

ÉDITION 20^e ANNIVERSAIRE
COUP-GAROU
L'APOCALYPSE

Nom: Artyom Carpenter (Nimik)
Joueur: Arganarion
Concept: Maître de son destin

Meute: Légion du Crépuscule
Nature: Idéaliste
Attitude: Rebelle

Race: Métis
Auspice: Ragabash
Tribu: Seigneurs de l'Ombre

Attributs

Physiques

Force (Jambes puissantes)	●●●○○
Dextérité	●●●○○
Vigueur	●●●○○

Sociaux

Charisme	●●○○○
Manipulation	●●●○○
Apparence	●●○○○

Mentaux

Perception	●●●○○
Intelligence	●●○○○
Astuce	●●●○○

Capacités

Talents

Athlétisme	●●●○○
Bagarre (Combat Primal)	●●●●○
Commandement	○○○○○
Empathie	●●○○○
Expérience de la rue	○○○○○
Expression	○○○○○
Intimidation	○○○○○
Intuition primitive	●●○○○
Subterfuge	○○○○○
Vigilance	●●○○○
Torture	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Compétences

Animaux	○○○○○
Armes à feu	○○○○○
Artisanats	○○○○○
Conduite	○○○○○
Étiquette	○○○○○
Furtivité (Milieu Urbain)	●●●●○
Larcin	○○○○○
Mêlée	○○○○○
Représentation	○○○○○
Survie	●○○○○
Art de l'évasion	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Connaissances

Droit	○○○○○
Énigmes	●●○○○
Érudition	●○○○○
Informatique	○○○○○
Investigation	●○○○○
Médecine	●●●○○
Occultisme	●●●○○
Rituels	○○○○○
Sciences	○○○○○
Technologie	○○○○○
Pharmacopée	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Avantages

Historiques

Héritage spirituel	●●●○○
Fétiche	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Dons

Armure de Luna (2)	
Défaut fatal (1)	
Odour de l'eau vive (1)	
Ouverture du sceau (1)	
Pouls de la proie (2)	
Résistance à la douleur (1)	
Saisir l'avantage (1)	
Sentir le Ver (1)	

Dons

Tissage des ombres (1)	
Trouble de l'œil laiteux (1)	

Renommée

Gloire	● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Honneur	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Sagesse	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Rage

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Santé

Contusion	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blessure légère	-1	<input type="checkbox"/>
Blessure moyenne	-1	<input type="checkbox"/>
Blessure grave	-2	<input type="checkbox"/>
Handicap	-2	<input type="checkbox"/>
Infirmité	-5	<input type="checkbox"/>
Invalidité		<input type="checkbox"/>

Rang

2 - Fostern

Volonté

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Expérience

ÉDITION 20^e ANNIVERSAIRE
Loup-Garou
L'APOCALYPSE

Historique avancé

Contacts

Pure race

Totem de meute

Alliés

Ressources

Mentor

Ancêtres

Parentèle

Cicatrices de bataille

Difformités de métis

Equipement (porté)

Equipement (possédé)

Caern

Divers

ÉDITION 20^e ANNIVERSAIRE LOUP-GAROU L'APOCALYPSE

[Soc][Handicap] Ennemi (1)

Vous vous êtes fait un ennemi (un individu ou un groupe) qui connaît votre véritable nature et dispose lui aussi d'une certaine puissance. La version à 1 point de ce handicap pourrait signifier que votre ennemi est un autre Garou du même grade que vous et à qui vous ne revenez pas, ou qui vous tient responsable de quelque méfait passé. La version à 3 points, quant à elle, pourrait indiquer une meute de Danseurs de la Spirale Noire qui vous en veut vraiment ou un petit groupe de chasseurs surnaturellement puissants vous ayant désigné comme cible. Un ennemi à 5 points, enfin, pourrait signifier que vous avez irrité une des légendes de la société garou ou un puissant et ancien vampire.

[Soc][Handicap] Sombre secret (1)

Vous avez un passé caché qui, s'il venait à être découvert, pourrait, au mieux, vous causer de gros ennuis et, au pire, faire de vous un paria, voire un fugitif pourchassé par toute la société garou. Peut-être avez-vous eu une aventure avec un Danseur de la Spirale Noire. Peut-être êtes-vous responsable du massacre de votre ancienne meute ou de la mort mystérieuse d'un chef de sept. Ce secret vous hante à chaque instant, même si vos amis et vos compagnons de meute ignorent tout de votre honte. Parfois, des indices concernant votre secret pourront faire surface, et vous devrez prendre des précautions pour empêcher les informations de trop remonter. Tant que ceux qui pourraient s'en servir contre vous ignorent votre secret, vous êtes autorisé à garder ce handicap, même si quelques individus l'éventent. Si les problèmes posés par votre sombre secret se résolvent un jour et finissent par ne plus influer sur votre vie, vous devrez sacrifier des points d'expérience pour le rayer de votre liste.

Odeur de l'eau vive (1)

Le Garou peut totalement

masquer son odeur, devenant pratiquement impossible à pister. Un esprit-renard enseigne ce don.

Système : les difficultés des jets pour pister le Garou augmentent de +2. Les effets de ce don sont permanents, bien que le Ragabash puisse temporairement les annuler à volonté (ce qui peut être nécessaire pour se mêler à une meute de loups).

Tissage des ombres (1)

En pliant légèrement ses doigts ou ses griffes, le Garou file et tisse les ombres à son gré, les allongeant, les rétrécissant, les éclaircissant, les fonçant, ou même les tordant en des formes grotesques et effrayantes. Ce don est enseigné par un esprit-ombre.

Système : le joueur dépense 1 point de Gnose et fait un jet de Dextérité + Occultisme (difficulté 7). Pour le restant de la scène, le Garou peut déformer les ombres à moins de 100 m comme il l'entend. Ce pouvoir peut être employé de façon créative, et par exemple diminuer la difficulté de toutes les tentatives de Furtivité et d'Intimidation de -1.

Sentir le Ver (1)

Le loup-garou peut sentir les manifestations du Ver à proximité lui. Ce don implique un sens mystique et non des images visuelles ou olfactives, bien que les Garous décrivent souvent les émanations spirituelles du Ver comme une puanteur. Ce pouvoir ne détecte pas forcément la dévotion au Ver, mais la présence de son essence spirituelle, qui peut s'accrocher même aux âmes innocentes. Sentir le Ver requiert une concentration active ; le sens spirituel que ce don octroie ne fonctionne pas de manière automatique. Ce don peut être enseigné par n'importe quel esprit de Gaïa.

Système : le joueur fait un jet de Perception + Occultisme, dont la difficulté dépend de la force de l'influence du Ver. Sentir un fomor solitaire dans la pièce adjacente aurait une difficulté de 6, mais détecter la puanteur d'un flânel qui se

trouvait dans la pièce il y a une heure en aurait une de 7. Les vampires sont perçus comme corrompus par le Ver, sauf ceux dotés d'une Humanité de 7 ou plus.

Armure de Luna (2)

Le Croc d'Argent invoque

le pouvoir sacré de la Lune. Son corps est brièvement enveloppé d'un scintillement de lumière lunaire qui lui accorde la protection de Luna. Ce don est enseigné par une lunaire.

Système : le loup-garou se concentre pendant un tour puis dépense 1 point de Gnose et le joueur fait un jet de Vigueur + Survie (difficulté 6). Chaque réussite confère au Garou un dé supplémentaire pour ses jets d'absorption. Ces dés (et seulement ceux-là) peuvent même être employés pour absorber les dégâts infligés par de l'argent. L'effet dure une scène.

Défaut fatal (1)

Le Seigneur de l'Ombre discerne la faiblesse d'une cible pour obtenir un avantage au combat. Ce don est enseigné par un Corbeau de la tempête.

Système : le personnage se concentre pendant un tour complet, puis le joueur fait un jet de Perception + Empathie (difficulté égale à Astuce + Subterfuge de la cible). Une réussite donne au Garou un dé de dégâts supplémentaire en combat contre cet adversaire. Des réussites supplémentaires permettent de connaître d'autres faiblesses, mais ne donnent pas plus de dés.

Ouverture du sceau (1)

Le loup-garou peut ouvrir n'importe quelle sorte d'objet physique fermé ou verrouillé. Un esprit-raton-laveur enseigne ce don.

Système : le joueur fait un jet de Gnose (difficulté égale au niveau local du Goulet). Si l'objet est scellé par magie, le personnage doit dépenser 1 point de Gnose avant de tenter le jet.

Pouls de la proie (2)

Le loup-garou peut la traquer aussi vite que son déplacement le permet, pourvu qu'il dispose d'une information quelconque au sujet de sa proie (un surnom, des initiales, une description vague). Ce sens de l'orientation parfait fonctionne partout, et s'avère aussi utile pour traquer les esprits dans l'Umbra profonde que les cadres de Pentex à Baltimore. Un esprit-chien ou un esprit-loup enseigne ce don.

Système : aucun jet n'est nécessaire à moins que la proie ne se cache activement. Dans ce cas, le joueur fait un jet de Perception + Énigmes dont la difficulté est égale à l'Astuce + Furtivité de la cible, ou à la Gnose de celle-ci si l'on s'agit d'un esprit.

Saisir l'avantage (1)

Les Seigneurs de l'Ombre ne croient pas aux ex æquo. Si aucun des compétiteurs ne gagne, alors tous ont perdu. Ce don permet au Garou de faire pencher la balance, si peu que ce soit, en sa faveur. Un esprit serviteur de Grand-Père Tonnerre peut enseigner ce don.

Système : chaque fois que le Seigneur de l'Ombre est impliqué dans un jet en opposition avec quelqu'un d'autre, une égalité compte comme une victoire pour lui. Les effets de ce don sont permanents, mais les invoquer plus d'une fois par scène coûte 1 point de Gnose pour chaque égalité additionnelle rompue.

Trouble de l'œil laiteux (1)

La silhouette du loup-garou devient un flou indistinct et scintillant, comme s'il était vu au travers d'une cataracte grave, même sous le soleil de midi. Le Ragabash n'est pas complètement invisible, toutefois, et s'il est remarqué, la protection de ce don cesse jusqu'à ce que l'observateur soit distrait. Un esprit-caméléon ou esprit-hermine enseigne ce don.

Système : le joueur fait un jet de Manipulation + Furtivité (difficulté 8). Chaque

ÉDITION 20^e ANNIVERSAIRE

Loup-Garou

L'APOCALYPSE

réussite augmente de +1 la difficulté de tous les jets de Perception pour le détecter jusqu'à la fin de la scène.

Résistance à la douleur (I)

Par sa force de caractère et sa volonté, le loup-garou bloque la douleur que lui causent ses blessures. Un esprit-ours ou un esprit-blaireau enseigne ce don. Système : en dépensant 1 point de Volonté, le personnage peut ignorer toutes les pénalités de blessures jusqu'à la fin de la scène.