

Les Listes de Dons

Renaud "ObiWan" Guezennec

Table des matières

1	Livre de base	3
1.1	Croissant de Lune	3
1.2	Demie Lune	3
1.3	Discrétion	4
1.4	Domination	5
1.5	Éléments	5
1.6	Évasion	6
1.7	Force	7
1.8	Inspiration	7
1.9	Gibbeuse	8
1.10	Mêre-Lune	9
1.11	Météorologie	9
1.12	modelage	10
1.13	Mort	11
1.14	Nature	11
1.15	Nouvelle Lune	12
1.16	Pere-loup	12
1.17	Perspécacité	13
1.18	Pleine Lune	14
1.19	Protection	14
1.20	Rage	15
1.21	Savoir	16
1.22	Technologie	16
2	Rituel	18
2.1	Livre de base	18
3	Esprit	19
3.1	Livre de base	19
4	Benediction	20
4.1	Livre de base	20
4.1.1	Les dons comme bénédiction	21
4.2	Livre de base	23

Chapitre 1

Livre de base

1.1 Croissant de Lune

Oeil sur les deux mondes

(Instantanée) - Permet de voir dans les deux mondes à la fois

- **jet:** Astuce + occulte + Sagesse
- **Cout:**
- **Page:** 104

Lecture de l'esprit

(Instantanée) - Donne plein d'info sur un esprit : nom, type et rang, son niveau de pouvoir et [finesse, ou résistance, charme,]+

Un esprit par scène

- **jet:** Intelligence + occulte + ruse
- **Cout:** 1 essence
- **Page:** 105

Cocon de goulet

(Instantanée) - Permet de se dissimuler dans le goulet : trouver (-2), identifier(-1), attaque à distance (-2) (-5 si à couvert),

- **jet:** Dextérité + Occulte + Pureté
- **Cout:** 1 Point d'Essence
- **Page:** 106

Entre les mailles

(Instantanée) - Traverse le goulet en reflète et peut donc faire une autre action.

- **jet:** aucun
- **Cout:** 1 Point d'Essence
- **Page:** 106

Enfoncer les portes

(Instantanée) - Traverse le goulet en reflète et peut donc faire une autre action. Pour le porteur un les autres membres de la meute.

- **jet:** aucun
- **Cout:** 1 Point d'Essence + (1 par camarade de meute)
- **Page:** 106

1.2 Demie Lune

Voir sous la surface

- () - sentir la duperie
- **jet**: astuce + empathie + pureté vs calme + instinct primal
- **Cout**: 1 point de volonté
- **Page**: 112

Grondement autoritaire

(Opposé, reflexe) - Révèle la vérité sur un sujet particulier, peut forcer une personne a enlevé son déguisement.

- **jet**: Presence + Intimidation + ruse contre [Calme + Instinct primal]
- **Cout**: 1 volonté
- **Page**: 113

Aura de trêves

() - Projete une aura de calme, efficace avant que le combat commence.

- **jet**: Manipulation + Persuasion + Honneur
- **Cout**: 1 Point d'Essence
- **Page**: 113

Alimenter la rage

(Instantanée) - Forme Gauru dure 1 tour de plus par succès

- **jet**: Vigueur + Occulte + Pureté
- **Cout**: 1 essence
- **Page**: 114

Ancrer ou priver

(Instantanée) - Influence le temps passer en forme de guerre mais chez un autre loup-garou. Il peut l'augmenter ou le réduire.

- **jet**: Vigueur + Occulte + Pureté (pour augmenter Gauru) ;
Manipulation + Occulte + ruse – résolution (pour diminuer le temps en Gauru)
- **Cout**: 1 essence
- **Page**: 114

1.3 Discrétion

Pieds de Brûme

() - Mode passif : -1 pour te pister, Mode actif : -3 (depense d'essence)

- **jet**: aucun
- **Cout**: 1 point d'essence
- **Page**: 114

fusion

() - Fusionne avec l'environnement, doit resté immobile, grosse difficulté pour te trouver

- **jet**:
- **Cout**:
- **Page**: 115

Ombre mouvante

() - Deplacement silencieux

- **jet**:
- **Cout**: 1 essence
- **Page**: 115

Ombre incarnée

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:** 115

Disparition

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:** 116

1.4 Domination

Grognement d'avertissement

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Volonté de Luna

- () -
- **jet:** présence + intimidation + Gloire vs Calme + Instinct Primal
- **Cout:**
- **Page:** 107

Voix autoritaire

- () -
- **jet:** Manipulation + Intimidation + Honneur vs Résolution + calme
- **Cout:** 1 Point d'Essence
- **Page:** 107

Briser les réfractaire

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

tirer les ficelles de l'ame

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

1.5 Éléments

Invoker de l'eau

- () -
- **jet:**
- **Cout:**

– **Page:**

Manipuler la terre

- () -
- **jet:** Dextérité + Artisanats + Ruse
- **Cout:** 1 point d’essence
- **Page:** 108

Diriger le feu

- () - Contrôle un feu, mais le feu doit exister
- **jet:** Force + Survie + Gloire
- **Cout:** 1 point d’essence
- **Page:** 109

Invocation colère des vents

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Lamentations de la rivière

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

1.6 Évasion

langue délié

- () - faire parler quelqu’un
- **jet:** manipulation + entregent + Sagesse vs Calme + instinct primal
- **Cout:** 1 essence
- **Page:** 110

Poudre aux yeux

- () -
- **jet:** Manipulation + Subterfuge + Honneur (vs Calme + Instinct Primal)
- **Cout:**
- **Page:** 111

Faire le mort

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Double sens

- () - Terrifie les ennemis
- **jet:** Intelligence + Investigation + Gloire
- **Cout:** 1 point de volonté
- **Page:** 111

Brouillard de guerre

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

1.7 Force

Coup Fracassant

() - Les dégâts contondants deviennent des blessures létales

– **jet:**

– **Cout:** 1 point de volonté

– **Page:** 116

saut puissant

() - +6 dés pour faire un saut

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:** 116

Déchirer le métal

() - Il est plus facile de couper le métal

– **jet:** Force + Artisanat + Gloire

– **Cout:**

– **Page:** 116-117

Bras légendaire

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Puissance sauvage

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

1.8 Inspiration

Les bons mots

() - +2 en social passif

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:** 117

Camaraderie

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Véritable meneur

(instantanée) - Redonne un point de volonté par succes, peut dépasser le maximum, une fois par jour, l'utilisateur doit mener ses troupes vers un danger.

– **jet:** Manipulation + Expression + Gloire

– **Cout:**

– **Page:**

Peau Spirituelle

() - Impose la crainte ou le respect

– **jet:**

– **Cout:** 1 point d'essence

– **Page:** 118

Chant du vainqueur

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

1.9 Gibbeuse

Conscience de meute

(Reflexe) - Obtenir des informations la position autres membres de la meute : loin vers le nord, très proche à sur la gauche, ainsi que la forme utilisé par ton frère, activité générale, gravement blessé ou inconscient

– **jet:** Astuce + Empathie + Sagesse

– **Cout:** aucun

– **Page:** 118

Résister à la douleur

(Instantanée) - Ignore le malus de blessure, dure toute la scene

– **jet:** Vigueur + Survie + Honneur

– **Cout:** 1 volonté

– **Page:**

Cri de ralliement

(Instantanée) - Redonne un point de volonté à ses alliés pendant la bataille

– **jet:** manipulation + expression + Gloire

– **Cout:** 1 volonté

– **Page:** 119

Communication tacite

(Instantanée) - Permet de communiquer par la pensée entre tous les memebres.

– **jet:** Intelligence + relationnel + Gloire

– **Cout:** 1 volonté

– **Page:**

Cri de gloire

(instantanée) - soigne un dégât par succès au cri, pour les membres sauf toi

– **jet:** Presence + Expression + Gloire

- **Cout:** 1 volonté
- **Page:**

1.10 Mère-Lune

Changement partiel

- () -
- **jet:** Vigueur + Survie + Instinct primal
- **Cout:** [1 point de volonté]
- **Page:** 121

Bête quelconque

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Mâchoire d'argent

- () - Transforme mâchoire et griffe en argent pur
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Vol de chair

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Forme primale

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

1.11 Météorologie

Invoquer le vent

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Brouillard silencieux

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:** 123

Déluge

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Gelée Mortelle

- () -
- **jet:** Manipulation + Survie + Honneur
- **Cout:**
- **Page:** 124

Éclair

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

1.12 modelage

Redresser

- () - redresse un objet
- **jet:**
- **Cout:** 1 Point d'Essence
- **Page:** 125

Endommager

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Sculter

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Briser

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Condenser ou grossir

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

1.13 Mort

Vision de mort

- () - voir les troubles laissés par la mort : mort violente et les fantômes
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:** 104

Couteau fantôme

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Témoignage de cadavre

- () -
- **jet:** Manipulation + Occulte + Pureté
- **Cout:** 1 point d'essence
- **Page:** 129

Paroles d'apaisement

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Vengeance du défunt

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

1.14 Nature

Langue animale

- () - Permet de parler avec les animaux à raison d'une minute par succès.
- **jet:** Manipulation + Animaux + Pureté
- **Cout:** 1 point de volonté
- **Page:** 130

Main verte

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Communion avec la forêt

- () -
- **jet:** Manipulation + Survie + Ruse
- **Cout:** 1 point d'essence
- **Page:** 130-131

Possession d'un animal

() -

– **jet:**– **Cout:**– **Page:****Vengeance de la nature**

() -

– **jet:**– **Cout:**– **Page:**

1.15 Nouvelle Lune

Trouver le point faible

() -

– **jet:**– **Cout:**– **Page:****S'esquiver**

() - Se libérer de liens (menottes, camisole...)

– **jet:**– **Cout:** 1 point de volonté– **Page:** 132**Distraction**

() -

– **jet:** Manipulation + Subterfuge + Gloire (vs Résolution + Instinct Primal)– **Cout:**– **Page:** 133**Appartenance**

() -

– **jet:**– **Cout:**– **Page:****Devenir fantôme**

() -

– **jet:**– **Cout:**– **Page:**

1.16 Pere-loup

Appel du sang de loup

(Reflète) - Permet de parler au loup et au chien. +1 social avec ses animaux

– **jet:**– **Cout:** 1 essence

– **Page:**

Vitesse de Père-loup

(Reflète) - Double la vitesse

– **jet:**

– **Cout:** 1 essence

– **Page:**

Hurlement de loup

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Blessures sauvages

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Meute d'esprits

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

1.17 Perspicacité

Sentir la malice

() - Identifier des sentiments violents : haine, colère.. chez un individu

– **jet:** intelligence + Empathie + sagesse contre Calme et instinct primal

– **Cout:**

– **Page:** 135

Sentir la corruption

() - Identifier la nature d'un individu : vampire ou autre...

– **jet:** Astuce + Occulte + pureté

– **Cout:**

– **Page:** 136

Écho Onirique

(Instantanée) - Permet de ressentir le passé récent d'un objet par sa résonnance spirituelle.

– **jet:** Astuce + Investigation + Honneur

– **Cout:** 1 essence

– **Page:** 136

Lecture de l'âme

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Lecture des présages

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

1.18 Pleine Lune

Clarté

- () - + 5 en init
- **jet:**
- **Cout:** 1 Point d'Essence
- **Page:** 136-137

Perceptions

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Étreinte de mort

- () - Si une cible est agrippée, l'utilisation de ce don donne +6 pour faire le test qui autorise une manœuvre. Disponible en Urshul, Urhan, Gauru
- **jet:** Stenr
- **Cout:** 1 Point d'Essence par morsure
- **Page:** 137

Armure de rage

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Fureur de Luna

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

1.19 Protection

Protection contre les prédateurs

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Protection contre les humains

- () -
- **jet:**

- **Cout:**
- **Page:**

Protection contre la technologie

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Protection contre les ombres

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Protection de l'esprit du sommeil

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

1.20 Rage

Masque de rage

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Armure de Rage

- () -
- **jet:** Vigueur + Survie + Honneur
- **Cout:** 1 Point d'Essence
- **Page:** 138

Canaliser la rage

- () -
- **jet:** Vigueur + Survie + Pureté
- **Cout:** 1 point d'essence
- **Page:** 142

Aspirer la rage

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Rallumer la rage

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Empoisonner la rage

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

1.21 Savoir

Connaitre un nom

() - Permet d'apprendre le ou les noms auxquels le personnage répond

– **jet:** Intelligence + Investigation + ruse vs Résolution + Instinct Primal

– **Cout:**

– **Page:** 144

Bénédiction du voyageur

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Sagacité

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Connaitre le chemin

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Communion avec la terre

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

1.22 Technologie

Sabotage

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Nuit Noire

() - coupe les lumières électriques dans une zone (200m² par succès)

– **jet:** Astuce + Larcin + Ruse

– **Cout:** 1 volonté

– **Page:** 146

Trahison du métal

() -

– **jet:** Astuce + Artisanat + gloire

– **Cout:**

– **Page:** 146

Esprit dans la machine

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Création de technologie

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Chapitre 2

Rituel

2.1 Livre de base

Rite Funéraire

- **jet:** Harmonie
- **Cout:**
- **Page:** 151

Invoqué un esprit

- **jet:** Harmonie
- **Cout:**
- **Page:** 152

Pierre consacrée

Stocke de l'essence dans un objet

- **jet:** Harmonie
- **Cout:**
- **Page:** 150

Renforcer les marches

Augmente ou diminue le Goulet (frontière entre les deux mondes)

- **jet:** Harmonie
- **Cout:**
- **Page:** 154

Chapitre 3

Esprit

3.1 Livre de base

Curiosité Maladive

Choeur: idéologie

Déchant: Science

Attributs

– **Pouvoir:** 7

– **Finesse:** 9

– **Résistance:** 9

Volonté : 16

Essence: 25

Initiative: 18

Défense: 9

Vitesse:26

Taille:2

Corpus: 11

Influence:

Curiosité : 2

Savoir : 1

:

Benediction: Désincarnation,Eclair,Entrave,Vision Matérielle,Sentir la résonance

Interdit: Esprit de maladie

Info:

Chapitre 4

Benediction

4.1 Livre de base

Brèche dans le goulet:

Permet d'outrepasser

jet : Pouvoir + Finesse **Coût** : 3 points d'essence

Chœur:

Permet de parler au esprit de son chœur sur 1,5 * Pouvoir

jet : Pouvoir + Finesse **Coût** : 1 essence

Désincarnation:

Rend le corpus aux Ombres, se sauver de la destruction permanente.

jet : Pouvoir + Resistance **Coût** :

Éclair:

Attaque à distance, portée 10 metres par point de Pouvoir. Les dégats sont létaux.

jet : Pouvoir + Finesse + 2 dés par point d'essence. **Coût** :

Entraves:

permet à l'esprit de se fixé à un objet à moins de 5 metres de lui. Si l'objet est détruit l'esprit repart dans les Ombres. L'esprit est invisible et intangible sauf pour les gens avec vision de mort. Il peut se matérialiser et se déplacer.

jet : **Coût** : 2 essences

Entraves:

Crée un possédé de type influencé

jet : Pouvoir + Finesse vs Resolution + calme **Coût** : 2 essences

Harcèlement:

Attaque émotionnelle, la cible est submergé par l'émotion pendant un nombre de tour égal au nombre de succès.

jet : Pouvoir + Finesse vs Resolution + calme **Coût** : 1 essence

Hégémonie:

Version plus puissante de possession. Elle est permanente. Chaque test represente 1 heure. 50 succès doivent être accumuler entre l'aube et le crépuscule. Cela crée un colonisé.

jet : Pouvoir + Finesse vs Resolution + calme **Coût** : 3 essences

Matérialisation:

L'esprit peut agir sur le monde physique. 1 heure par succès. A la fin, l'esprit peut rester et perdre 1 point d'essence par heure, s'entraver ou retourner dans l'hisile.

jet : Pouvoir + Finesse **Coût** : 3 essences

Portée:

Permet d'utiliser ses autres bénédiction à travers le goulet.

jet : Pouvoir + Finesse - malus goulet **Coût** :

Possession:

Permet de contrôler un humain pendant une scène. Esprit-voleur.

jet : Pouvoir + Finesse vs Resolution + calme **Coût** :

Sentir la résonance:

Obtenir des informations sur un locus ou un esprit de la meme resonance que l'esprit.

jet : Finesse + Résistance **Coût** :

Vision matérielle:

Regarder de l'autre côté.

jet : Pouvoir + Finesse **Coût** :

4.1.1 Les dons comme bénédiction

Armure de Rage

() -

– **jet**: Vigueur + Survie + Honneur

– **Cout**: 1 Point d'Essence

– **Page**: 138

Brouillard silencieux

() -

– **jet**:

– **Cout**:

– **Page**: 123

Communication tacite

(Instantanée) - Permet de communiquer par la pensée entre tous les memebres.

– **jet**: Intelligence + relationnel + Gloire

– **Cout**: 1 volonté

– **Page**:

Communion avec la forêt

() -

– **jet**: Manipulation + Survie + Ruse

– **Cout**: 1 point d'essence

– **Page**: 130-131

Communion avec la terre

() -

– **jet**:

– **Cout**:

– **Page**:

Connaitre le chemin

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Déchirer le métal

() - Il est plus facile de couper le métal

– **jet:** Force + Artisanat + Gloire

– **Cout:**

– **Page:** 116-117

Déluge

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Diriger le feu

() - Contrôle un feu, mais le feu doit exister

– **jet:** Force + Survie + Gloire

– **Cout:** 1 point d'essence

– **Page:** 109

Éclair

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Invocation colère des vents

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Invoquer le vent

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Lecture des présages

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Main verte

() -

– **jet:**

– **Cout:**

– **Page:**

Manipuler la terre

- () -
- **jet:** Dextérité + Artisanats + Ruse
- **Cout:** 1 point d'essence
- **Page:** 108

Nuit Noire

- () - coupe les lumières électriques dans une zone (200m² par succès)
- **jet:** Astuce + Larcin + Ruse
- **Cout:** 1 volonté
- **Page:** 146

Sabotage

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

Trouver le point faible

- () -
- **jet:**
- **Cout:**
- **Page:**

4.2 Livre de base

Clasp:

Aggrype une cible avec une force surnaturelle. 1 point d'essence permet à l'esprit de faire des dégats létaux

jet : Pouvoir + Finesse **Coût :**

Désiccation:

Permet à un esprit de tirer le liquide d'une cible : sang ou eau. La cible doit être dans les 5 metres par point de pouvoir. les dégats sont contondants. 1 dégats par succes

jet : Pouvoir + Finesse **Coût :**

Drain:

Vole de l'essence ou de la volonté a une cible. La cible doit être touchée.

jet : Pouvoir + Finesse vs Vigueur + resolution + instinct primal **Coût :**

Emotional Aura:

affecte les cibles autour de l'esprit par un malus de -2

jet : Pouvoir + Finesse vs calme + resolution + instinct primal **Coût :**

fearstruck:

paralise un adversaire par la peur.

jet : Pouvoir + Finesse vs calme + resolution + instinct primal **Coût :** 1 point d'essence

Final strike:

Attaque un ennemi en action reflexe quand l'esprit est proche de la Désincarnation

jet : **Coût :** 1 point d'essence

Howl:

hurle de façon à faire peur à un ennemi. la cible court 1 tour par succes.

jet : Pouvoir + Finesse - calme **Coût** :

Mechanical Possession:

Farusim, or “Machine Riders.”, permet de controlé un objet.

jet : Finesse pour controler un véhicule. **Coût** : 1 point d'essence

Revelation:

inonde l'intellect de quelqu'un par un flot d'information. malus mental egal au nombre de succes de l'esprit. dure pour la scène.

jet : Pouvoir + Finesse vs Résolution + calme **Coût** : 1 essence

Seek:

Information relatives à un évènement proche de l'influence de l'esprit. 2 kilometre par succes.

jet : Finesse **Coût** : 1 essence = portée * 10

Speed:

avec 2 points d'essence la vitesse de l'esprit double. 4 essence la vitesse triple.

jet : **Coût** : 2 ou 4 essence

Spirit venom:

injecte un venin surnaturel. Après une attaque corps à corps, l'esprit peut activé cette bénédiction. Le venin inflige un point de dégât supplémentaire par point d'essence dépensé. La victim doit faire un jet de Vigueur + Instinct primal ou perdre 1 point d'essence par point d'essence depensé par l'esprit.

jet : **Coût** : 1 à 3 points d'essence.

Telekinesis:

permet à l'esprit de manipuler un objet à distance, sans le toucher. L'objet doit etre de taille inferieur ou égal au nombre de succes pour être déplacer.

jet : Pouvoir + Finesse **Coût** : 1 point d'essence