

Organes Politiques

Renaud "ObiWan" Guezennec

Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Lire introduction sur l'univers de loup-garou	3
1.2	Les meutes	3
1.2.1	La Meute PJ :	3
1.3	Elodoth	4
1.4	Cahalithe	6
1.5	Irraka	8
1.6	Rahu	10
1.7	Ithaeur	12
2	L'histoire commence	14
2.1	Informations à dire aux PJ	14
2.2	14
2.3	14
2.4	14

Chapitre 1

Introduction

1.1 Lire introduction sur l'univers de loup-garou

Voir le document à cet effet.

1.2 Les meutes

1.2.1 La Meute PJ :

Glen Taylor : GrayWolf : Alpha - Elodoth - chasseur des ténèbres

Mathew LittleHawk : Sad Singer : Cahalithe - Os de l'Ombre

Laura Bennett : blood queen : Rahu - Seigneur des Tempêtes

Andy Zeiner : Faceless : Irraka - Maître du fer

Kelly Clark : 911 : Ithaeur - Griffe de Sang

1.3 Elodoth

Nom : Glen Taylor

Origine : Canada

Auspice : Elodoth

Tribu : Chasseur des ténèbres

Profession : Gérant d'un sanctuaire pour animaux

Nom de guerre : Protect the beast

Age : 38 ans

Histoire : Depuis la mort de ta femme et ta fille, le 22 avril 2000 dans un tragique accident routier, tu t'es effondré. Tu as cassé la gueule à ton patron parce qu'il n'avait pas respecter les normes de sécurité dans le zoo où tu travaillais. Au chômage, sans argent et n'ayant plus le désir de vivre, tu es devenu SDF, te laissant mourir. Le peu d'argent que tu recevais allait directement dans de l'alcool. Très vite, tu as commencé à récupérer les chats et chiens errants. Tu les nourrissait comme tu pouvais. Ça avait l'avantage de toucher un peu les passants, ils se montraient généreux avec toi. Un soir, une bande de jeune s'est attaqué à tes animaux. Tu voulais les aidés mais tu étais complément rond par l'alcool. C'est à ce moment qu'une grande colère s'est réveillé en toi, tu baignais dans de l'urine, ton sang et pourtant la lune était si belle sous sa forme de demi lune. Ta vue s'éclaircit par l'énergie de la colère puis le black-out total. Le lendemain tu étais plein de sang au milieu des cadavres d'ado.

Une meute t'a récupéré pour t'apprendre ta nouvelle vie. Tu es rentré dans leur meute. Puis, la meute s'est fait décimé car ils ont refusé de suivre ton conseil face à un danger. Tu as survécu de justesse. La mort ne te veut vraiment pas, on dirait. Tu as voulu t'éloigner de la ville et tu as commencé à vivre en hermite proche d'une réserve indienne.

Tu avais négocié avec les meutes voisines pour vivre tranquillement tout seul. Un jour un jeune loup-garou venu de la réserve est venu te voir, il avait besoin de toi pour se venger et détruire un esprit. Sa tante lui avait dit avant de mourir que tu avais la solution pour battre cet esprit. En réalité, tu étais la solution, l'esprit en question ne pouvait affecter que les amérindiens. L'esprit n'a rien pu faire contre toi. Le gamin a pris cela pour la bravoure et t'a accepté comme alpha. Tu ne voulais pas mais les meutes des environs avait été détruite par cet esprit. Vous avez petit à petit récupérer les autres.

Depuis plusieurs mois, tu tiens dans le parc naturel du Glacier une zone de protection des animaux. La chasse aux loups a été autorisé par le gouverneur de l'état. Ce fut un véritable massacre. Tu as sauvé ce que tu as pu mais c'est jamais assez. Ces troubles salissent votre territoire, il est temps de prendre les devants. Tu as donc décidé d'aller voir le gouverneur et lui dire d'arrêter ses conneries. La meute n'est pas super chaude pour aller en ville mais bon ils savent que c'est nécessaire ;

Avis :

Sad Singer : Un jeune idéaliste, sentiment mitigé entre paternalisme et ennuie.

blood queen : tu aimes bien son côté looseuse. Elle est de bon conseil, elle connaît la difficulté d'être un alpha.

Faceless : Type très secret. Il a du mal à partager avec la meute. Il ne semble pas faire confiance aux autres.

911 : Une femme forte, elle fera sûrement une très bonne alpha si elle surpasse sa mélancolie.

Dons

Aura de trêves

(Instantanée) - Projette une aura de calme, efficace avant que le combat commence. Les personnes doivent dépenser un point de volonté pour commettre un acte violent

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

Sentir la corruption

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

- **jet:** Astuce + Occulte + Pureté
- **Cout:** Aucun
- **Page:** 136

Vision nocturne

(réflexe) - Voir dans la nuit en forme humaine

- **jet:** Intelligence + Survie + Honneur
- **Cout:** aucun
- **Page:** 135

1.4 Cahalithe

Nom : Mathew LittleHawk

Origine : USA

Auspice : Cahalithe

Tribu : Os de l'Ombre

Profession : Dessinateur/Tatoueur

Nom de guerre : Sad Song

Liste de dons :

Age : 22 ans

Histoire : Tu es un jeune garçon de la tribu amérindienne des Pikunis, les blackfeets. Tu as toujours été passionné par les arts graphiques : fan de dessin animés, comics, BD et manga. Tu dévores tout ce que tu peux trouver. Ton enfance est marquée par la précarité de la vie en réserve. Tu as appris à dessiner tout seul, et tu tiens un blog de comics (et un compte sur deviant-art). Tu as fait quelques illustrations de livre, site web en freelance. Ton activité ne plaît pas à tes parents qui voit ça comme une marque trop profonde d'intégration dans la vie des hommes blancs. Tu partages ce protectionnisme envers ta culture et la méfiance des blancs mais tu sais bien faire la séparation. Pendant ton enfance, tes parents ainsi que ton frère et tes deux soeurs n'ont jamais été de véritable soutien. Ton frère a voulu prendre les armes pour la cause et voler des banques. Il purge une peine de prison. Tes soeurs s'en sortent un peu mieux. Elles travaillent à la ville d'Helena (capitale de l'Etat). Lucy est serveuse et danseuse dans une boîte de striptease. La dernière Jessy est télé-démarcheuse pour diverses sociétés. Ta tante (Lyana BlackFeather) était le seul soutien dans ta famille, toujours douce et attentive. Elle te racontait souvent des histoires de fou : avec des monstres et des groupes de héros. A l'adolescence, tu as commencé à expérimenter des rêves étranges. Tu voyais les histoires de ta grand-mères prendre une couleur et une saveur tout à fait réaliste. Un jour, tu as senti un appel de ta tante. Elle était en danger. Tu ne pouvais te l'expliquer mais tu en étais certain. Tu as couru le plus vite possible vers la source des appels. Elle et ses amis étaient dans le monde de tes rêves (ou plutôt cauchemar). Ils affrontaient un truc monstrueux et violent esprit. Ta tante était gravement blessée. Ton instinct t'a poussé à l'éloigner de là. Puis, c'est le noir. Elle et sa meute se battait contre un féroce esprit de maladie. Elle a été infecté et blessé. A cause de ton intervention, elle n'est pas morte avec sa meute. Elle a gagné quelques heures. Elle a en profité pour t'enseigner le secret de cet esprit. Elle t'a dit d'aller voir un loup-garou hermite. D'après elle, c'était le seul dans la région à pouvoir battre cet esprit. Tu as réussi à le convaincre de t'aider. Devant sa bravoure et parce que tu connaissais plus aucun autre loup garou, tu lui as demandé de devenir ton alpha. Vous avez créé la meute et récupéré les autres au fur et à mesure. Tu t'inspires beaucoup des histoires qu'elle te contait pour faire tes dessins. Sous un pseudonyme, tu écris un comics qui marche pas mal, assez pour te mettre à l'abri financièrement.

Avis :

GrayWolf : Un veteran, il envoie du patté mais il ne semble pas apprécier son poste d'alpha.

blood queen : Elle conseille beaucoup l'alpha, et semble comprendre les problèmes de la meute. Tu aimerais avoir autant de poids qu'elle dans la meute.

Faceless : un type assez secret, il ne souhaite pas s'attacher à vous. Il vous cache un secret. Rien de terrible mais il a visiblement peur de vous le dire.

911 : Elle est traumatisée, et évite le combat le plus possible. Mais quand il faut, bon dieu, elle est là.

Dons

Conscience de meute

(Réflexe) - 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

Camaraderie

(Réflexe) - Calme les troupes, la meute gagne +1 au jet de résistance à la rage mortelle pour la scène, de plus, si une action en coopération est faite les jets de soutien gagne +1

- **jet**: Manipulation + Persuasion + Sagesse
- **Cout**: Aucun
- **Page**: 117

Gridlock

(instantané, opposition) - Empêche une cible de fuir par un moyen de transport et sa vitesse à pied est réduite de 2

- **jet**: Resolution + Sagesse de la rue + Gloire vs calme + instinct primal
- **Cout**: aucun
- **Page**: 118

1.5 Irraka

Nom : Andy Zeiner

Origine : USA

Auspice : Irraka

Tribu : Maître du fer

Profession : Comptable

Nom de guerre : Faceless

Age : 28 ans

Histoire : Ton véritable nom est Christopher Malone. Tu es né dans le Bronx (NYC), dans une famille assez pauvre. Tu as bossé comme un taré pour te sortir de là. Finalement, tu as obtenu un diplôme universitaire en Comptabilité / Gestion / Droit des affaires. Le job parfait, tu as mené la belle vie une paire d'années, puis cela s'est compliqué. Dans tes clients, il y avait beaucoup de trafiquant en tout genre qui cherchaient à laver leur argent sale. Quand tu t'en es rendu compte, tu as vu l'opportunité de faire payer à ses types ce qu'ils ont fait à ta communauté pendant des années. Tu leur as volé de l'argent, en grosse quantité. Quand cela a commencé à se voir, tu as reçu de grosse menace. Par chance, Laura Sullivan une agent du FBI t'a arrêté pour fraude fiscale. Tu as pu négocier avec elle pour donner tes anciens clients sur leur trafic d'armes/drogues/filles et bien d'autres en échange de ton amnistie. Tu es donc rentré dans le programme de protection des témoins du FBI. Dans un motel sous bonne garde, tu as été attaqué. Un des agents du FBI avait trahi ta position pour un petit paquet de fric. Les deux autres agents avait été tué et le traître s'était auto-blessé pour donner le change. Quand les hommes de mains ont voulu jouer avec toi en te jetant dans un bac d'acide. La douleur a réveille cet instinct de prédateur en toi. Le lendemain, tu étais nu au beau milieu de quatre cadavres. Une meute t'a trouvé et t'a expliqué le monde qui s'offrait à toi. Tu as vite compris que les grandes villes, c'était fini pour toi. Tu te ferais repérer trop rapidement. Tu as accompli ta vengeance en tuant l'agent du FBI avec l'aide de Laura Sullivan. Elle reste la seule personne qui connaît ta couverture. Vous avez peur qu'il y ait d'autres taupes au FBI. Elle se demande encore comment tu as réussi à survivre à l'enlèvement. Après avoir accompli ta vengeance, tu as du faire profil bas, car même en prison, les types que tu y as envoyé reste puissant. Tu es donc parti loin de New York, dans l'Amérique profonde, tu as trouvé une meute. Cela fait maintenant 2 ans que tu traînes avec eux. Tu ne leur as jamais dit ton passé. Pour eux, tu es Andy Zeiner et cela commence à te plaire. De l'eau à couler sous les ponts, tu peux te montrer moins paranoïaque. Les mecs qui t'en voulaient sont en prison et tu es un loup-garou maintenant et ta meute sera là. Tu vis une relation assez compliqué mais fusionnelle avec Laura Sullivan.

Avis :

GrayWolf : C'est ton alpha, il est cool. mais il ne semble pas aimé avoir des responsabilités.

Est-ce normal pour une meute d'avoir un alpha qui ne veut pas l'être ?

Sad Singer : Un jeune idéaliste, il est toujours motivé pour tout. C'est fatigant.

blood queen : elle est loin d'être conne mais la poisse l'aime beaucoup. Presque autant que toi.

911 : Tu ne comprends pas, elle pourrait faire une super alpha, et rouler sur tous vos ennemis, mais elle évite le combat le plus possible.

Dons

Nuit Noire

(Instantanée) - coupe les lumières électriques dans une zone ($200m^2$ par succès)

- **jet**: Astuce + Larcin + Ruse
- **Cout**: 1 volonté
- **Page**: 146

S'esquiver

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

- **jet**: Aucun
- **Cout**: 1 point de volonté
- **Page**: 132

Faire le mort

(Réflexe) - Passe pour mort, un jet en Intelligence + médecine doit être fait et dépasser le score de l'activation du pouvoir. Le corps reste mort pendant 24h ou jusqu'à que le LG décide de se réveiller. Il reste conscient de ce qu'il se passe autour de lui.

- **jet**: Astuce + Subterfuge + Ruse
- **Cout**: 1 volonté
- **Page**: 111

1.6 Rahu

Nom : Laura Bennett

Origine : USA

Auspice : Rahu

Tribu : Seigneur des tempêtes

Profession :

Nom de guerre : blood queen

Liste de dons :

Age : 22 ans

Histoire : Tu es une jeune fille issue d'une famille tout à fait classique, tu as une sœur jumelle. Elle a toujours été la préférée de tes parents. Elle était douée à la école ; pas toi. Toi tu te bagarrais tout le temps, souvent pour l'aider mais c'est toi qu'on punissait. Vous étiez très proche même si les adultes t'éloignent d'elle car ils pensaient que tu aurais une mauvaise influence sur elle. Le 22 avril 2000, la police a sonné chez vous, pour vous annoncer la mort de vos parents. Vous n'avez que 10 ans et vous êtes rentré dans le système d'aide social. Ta sœur s'est enfoncé dans les études et à trouver une famille d'accueil assez facilement. Toi c'est les centres de redressement que tu as trouvé. Plusieurs années après tu as essayé de la retrouver toi délinquante et elle avocate d'affaires, Elle a essayé de te sortir de là, mais la drogue a été la plus forte. Tu as fait des trucs vraiment sale pour tes dose : vols, agressions et meurtres. Un soir, tu négociais auprès de ton dealer ta dose. Il refusait de te lâcher la dose pour le peu d'argent que tu avais. Les flics vous sont tombés dessus. Tu as profité de la confusion pour voler le stock du dealer. Tu t'es payé un gros trip, tu en avais jamais eu autant. Tu savais que de toute façon tu ne survivrais pas à cette "fête" mais t'y as survécu et les mecs ont commencé à chercher leur produit volé. Sans le stock la police n'a pas pu les mettre en prison. Ils ont donc été libéré rapidement. Quand ils t'ont retrouvé, ils ont jouer avec toi et des barres de fer. Cela casse vite des os humains. Le lendemain, tu es réveillé dans une chambre de la maison de ta sœur. Son mari était en voyage d'affaire. Elle t'a expliqué que ta rage s'était exprimé sur ton dealer et son pote. Elle t'a dit qu'elle aussi été un loup-garous. Le coté bien, c'est que devenir loup garou t'a rendu complètement insensible aux sirènes de l'héroïne. Elle t'a fait rentré dans sa meute. Tu as été accepté non sans difficulté mais tu as vite remarqué le manque d'imagination et la peur d'agir de ses membres. Tu t'es imposée en quelques mois comme l'alpha de la meute. Un jour un plan à merder quelques parts, et ta sœur s'est retrouvé seule face à des flics ripoux qui foutaient la merde sur votre territoire. Elle les a tué. Le problème, c'est qu'elle a montré sa vraie forme devant des humains. La lubie l'a protégé mais elle a été arrêté par des flics survivant. Des caméras de surveillances la montre rentré sur les lieux du crimes et en sortir quelques secondes après couverte de sang. Ta meute a voulu l'exclure. Tu savais qu'elle ne supporterait pas la prison et encore moins d'être renier par ses frères de meute. Tu as porté le chapeau devant ta meute et devant les autorités. Ta sœur fut libéré et tu as fini en prison. Avec ton casier judiciaire et le meurtre de policier le verdict tomba vite : peine de mort par injection. Tu aurais accepter ce soir sans angoisse. Ce n'est pas comme si tu étais attaché à la vie. Le problème, une injection létale aurait eut autant d'effet sur toi qu'un verre d'eau. Du coup, pour éviter de violer l'harmonie tu as décidé de t'évader. Ta sœur t'a aidé, ce fut assez facile. L'avantage d'être un loup-garou. Tu as traîné un peu avant de trouver un coin tranquille pour vivre. Une meute t'a accepté. Ta sœur et sa meute ont déménagé de Chicago vers Helena, Montana pour être proche de toi. Enfin ils n'y a qu'elle et toi qui connaissent la vérité. Vous vous voyez de temps en temps. Officiellement la police te cherche à l'étranger. La situation devient peu à peu gérable. Ta vraie fausse identité t'aide pas mal. Officiellement, tu travailles dans le parc animalier privé.

Ton alpha veut aller en ville, tu essaieras de rencontrer ta sœur.

Avis :

GrayWolf : Un bon alpha, tu l'aides un peu et le conseille. Il est mort intérieurement, son poste d'alpha lui redonne un peu la vie.

Sad Singer : Un jeune, il est un peu trop enthousiaste, mais c'est un bon type.

Faceless : Quelqu'un de très secret, il ne vous fait pas confiance visiblement. Il est volontaire, mais dès qu'il est concerné, il devient transparent.

911 : Un bon élément, elle fera une très bonne alpha, elle a encore à apprendre et elle doit évacuer sa peine.

Dons

Clarté

(Réflexe) - + 5 en init

- **jet**: Aucun
- **Cout**: 1 Point d'Essence
- **Page**: 136-137

Brouillard silencieux

(Instantanée) - Créer un brouillard dense, 20 mètre carrée par point d'instinct primal, règle à couvert pour toutes actions de combat, la meute du LG voit à travers

- **jet**: Manipulation + Survie + Ruse
- **Cout**: 1 essence
- **Page**: 123

Hobbling Gaze

(Instantanée) - En insinuant la peur dans l'esprit d'une cible. Elle ne peut pas fuir à toute vitesse. Réduit la vitesse de l'adversaire de 1 par succès. La réduction de vitesse fonctionne 1 minutes par succès.

- **jet**: Dextérité + Sport + Honneur- Résolution de la cible
- **Cout**: 1 essence
- **Page**: 123

1.7 Ithaeur

Nom : Kelly Clark

Origine : Sioux

Auspice : Ithaeur/Shaman

Tribu : Griffes de Sang

Profession : Médecin Militaire

Nom de guerre : 911

Age : 34 ans

Histoire : Tu es une jeune femme de 34 ans issue d'une famille amérindienne. Tu es née dans une réserve indienne. Tu as toujours été une élève studieuse. Pour réaliser ton rêve de devenir médecin, tu as accepté un programme de bourse pour aider les gens des réserves indiennes. L'armée américaine à payer ton lycée et tes études et tu as fait ton internat dans l'armée. Cela semblait un bon plan sur le papier. Tu as signé ton contrat, le lundi 10 septembre 2001. Tu as fait plusieurs tours en Irak et en Afghanistan. De cette expérience, tu restes assez traumatisée. La traumatologie de guerre, c'est vraiment un truc sale. Tu étais le médecin d'un régiment des marines. Tu as gagné le titre de "Luckiest Kelly" dans ton régiment, tu as souvent pressenti les problèmes. Tu étais la mascotte, la fille qui fallait protéger et l'ange gardien des soldats. Ce sens du danger était principalement due à ton sang de loup, tu en as conscience maintenant. C'est d'ailleurs lors d'une mission en Afghanistan que tu as expérimenté ton premier changement. Votre section avait pris position en haut d'un plateau, l'autre section de votre régiment avez pris position sur un plateau voisin légèrement plus bas dans la vallée. Durant la deuxième nuit de surveillance, vous avez compris que l'autre section était sous un feu nourri. Après la première vague d'attaque, les communications radios annonçaient que Peter Allister avait été touché. C'était le médecin de l'autre section et ton petit ami pas tout à fait officiel de l'époque. Tu étais si inutile alors que des gens avez besoin de toi. Cela t'a mis dans une rage folle. Tu as décidé de rejoindre l'autre plateau à 10km de là, à pieds. C'est complètement idiot mais une chose en toi disait que tu pouvais. Tu ne te rappelles pas de la suite. Le lendemain tu t'es réveillé dans une maison d'un village de la vallée que vous deviez surveiller. Un loup garou afghan t'a expliqué les règles qui venait avec ta nouvelle condition. Lui et sa meute ont attaqué la section Charlie avec des talibans sous leur ordre. C'était clairement des talibans eut aussi mais le fait d'être loup-garou t'a sauvé la vie. Tu ne veux pas savoir ce qu'ils aurait fait à une femme ennemi. Il t'ont renvoyé à ta base. Ils ont été clair : soit tu rentres au pays, soit la prochaine fois qu'il te croiserait tu serais un loup-garou essayant de leur voler leur territoire. Bref, après les 1 mois passé chez l'ennemi, la hiérarchie et ton régiment n'avaient confiance en toi. Tu avais fini tes études, et tu avais fait assez de temps dans l'armée pour partir. Tu es restée deux mois à travailler à l'hôpital de la base internationale. Tu es rentrée et tu as essayé de trouver un boulot et une meute. Le boulot tu en as chié. Ta réputation au sein du milieu médical était assez détruite, tu as trouvé ta meute. Ils ont pu subvenir à tes besoins donc ne t'était plus une priorité mais cela commence à te faire réfléchir. Ce week-end à Helena te donnera peut-être des opportunités.

Avis :

GrayWolf : Un bon alpha, il t'occupe car il sait que tu en as besoin.

Sad Singer : un jeune idéaliste malgré les morts et la violence des Urathas, il est plein d'énergie. C'est fatigant.

blood queen : Elle semble s'être porté volontaire pour avoir une vie de merde.

Faceless : Un type assez secret, il ne vous fait pas confiance mais il est là quand il faut agir.

Dons

Oeil sur les deux mondes

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

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

Vitesse de Père-loup

(Réflexe) - Double la vitesse, la vitesse est doublée tant que l'utilisateur court. S'il s'arrête, il doit dépenser à nouveau le coût du don.

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

Déchirer le métal

(Réflexe) - Il est plus facile de couper le métal. Ignore autant de point de rigidité que de succès obtenu pour l'activation du don.

- **jet**: Force + Artisanat + Gloire
- **Cout**: 1 essence
- **Page**: 116-117

Rituel

Rite Funéraire (Niveau: 1)

Rend hommage à un LG mort. Sorte de cérémonie d'enterrement pour la société loup-garou.

- **jet**: Harmonie
- **Succès**: Étendu, 10 succès, chaque test représente 15 minutes.
- **Description**: Le rite prend 1h environ. Chaque participant verse un peu de leur sang sur le défunt et sur le lieu de repos éternel : tombe, bucher, océan. Chaque participant hurle son deuil
- **Page**: 151

Invoqué un Gaffling (esprit aussi puissant qu'un loup-garou). (Niveau: 2)

Fait un cercle au sol et s'assoie au milieu, une offrande est faite pour appater l'esprits. La nature de l'offrande dépend du type d'esprit désirer. Le ritualiste peut invoque un esprit particulier s'il connaît son nom ou un type d'esprit. Les esprits n'aiment pas être invoqué.

- **jet**: Harmonie
- **Succès**: Étendu, 40 succès, chaque jet correspond à 1 minutes.
- **Description**: Un esprit du type demandé vient et le ritualiste doit conclure un accord avec l'esprit pour obtenir des infos ou services.
- **Page**: 152

Rite de Guérison (Niveau: 3)

Guérit les dégats aggravées(pour un maximum de 5). Il faut dépenser 2 points d'essence pour soigner 1 point. Soit le ritualiste depense les 2 soit, moitié-moitié entre le ritualiste et la victime.

- **jet**: Harmonie
- **Succès**: Étendu, de 5 à 25 succès, chaque test represente 15 minutes.
- **Description**: Les blessés sont regroupés en cercle autour du ritualiste. Il invoque les esprits des ancêtres et ceux de la force et de la compassion. Nettoyage des blessures : verser de l'eau ou lécher les blessures.
- **Page**: 161

Chapitre 2

L’histoire commence

2.1 Informations à dire aux PJ

– GrayWolf

2.2

2.3

2.4