dans l'autre monde**

Astuce + Empathie + Instinct primal (page 253)

### **3.2.4 Apercevoir un esprit dans l'autre monde**

Astuce + occulte + Instinct primal (page 254)

### **3.2.5 Chercher un locus (Irraka +2)**

Astuce + Investigation + Instinct primal

### **3.2.6 Comprendre les effets d'une drogue sur des Uratha**

Intelligence + science – 3 (le malus est plus faible si le jet est fait dans un labo). Il faut accumulé 15 à 50 succès. Quinine + éthanol cause des hallucinations à un Gauru.

### **3.2.7 Attaque d'un esprit**

Pouvoir + Finesse (Page 276)

## **3.3 Sentir un loup garou**

Astuce + instinct primal