

UMBRA

L'OMBRE DE VELOURS



Guide du monde des esprits
pour Loup-Garou : L'Apocalypse™

UMBRA

L'OMBRE DE VELOURS



Le monde des esprits dévoilé

par Daniel Greenberg et Harry Heckel

Crédits

Auteurs : Daniel Greenberg et Harry Heckel, avec Heather Curatola, Alan M. Fisher, Robert Kaminsky et Jonathan Sill

Développement : Brian Campbell

Directeur artistique : Richard Thomas

Illustrations : Steve Carter & Antoinette Rydyr (SCAR Studios), Bryon Wackwitz, Jeff Rebner, Dan Smith, Lawrence Allen Williams, James J. Holt

Cartes : Eric Hotz

Illustration de couverture : George Pratt

Maquette et mise en page : Sam Chupp

Logo et quatrième de couverture : Michelle Prahler

Version française

Titre original : Umbra : The Velvet Shadow

Traduction : Jérôme K. Muller

Correction/Révision : Luc Masset

Maquette : DPI

© Hexagonal 1999

Achévé d'imprimer en juin 1999 par l'imprimerie FABREGUE à Saint-Yrieix-La-Perche (87500).

Édité par HEXAGONAL — 94-96, rue Faidherbe — 93700 Drancy

Dépôt légal : juin 1999.

Remerciements

Sam "Spy's Demise" Chupp, pour ne pas en avoir assez de ce mélange fruité "Guerre Froide".

Michelle "AAAHHH !" Prahler, parce que la fille de Richard a rencontré un neveu.

Chris "Faveur de Fête" MacDonough, pour être censé avoir ruiné la fête de Mayfair.

Richard "Jean Luc" Thomas, pour son crâne lisse et chauve.

Josh "Chien Mort" Timbrook, pour avoir fouillé la morgue sombre et vide.

Steve "Droit vers la Lune" Wieck, pour avoir vécu une lune de miel.

Benjamin "Yankee" Monk Jr., pour avoir passé la ligne Mason-Dixon pour la première fois.

Jim "Magic Bus" Townshend, pour être revenu le premier de la Gen Con 93 dans son camion.

Mike "Meichebuster" Davis, pour avoir tué les cadres de Pentex pour nous.

Merci, puissant Garou !

Dédicace

À Walt Kelly, qui comprend l'autre monde, où les animaux marchent comme des hommes et les hommes se comportent comme des animaux.

Ouais, fiston. On a rencontré l'ennemi ; c'est nous.

— Pogo, Pogo (Jour de la Terre, 1971)

© 1993, 1999 White Wolf Publishing, Inc. Tous droits réservés. reproduction interdite sans l'autorisation écrite de l'éditeur, sauf pour des raisons de citations et pour les feuilles de personnages vierges qui peuvent être reproduites pour un usage personnel uniquement. White Wolf, Vampire : La Mascarade, Vampire : L'Âge des Ténèbres, Mage : L'Ascension, le Monde des Ténèbres, Loup-garou : L'Apocalypse, Umbra : l'ombre de velours, La Voie des loups, Rage sur New York, Livre du Ver, World of Darkness : Mummy, Garou, Kindred, le Ver, tous les noms de clans de vampires et de tribus de Garous sont déposés et sous copyright de White Wolf Publishing, Inc.

Les mentions ou références à d'autres sociétés ou produits dans cet ouvrage ne sont pas une atteinte aux marques déposées concernées.

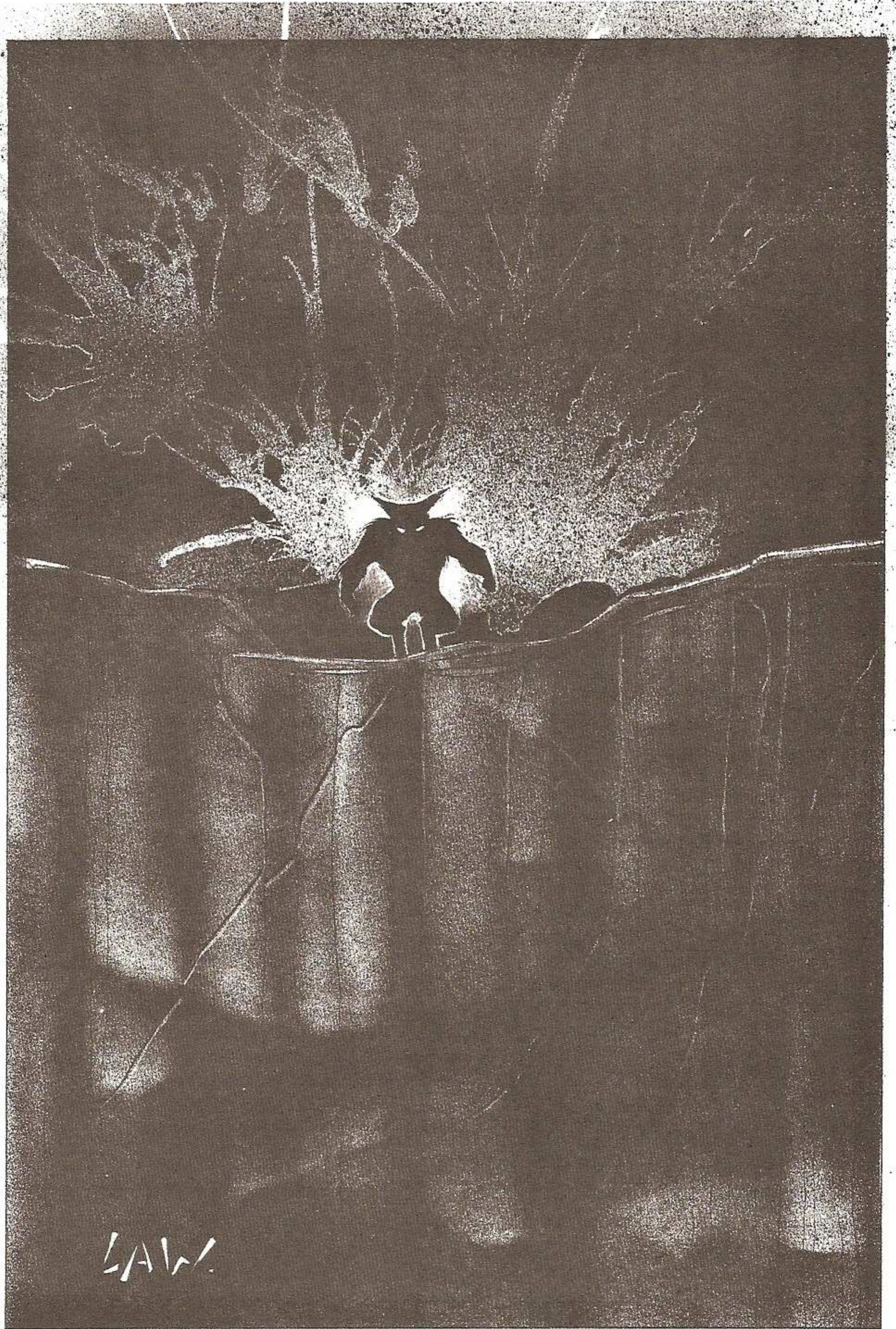
Ce livre utilise le surnaturel pour ses décors, ses personnages et ses thèmes. Tous les éléments mystiques et surnaturels sont fictifs et conçus uniquement dans le but de divertir. Le lecteur est invité à faire preuve de discernement.

UMBRA

L'OMBRE DE VELOURS

Table des matières

Légendes des Garous : À travers l'ombre.....	4	Chapitre trois : Habitants de l'Umbra	120
Introduction	8	Un monde d'esprits	121
L'Umbra : un royaume à part	9	La famille spirituelle de Gaïa.....	122
L'Umbra et vous	9	La nature du Tisseur	126
Thème	10	La nature du Sauvage.....	127
Ambiance	10	Les serviteurs du Ver	129
Livres et films recommandés	10	Chapitre quatre : L'Art du Conte	130
Lexique des termes de l'Umbra	11	Une atmosphère umbrale	132
Chapitre un : Cosmologie	14	Concepts de scénarios	133
Qu'est-ce que l'Umbra ?.....	15	Concepts de chroniques	134
Le monde des esprits et les esprits-loups.....	15	Traque dans les ombres : Aventures dans l'Umbra	135
Rôles des auspices dans l'Umbra.....	17	Appendice : Règles de jeu	140
Chapitre deux : Géographie.....	20	Dons	141
Le paysage de l'âme	21	Rites	143
Les Abysses	26	Fétiches	144
Le Champ de Bataille	32	Talens.....	144
La Cicatrice.....	36	Esprits	144
Le Cyber-Royaume.....	41	Habitants des Abysses	145
L'Érèbe	51	Habitants du Royaume Éthéré	146
Le Liteau	56	Habitants du Portail d'Arcadie	146
La Pangée.....	59	Habitants de l'Érèbe.....	147
Le Pays de l'Été	65	Habitants du Cyber-Royaume.....	147
Le Portail d'Arcadie.....	71	Habitants du Royaume Légendaire.....	148
Le Royaume des Atrocités.....	77	Habitants de Pangée.....	148
Le Royaume du Flux.....	83	Habitants de la Cicatrice	148
Le Royaume Éthéré	89	Habitants des Terres Natales tribales.....	148
Le Royaume Légendaire.....	96	Habitants de la Zone Rêve	149
Les Terres Natales des tribus	101	Voyageurs	150
Le reste de l'Umbra	108	Les charmes des esprits.....	152
Les domaines	108	Index.....	155
Les Micro-royaumes.....	109		
Les Perspectives.....	110		
Les sous-royaumes.....	110		
Les zones.....	111		
La Zone Miroir	111		
La Non-Zone.....	112		
La Zone Rêve.....	113		
La Périphérie.....	118		



SAW!

LÉGENDES DES GAROUS

À travers l'ombre

Ô, mes enfants ! Écoutez ma triste histoire de malheur et de désolation... de combat et de désir... de joie et de triomphe ! Écoutez, écoutez bien, je vais vous chanter des secrets...

Un jour, mes enfants, il y a bien longtemps, l'Umbrà était notre demeure bien-aimée. Ce n'était pas cette terre spirituelle désolée que vous voyez aujourd'hui, mais une terre où l'âme de la vie se manifestait. Chaque arbre pouvait devenir une créature différente d'une simple pensée, et les pierres chantaient de douces mélodies. L'eau remontait les rivières, et les oiseaux chassaient les chats. Un doux miel coulait des nuages, où nous pouvions voler sans crainte. Le soleil s'attardait parfois plusieurs mois dans le ciel, et la lune vivait parmi nous comme une amie chère.

Autrefois, notre monde était Un. Et l'Un était Gaïa, et Gaïa était tout. Elle était le cycle sans fin de la naissance et de la renaissance qui suivaient le sentier éternel de la création, du motif et de la destruction. Nous étions le monde, et nous étions faits de la même substance. Nous étions l'Un.

Lorsque le Ver changea, le monde fut déchiré. La chair fut arrachée de l'esprit, et l'esprit déchu de la chair. Le monde vivant hurla dans une agonie insoutenable, tandis que l'Unité se brisait en deux moitiés. L'écho de ce cri se répercute encore dans les mondes spirituels et physiques qui venaient de naître. La fêlure du chagrin et du sentiment d'abandon se propagea à chaque extrémité de chaque monde.

De nombreuses créatures périrent. Beaucoup furent marquées et déformées pour toujours. Beaucoup d'autres devinrent démentes. Les rares survivants pleuraient ce qu'ils avaient perdu. Mais les larmes se tarirent. Alors nous hurlâmes pour Gaïa, nous hurlâmes des lamentations sur la destruction de notre monde autrefois complet et unifié.

Comme une mère pleure ses enfants, les mondes de l'âme et de la matière brûlaient d'être à nouveau Un. Ils ensanglantèrent leurs mains en essayant de s'atteindre à travers le mur qui les séparait. Ce mur est le Goulet, mais bien qu'il sépare les deux mondes, il les relie également, car il est percé de trous. Il y a des brèches dans la montagne, des ponts au-dessus du gouffre. À travers ces fissures, sur ces passerelles, les Esprits Guerriers accomplissent leurs plus grands voyages. Nous voulons comprendre les deux mondes, les saisir dans nos poings poilus et les réunir à nouveau en l'Un. Tous les périls des deux mondes ne sont pas suffisants pour nous arrêter.

Par nos actes de passage, nous atteignons l'Umbrà et nous découvrons les merveilles qui s'y trouvent. Tous les miracles de l'Umbrà faisaient autrefois partie de notre vie. À présent, ce sont des énigmes, des mystères absolus. Nous devons démêler cet écheveau si nous voulons jamais tisser la tapisserie d'un monde complet et vivant.

Ainsi, mes enfants, vous êtes nés créatures des deux mondes, vous êtes bienvenus dans les deux, mais chez vous dans aucun. Il n'y a pas d'endroit où reposer votre tête douloureuse. Les animaux, y compris les animaux humains, ne

connaissent pas l'existence de l'autre monde, mais peuvent y être éveillés. Les esprits, comme les élémentaires et les Flaiëls, sont souvent incapables d'atteindre le monde physique, bien que ce soit leur plus cher désir. Mais vous, mes enfants, êtes faits d'après un modèle qui a disparu depuis longtemps des deux mondes. Dans votre cœur coule le sang de la déesse vivante, et ce sang vous emportera d'ici à là-bas, et vous ramènera en sécurité.

Dans le monde des esprits, vous pouvez ressentir votre vraie nature. Embourbés dans le monde physique, nous devons lutter pour changer de forme. Dans l'Umbrà, le changement se fait sans effort. Aussi facile que de frétiler de la queue. Nous ne sommes pas limités par les besoins physiques du corps. Nous pouvons vivre sans manger ni dormir. C'est une telle libération que certains Garous ont choisi de passer toute leur existence dans l'Umbrà. Écoutez-moi bien, et croyez-moi lorsque je vous dis que choisir un seul monde est une erreur tragique. Les Garous qui vivent trop longtemps dans un royaume se déconnectent de l'autre. Un Garou qui vénère tant l'Umbrà qu'il en oublie le monde physique risque fort de découvrir qu'il ne peut plus y retourner. Il a perdu la face physique de son corps, et vit comme le fantôme de son ancien être. Seule une grande quête peut y remédier. De même, les Garous ne doivent pas hésiter à entrer dans l'Umbrà, car ils risquent de perdre leur capacité à percer le Goulet. Nous sommes des créations du Sauvage et nous ne devons jamais nous attacher trop à un monde, pour ne pas risquer d'y rester coincé. Nous devons être fidèles à notre cœur Sauvage, et nous précipiter vers l'inconnu avec passion et courage. Un voyage dans l'Umbrà est plein de périls. Le danger est caché derrière chaque pli et chaque repli de réalité alternative. Mais les récompenses sont si grandes que nous devons nous y rendre, et toujours mettre notre volonté à l'épreuve face aux forces spirituelles. Le moment le plus terrifiant que j'ai vécu dans l'Umbrà est l'instant avant le passage à côté. La terreur qui me submerge est la plus forte quand je m'apprête à entrer. Une fois à l'intérieur, mon pied doit être sûr, car il n'y a pas retour en arrière possible. Durant mon dernier séjour, je cherchais le secret d'une ancienne usine de pesticides qui se trouvait à la lisière de mon Enclos. Bien qu'elle fût fermée et vide, nous la suspicions d'être responsable de la propagation continue de poison dans la nappe phréatique des environs. La zone avait subi un assaut des fomori, et nous étions déterminés à en trouver la source. Nos rituels nous avaient indiqué que l'eau corrompue de l'usine en était la cause.

Je m'aventurais dans l'usine avec mes frères de meute. Rapidement, des Flaiëls toxiques se jetèrent sur nous. Ils furent défaits sans peine, mais lorsque nous essayâmes de nettoyer les réservoirs, le poison continuait à se répandre comme si nous n'avions rien fait. Une forte magie spirituelle était à l'œuvre. Nous renonçâmes, et l'attention de la meute se tourna vers des sujets plus pressants. J'y retournais seul.

Ce fut ma première erreur. Des dangers particuliers attendent les voyageurs solitaires dans l'Umbrà. Souvenez-vous en.

Faire face à l'usine, vaste et déserte, sans le soutien et l'amitié de mes camarades de meute me terrifia. Ses grandes fosses étaient à l'image du terrible néant spirituel des Flaiëls et de leur créateur. Les poisons physiques et les pesticides se

moquaient de moi, me prévenant des pollutions de l'âme qui se trouvaient devant moi. Je sentis un moment de faiblesse, je l'avoue, et j'envisageais un instant de faire demi-tour et de fuir loin de cet endroit haïssable. Personne ne connaîtrait ma couardise, personne à part moi. Mais je passais à côté, me tournais sur moi-même, et me libérais du sol dur. J'avais l'impression de grandir, de mesurer des dizaines de mètres de haut, tandis que l'espace intérieur s'écroulait sur moi. Puis je glissais dans la Pénumbra, l'ombre spirituelle du monde physique. La forêt derrière moi brillait d'une lueur opalescente. Le ciel — je voyais à travers les fenêtres de l'usine — était d'une pureté éclatante. Mon corps était souple et gracieux comme une rivière. Mes fétiches semblaient prendre vie et personnalité. Mais le bâtiment autour de moi s'assombrit et se remplit de poussière et de pourriture : des fragments spirituels des poisons invisibles qui se répandaient encore dans l'eau du sol.

Je me glissais dans l'usine, tous les sens en éveil. Je découvris la cuve d'évacuation. Le grand réservoir devant moi se remplissait de grosses gouttes de bile noire. Chaque fois que la cuve était pleine de bile, une valve s'ouvrait et elle vomissait son contenu sur le sol. Le liquide empoisonné s'infiltrait par les fissures du béton et abreuvait le sol assoiffé. Malgré le fait que l'usine soit fermée depuis longtemps sur le monde physique, le poison continuait de se répandre depuis l'Umbrà. Je remontais la piste de désolation noire jusqu'à sa source, un petit tuyau dans le mur. Invoquant le pouvoir d'un fétiche, je déchirais le mur. Derrière se trouvait une étendue vide et grise, et le tuyau s'y déroulait à perte de vue. J'avais découvert un passage vers l'Umbrà Proche.

Le tuyau continuait de couler. Après un moment d'hésitation, je m'avançais dans la brume grise. Je m'agrippais au tuyau et le suivais dans le paysage poisseux et indéfini d'entre les royaumes. Le brouillard devenait plus épais et nocif, d'une puanteur telle qu'elle en était douloureuse. Des colonnes gigantesques d'acier rouillé se dressaient au loin. J'apercevais des éclairs et des étincelles rouges. Des gémissements et des cliquetis mécaniques résonnaient. Je rampais sur le tuyau comme un rat sur une corniche. Le brouillard se fit moins épais, et je pus enfin voir le paysage sombre et corrompu autour de moi. Je connaissais le nom de ce royaume : la Cicatrice. Sur des échafaudages branlants, au milieu de grincements et de claquements, des centaines d'humains émaciés peinaient sur des machines. Je fus horrifié de voir un corps humain happé par les mâchoires implacables de la machine. Elle ralentit un instant, comme si elle avait des difficultés à mâcher, puis se remit à cliqueter à pleine vitesse. Le sang gicla et le hurlement cessa. J'avoue que ce spectacle cruel m'amusa en même temps qu'il me terrifia. Je suivais toujours le tuyau qui disparaissait avec un coude au coin d'un bâtiment ; il me conduisit droit dans un nid de Flaiëls. Je me précipitais sur eux et finis par les tuer tous. Les robots humains, qui avaient fui leur poste au vacarme de la bataille, revenaient lentement, contemplant un grand loup saignant par des centaines de coupures empoisonnées. Ils me regardèrent démembrer le chef Flaiël, qui sécrétait la bile qui coulait dans le pipeline. Je me tournais alors vers la vessie boursouflée qui lui servait de trône. Il s'agissait d'un accumulateur de Gnose, qui se vidait lentement. Mon esprit fut

fortifié par cet apport d'énergie spirituelle, même si mon corps défaillait.

La Gnose qui leur avait été volée s'écoula également dans le corps des ouvriers, qui recouvrèrent conscience et personnalité. Ils m'acclamèrent tandis que je m'écroulais sur le sol. Leur chef s'approcha précautionneusement. Il me tendit une fiole d'un étrange liquide rose. Rassemblant son courage, il m'expliqua que ce n'était pas un antidote mais que le liquide ralentirait l'action du poison. Je le pris avec reconnaissance. Nous nous remerciâmes les uns les autres et quittâmes l'usine : une nouvelle patrouille de créatures du Ver s'approchait. Les humains m'emmenèrent vers un grand réservoir, où stagnait une eau huileuse. La peur me paralysa un instant, puis je plongeais. Lorsque j'émergeais, l'horrible odeur avait disparu, remplacée par celle de la poudre et de l'acier. Le bruit d'une explosion dans le lointain vrilla mes oreilles. J'étais dans un pays nommé Champ de Bataille. Je me précipitais hors de la zone de tir, à la recherche d'un abri. Ignorant la brûlure du poison dans mes plaies, je courais à travers des rivières de boue d'où émergeaient des bras et des jambes. Des visages grimaçants aux yeux gonflés me dévisageaient. Une pluie incessante rendait ma fourrure humide et lourde. Une immense plaine s'étendait aussi loin que je voyais, traversée par de nombreuses routes qui convergeaient. Un grand panneau indicateur se dressait au croisement. Deux grandes armées se précipitèrent l'une sur l'autre dans la plaine, et les balles se mirent à siffler de partout. Un camp gagna quelques mètres avant de reculer en désordre. J'étais à l'abri dans un terrier de renard, quand je vis un moyen de m'échapper. Je passais en forme homidée et enfilaï une capote boueuse. Je pris un fusil sur un soldat mort et poussais un rugissement. Je me précipitais dans la plaine, tirant au hasard. La troupe derrière moi se rallia et courut avec moi. Quelques éclats me touchèrent, mais sans me blesser sérieusement. Je sentais mon sang chaud et corrompu battre dans mes tempes. Le flot de la gloire guerrière m'emporta. Si j'étais mort ce jour-là, cela aurait été dans une bataille glorieuse, et non dissout dans une mare de poison. Mes "camarades" tombaient par dizaines autour de moi, mais par miracle je réussis à rejoindre le panneau indicateur en un seul morceau. Je quittais la bataille tandis que mes "camarades" passaient à côté de moi, courant vers la victoire. Les combats s'éloignaient, je lus le panneau. Il était fait d'écorce, et les inscriptions étaient en runes garous. Le seul mot était Pangée. Je suivais ce chemin, laissant derrière moi les gloires de la guerre. Ce n'est qu'à cet instant que je réalisais la folie de mon envie de bataille. Bien que j'eusse conduit mon camp à la victoire, mon triomphe était vain. Ces hommes n'étaient pas mes alliés, et leur cause n'était pas la mienne. C'était une victoire creuse, contre ceux qui ne m'avaient rien fait. Je digérais la leçon au moment où la douleur du poison se réveillait.

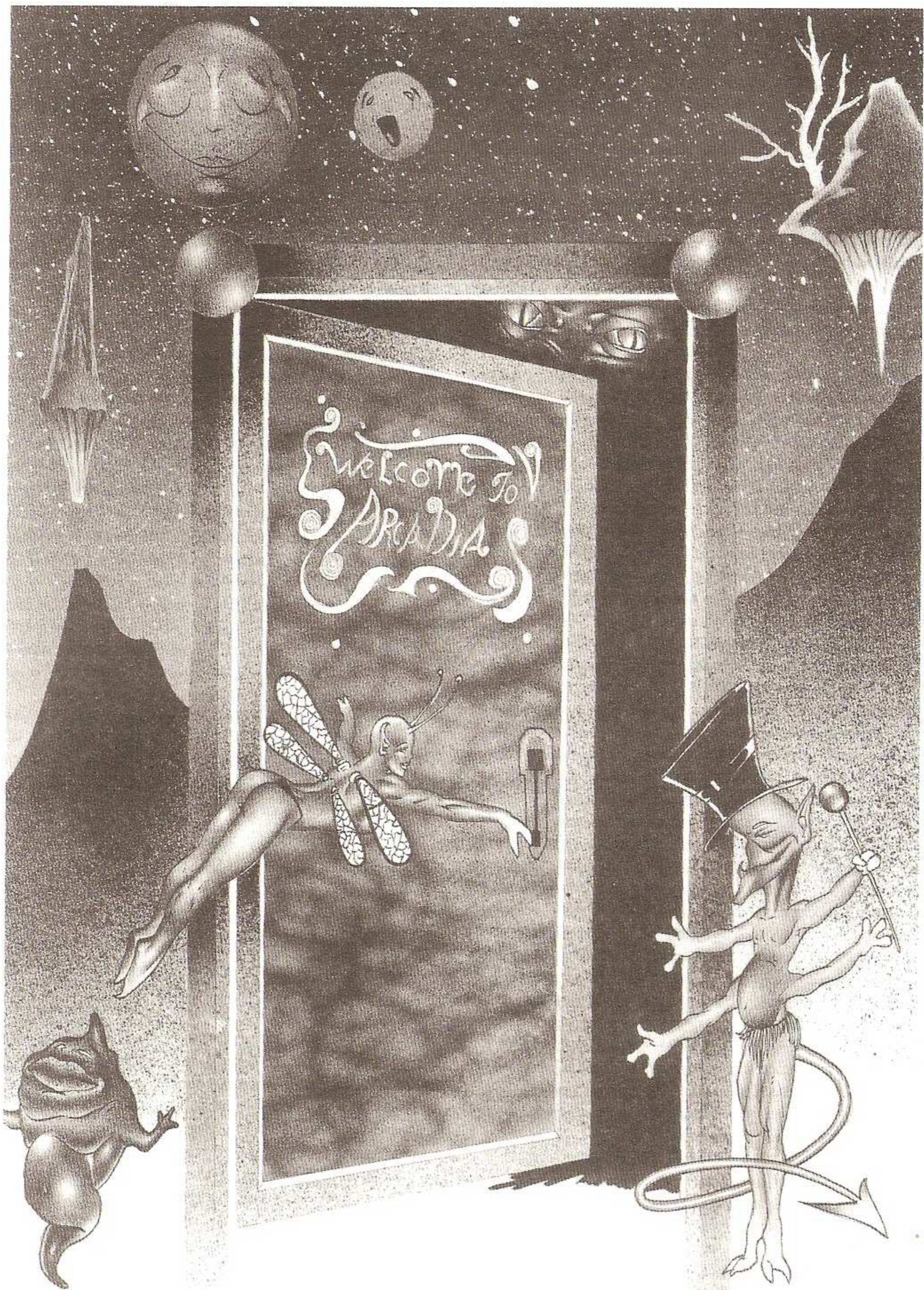
Des pousses vertes apparaissaient à présent le long de la route. Le crachin gris se transforma en pluie fine, et le ciel était éclatant. Des nuages rouges glissaient dans un ciel d'azur, et des arbres gigantesques se dressaient au loin. L'air était pur et cristallin. Tout autour de moi, des bêtes sauvages poussaient des cris et s'appelaient. Plus loin, des lézards géants abattaient des arbres sur leur passage. J'avais atteint le cœur de Pangée.

Un groupe d'hommes-léopards m'apostropha depuis les arbres. Ils bondirent sur le sol et m'encerclèrent, le regard chargé de haine, sentant sans aucun doute le Ver en moi. J'interpellais leur chef, qui s'approcha. Il poussa un cri à glacer le sang qui fit s'enfuir les oiseaux et imposa le silence à la jungle. Je pris une profonde inspiration, mais réalisais que dans mon état de faiblesse, je ne pourrais jamais lui tenir tête longtemps. Je devais le vaincre par la ruse. Je me rappelais d'un chant que m'avait appris un Fianna itinérant. Je me lançais dans une interprétation vibrante du chœur de la Neuvième Symphonie de Beethoven. Les hommes-léopards éclatèrent de rire. Un regard de leur chef les réduisit au silence. Mais je persévérais, et doucement, lentement, le pouvoir universel de l'Hymne à la Joie les apaisa. Comme je m'approchais du chœur final, ils se mirent à chanter avec moi, leur gorge primitive luttant avec la poésie allemande. Quand j'eus terminé, nous étions de bons amis. Ils se précipitèrent vers moi pour me soutenir, je m'écroulais de fatigue. Lorsque je revins à moi, mes blessures étaient refermées et mon corps plus fort qu'il ne l'était depuis des années. Je pris un grand bol d'air pur. Ce n'était pas le même air que sur Terre. Mes poumons ne me faisaient pas souffrir quand j'inspirais profondément. Les hommes-léopards me regardaient avec curiosité. Nous bûmes et mangeâmes ensemble, et, la nuit, nous dansâmes autour d'un grand feu de joie. Le vieux sage raconta l'histoire d'un grand pays aux frontières de la forêt de résineux de Pangée, un pays où de grands Garous gris vivaient dans des fjords glacés. Mon cœur bondit dans ma poitrine, et je demandais à y être conduit. Le jour suivant, trois hommes-léopards et moi partîmes dans la forêt en direction du nord.

Après avoir évité des sauriens volants et échappé à des lézards géants, nous arrivâmes dans un pays de glace et de neige. Je fis mes adieux aux hommes-léopards et, cette fois, je poussais leur cri terrifiant pour les saluer. Ils chantèrent pour moi le chœur final de l'Hymne à la Joie. Le prochain voyageur qui arrivera sur leur territoire risque d'être très surpris lorsqu'ils chanteront pour lui. Je m'enfonçais dans le pays enneigé, ressentant un curieux sentiment de paix, comme si je revenais chez moi. Plus loin, j'entendis un chant et vis une grande bâtisse. Je courus vers elle, mais mes frères Fenris m'avaient tendu une embuscade. Nous nous battîmes sans pitié, et lorsqu'ils virent que je ne faiblissais pas, une trêve fut conclue. Je rejoignis leur bande et nous partîmes ensemble. Un grand arc-en-ciel apparut devant nous, et nous pénétrâmes dans la maison longue. Ce qui se déroula dans la Terre Natale des Fenris ne sera révélé qu'aux Fenris, tout comme mon aventure sur le Pont Arc-en-Ciel. Il suffit de dire que mes alliés Fenris me montrèrent le chemin du retour vers le monde physique, évitant tous les pièges que les esprits de l'Umbra tendent aux voyageurs.

Ainsi je vous ai conté, mes petits, mon voyage dans l'Umbra. Ce n'est que dans l'autre monde que nous pouvons découvrir notre héritage antique et le rendre accessible à ce monde. Là-bas uniquement le Ver peut être détruit. Alors seulement Gaïa sera guérie, lorsque le monde brillera dans la pureté de la plénitude.

— Gunther Stone, Galliard Fils de Fenris



Introduction

Il y a un autre monde, mais il est à l'intérieur de celui-ci.
— Paul Éluard

Le monde de l'ombre te recouvre comme un rideau qui tombe, un rideau chaud, sombre, moisi et très ancien. Te tournant sur le côté, tu te glisses avec précaution entre le bord de ce monde et l'autre. Tu te tournes très lentement, comme un acteur se faufile à travers le rideau rouge vers le monde merveilleux du théâtre. Comme un amant se glisse entre les draps du paradis.

Tu es dans le royaume de l'Umbr. Tu t'es offert à l'Ombre de Velours et elle t'a emporté.

L'Umbr : un royaume à part

L'Umbr est un univers d'exaltation et de terreur. Y voyager, c'est s'embarquer pour une expérience faite d'effroi, d'excitation et d'illumination. Les Anciens disent que toute chose existe dans l'Umbr. Si vous y plongez votre regard, vous pouvez y trouver tout ce que désire votre cœur, ou y être détruit par votre propre ambition.

Les jeunes Garous rêvent du jour où ils franchiront enfin le seuil du rêve pour émerger dans le pays des merveilles sans fin. Les vieux Garous regardent leur passé avec une

profonde satisfaction et remercient Gaïa de les avoir aidés à survivre à leurs incursions derrière le mur du sommeil. Les autres frémissent en se souvenant de leur dernier voyage. Ils tremblent à l'idée de leur prochaine visite, mais ils savent qu'ils s'y rendront. Toutes les terreurs des treize royaumes ne sont pas suffisantes pour les éloigner des richesses qui récompensent dans l'Umbr ceux qui triomphent de leurs peurs.

L'Umbr et vous

L'Umbr est un fantastique lieu d'aventure. C'est un monde aux possibilités illimitées, composé d'esprit brut, et donc pouvant prendre n'importe quelle forme. Un Conteur peut choisir n'importe quel scénario ou situation et le matérialiser dans l'Umbr, sans plus être enfermé par le "réalisme".

Du fait que l'Umbr est liée uniquement à la Terre et au Sauvage, les loups-garous ont une relation directe avec elle. Les Garous chamanistes sont sensibles au monde spirituel. Ils en comprennent le flux et le reflux et peuvent y puiser.

Ils n'ont pas créé l'Umbra, mais ils sont les héritiers de ceux qui l'ont fait. Le monde des esprits est leur foyer et leur héritage.

Thème

L'Umbra est un lieu de mystères et de découvertes. Il contient de grandes menaces et de grandes récompenses, et il est souvent difficile de les distinguer. Mais toute chose dans l'Umbra, utile ou dangereuse, inspire le respect.

Le thème est celui de la révélation. Une partie dans l'Umbra est basée sur la découverte de ce qui est caché ou obscurci sur Terre. Dans l'Umbra, les illusions de la Terre apparaissent pour ce qu'elles sont. Un Garou sage peut aller dans l'Umbra pour retrouver un savoir perdu. Le plus grand mystère n'est pas celui de la Triade, ni même celui de Luna ou de Gaïa. La plus grande quête et les réponses les plus profondes viennent de la révélation d'un mystère intérieur. Parfois, un pèlerin vient dans l'Umbra pour régler les problèmes du monde. Souvent, il y parvient en y résolvant ses propres énigmes.

Ambiance

L'Umbra est un endroit vaste, effrayant et réjouissant. Elle s'impose même au Garou le plus puissant. Il y a trois grandes ambiances. La première est la peur. La seconde est la terreur et la joie qui accompagne le sursaut de courage. La troisième est le triomphe, lorsque le Garou est victorieux à la fois de ses adversaires et de sa peur.

La plus grande ambiance est la splendeur. L'Umbra est le foyer spirituel des Garous, et même s'il s'agit d'un paysage implacable, tenu par le Tisseur et modelé par le Sauvage, c'est avant tout le premier-né de Gaïa. Le monde des esprits est plein d'enchantements et de merveilles.

Livres et films recommandés

De nombreux films et livres transcrivent le caractère principal de l'Umbra : un lieu de magie, de merveilles et d'esprits où les lois sont différentes. En voici une courte liste.

Livres

Les contes populaires, les mythes et les légendes de tous les pays du monde sont instructifs, particulièrement ceux des Indiens d'Amérique, des aborigènes australiens et des peuples africains. Les mythes de la création chez ces peuples sont les plus à même de faire ressentir la cosmologie du monde des esprits. Soyez persuadé que la lecture de la mythologie apportera plus à votre jeu que n'importe quel



roman de science-fiction ou de *fantasy*. Les livres suivants sont particulièrement indiqués :

- **Les héros sont éternels** de Joseph Campbell. C'est le meilleur livre sur la signification des mythologies. Indispensable à quiconque veut mieux comprendre l'importance des mythes aujourd'hui. L'ensemble de l'œuvre de Carl Jung est également recommandé.

- **L'oiseau tonnerre et autres histoires : mythes et légendes des Indiens d'Amérique du Nord**, rassemblées par Richard Erdoes et Alfonso Ortiz. Un des meilleurs recueils de mythes et légendes des Indiens d'Amérique. Il comporte de nombreuses histoires de création et de légendes héroïques.

- **Le Kalevala**. Cet ouvrage est considéré comme la geste nationale finlandaise, composé par les chants et la tradition orale du peuple nomade finlandais et remontant jusqu'à leurs origines. J.R.R. Tolkien s'est grandement inspiré de ce livre lorsqu'il écrivit *le Silmarillion*. La saga de la genèse et les légendes du héros finlandais Väinämöinen sont des sources inépuisables pour des aventures inoubliables dans l'Umbra.

- **Alice au Pays des Merveilles et De l'autre côté du miroir** de Lewis Carroll, pour des raisons évidentes...

Films

Une seule chose est à dire à propos des films suivants : *regardez-les*.

Les Aventures du Baron de Münchhausen (et tous les autres films de Terry Gilliam), *Au-delà du réel*, *Alice au Pays des Merveilles*, *Alice Through the looking glass*, *Que le spectacle commence* (*All that Jazz*), *Buckaroo Banzai*, *Dreamchild*, *Dreams come True*, *Dreamscape*, *Explorers*, *Into the Woods* (d'après la pièce de Steven Sondheim), *Labyrinth*, *Made in Heaven*, *le Songe d'une nuit d'été*, *Navigator*, *l'Histoire sans fin*, *The Singing Detective*, *Bandits Bandits* (encore Terry Gilliam), *2001 l'Odyssée de l'Espace*, *Quintet*, *Prisoners of the Lost Universe*, *Abattoir 5*, *Watership Down* (et le grand livre de Richard Adams dont il est tiré, *les Garennes de Watership Down*) et *le Magicien d'Oz*.

Remarque sur les ouvrages de référence

Ce livre part du principe que le Conteur dispose du Manuel du Conteur pour Loup-Garou (en plus du livre de règles). Le Livre du Ver et la Voie des loups peuvent être utiles. On y fait souvent référence ici. D'autres guides pour Loup-Garou et Vampire : La Mascarade peuvent apporter plus de détails à une chronique dans l'Umbr.

Cet ouvrage peut également être utilisé avec Mage : L'Ascension. L'Umbr que fréquentent les mages est un peu différente de celle qui est présentée ici. Le monde des esprits que nous explorons est celui des Garous, et c'est un endroit très primitif et chamanique. Ce livre peut être utilisé dans une chronique de Mage, mais il faut insister sur le fait que seuls les Onirologues comprendront et accepteront la plupart des mystères révélés ici.

Lexique des termes de l'Umbr

- Airets** : Le chemin magique à travers le monde des esprits, une piste spirituelle.
- Awen** : La Muse sacrée, l'impulsion créatrice. On dit qu'il s'agit en fait d'un esprit, mais nul ne l'a jamais trouvée. Les Danseurs de la Lune partent régulièrement à sa recherche.
- Caern** : Un lieu sacré, un lieu de rencontre des Garous où ils peuvent entrer en contact étroit avec le monde des esprits.
- Célestes majeurs** : Les plus puissants des esprits, les entités les plus proches des dieux pour les garous : Gaïa, Hélios et Luna.
- Célestes mineurs** : Parmi les esprits les plus puissants. Nombre d'entre eux furent autrefois adorés comme des dieux par les anciens hommes

Domaines : Une partie de la réalité de l'Umbr qui est définie par une force spirituelle originaire d'ailleurs.

Émanations : Des esprits ressemblant à des êtres morts, souvent pris pour les fantômes de ces êtres, bien que de nombreux Théurges croient qu'ils sont les ombres des défunts.

Épiphes : Étranges domaines de la pensée, accessibles par le don d'Astrolâtre Conscience astrale.

Flétrissure : Toute zone corrompue dans le monde des esprits ou la réalité physique. Également un domaine souillé par le Ver et le Tisseur.

Gafflins : Esprits simples, dépourvus habituellement de volonté propre. Outils des Jagglins et des Incarnas.

Gaïa : La Terre et les royaumes proches, tant dans le monde physique que spirituel, la Déesse Mère.

Goulet : La barrière séparant le monde physique et le monde des esprits. Les Garous peuvent traverser cette barrière pour pénétrer dans l'Umbr. Elle est plus faible dans les lieux sauvages et plus résistante dans les villes.

Incarnas : Les Enfants des Célestes, mais des esprits toutefois très puissants dans bien des domaines ; demi-dieux.

Jagglins : Des esprits soumis aux Incarnas.

Malféas : Le royaume du Ver de l'Umbr Profonde. Pour plus d'information, voir *le Livre du Ver*.

Membrane : La barrière entre l'Umbr Proche et l'Umbr Profonde ; appelée également l'Horizon. On doit utiliser des *ancres* pour franchir cette barrière.

Méto, Le : Le mystérieux train sous-terrain des Rongeurs d'Os passant à travers l'Umbr.

Micro-royaumes : Petits royaumes spirituels sans flux d'énergie y entrant ou en sortant.

Non-Zone : Une étrange "Coulisse de la Tellurie" très peu comprise par les Théurges.

Odyssée Virtuelle : Une balade ou un raid dans le Réseau Informatique du Cyber-Royaume.

Passage à côté : Entrer dans le monde des esprits. Ce terme est uniquement utilisé par les jeunes Garous. La plupart des anciens le considèrent comme impropre et irrespectueux.

Passée : Un domaine fée, probablement relié à la Terre Natale Fianna ou au Portail d'Arcadie (voir page 150 de *Loup-Garou*).

Passer : Voyager dans le monde des esprits.

Pénumbra : La partie de l'Umbr directement de l'autre côté du Goulet. Appellée également l'Ombre de la Terre, Terre de l'Umbr et Pays des Âmes.

Périphérie : Également appelée l'Umbr Douce, la partie de l'Umbr qui agit sur la vie des gens normaux.

Phragments : Des rêves non-réalisés venus à la vie sous forme d'esprits.

Pistes spirituelles : Des chemins empruntés par les esprits à travers l'Umbrà ; aïrets.

Pont de Lune : Un pont entre deux caerns qui apparaît durant des cérémonies tenues dans ces endroits. Un Pont de Lune permet un voyage sûr à travers le Royaume Éthéré, reliant entre eux deux endroits, tant sur le plan physique que dans l'Umbrà.

Portails spirituels : Des trous dans l'Umbrà permettant des voyages instantanés d'un endroit de l'Umbrà à l'autre.

Royaume, Le : Terme utilisé pour faire référence à Gaïa (avec une majuscule).

Royaumes : Les mondes de réalité "solide" qui existent à l'intérieur de la Tellurie.

Sentier de Lune : Le passage de lumière lunaire qui rend l'Umbrà accessible la nuit. Le moyen le plus commun utilisé par les Garous pour voyager vers un endroit de l'Umbrà.

Sous-royaume : Région de l'Umbrà réfléchissant les royaumes proches ou le Royaume, mais avec suffisamment d'énergie spirituelle pour se maintenir seul.

Système-Royaume : Ce qui est présenté dans ce livre ; un ensemble ou une organisation de royaumes.

Tellurie : L'ensemble de la réalité.

Toile : Un domaine du Tisseur ; partie de la Toile du Motif qui peut être utilisée comme chemin à travers l'Umbrà.

Totem : L'esprit choisit par un individu ou une tribu pour représenter sa nature intérieure.

Totem de Meute : Un Enfant de Totem choisi comme Totem par une meute. Il peut devenir très puissant.

Traversée : Un voyage dans le monde des esprits.

Trou d'Enfer : Un domaine du Ver probablement relié à Malféas.

Umbrà : Le plan nébuleux qui existe autour de chaque royaume.

Umbrà Proche : La partie du monde des esprits qui existe autour de Gaïa, entre le Goulet et la Membrane.

Umbrà Profonde : Les aspects de l'Umbrà qui ne dépendent pas de Gaïa et qui sont très éloignés du Royaume. Plus on s'éloigne et plus la réalité devient fragmentée.

Wagnériens, Les : Un groupe de Garous mystiques qui tentent d'entrer en contact avec l'esprit de Gaïa d'un autre Système-Royaume, qu'ils pensent se trouver quelque part loin dans l'Umbrà Profonde. Ils espèrent que d'une façon ou d'une autre l'esprit du royaume qu'ils contacteront pourra sauver le nôtre. Ils entreprennent les voyages spirituels les plus longs et les plus dangereux jamais tentés, allant très loin dans

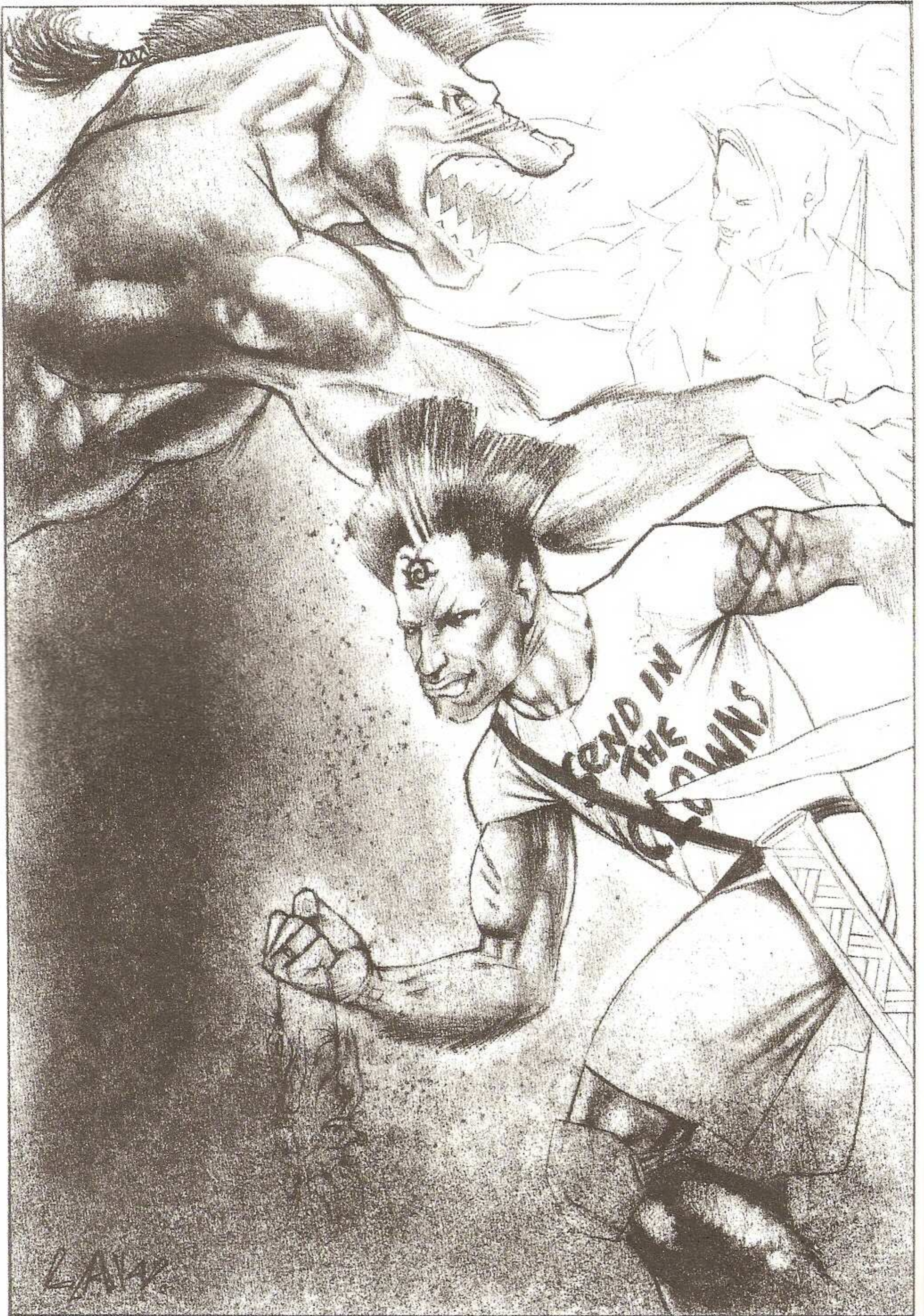


l'Umbr. Ils prétendent avoir remporté quelques succès.

Zone Miroir : Une zone effrayante, perversie et peu connue qui gît le long du Goulet entre le monde physique et le monde des esprits. Elle ressemble à une réplique parfaite de la Terre. La Zone Miroir piège les Garous dans une situation cauchemardesque en les persuadant qu'ils sont de retour sur Terre. Également appelée la Zone Inverse, la Quatrième Dimension et le Monde Miroir.

Zones : Régions mystérieuses de l'Umbr qui ne semblent pas correspondre au reste du Système-Royaume.





Chapitre un : Cosmologie

*Nous ne devrions cesser d'explorer
Et à la fin de notre exploration
Nous arriverons là d'où nous sommes partis
Et nous connaissons cet endroit pour la première fois.*
— T.S. Eliot, "Little Gidding"

Qu'est-ce que l'Umbra ?

L'Umbra est un royaume d'énergie spirituelle pure qui défie toutes les lois de la physique. Elle peut imiter n'importe quel état d'existence concevable. L'Umbra coexiste avec le monde physique, mais en est séparé dans le même temps. Le monde des esprits affecte le monde de la matière et il est, en retour, changé par lui. L'Umbra est tout autour de nous, mais reste séparée de nous.

Bien qu'elle soit intimement liée au monde physique, elle est invisible à la plupart des êtres vivants, c'est la partie du monde que les hommes ne peuvent pas, ou ne veulent pas voir. Elle fait autant partie de nous que nos peurs intérieures les plus noires tapies au fond de notre esprit : difficile à accepter mais impossible à complètement ignorer. Ce royaume de rêve nous construit et est reconstruit par nos rêves.

Le mystérieux royaume des esprits est à l'image de la vie du monde normal. Il a d'innombrables similitudes avec le monde autour de nous, mais va bien plus loin que ce que nous connaissons.

Le monde des esprits et les esprits-loups

Les loups-garous sont des créatures des deux mondes, sans être vraiment chez eux dans l'un d'eux. Tels d'infatigables nomades, ils voyagent sans arrêt d'un monde physique hostile, infesté d'humains, à un monde spirituel effrayant, corrompu par le Ver, cherchant sous l'horizon une paix qu'ils n'ont jamais connue.

Le monde physique est un paysage fait de beautés inoubliables, de merveilles époustouflantes et de menaces subtiles. C'est également le cas de l'Umbra, mais les merveilles y sont encore plus grandes et les menaces pas toujours très subtiles. Les dangers et les périls de l'Umbra dominent ceux du monde physique, tout comme les panoramas merveilleux de l'Umbra écrasent ceux du monde physique.

Ces deux mondes n'en font qu'un ; leur unité a été brisée il y a une éternité.

L'Umbra part du monde physique, l'entourant comme des tourbillons de matière spirituelle en orbite. Elle l'entoure

mais ne le touche jamais, faisant partie du monde, mais toujours à part.

Ambiance et mécanique

Loup-Garou : L'Apocalypse est un jeu où l'on conte une histoire et qui est délibérément plus axé sur l'ambiance que sur la mécanique. L'Umbr est un univers vaste et complexe. Il est facile pour un Conteur de s'y perdre comme les Garous. Pour vous sortir de ces aventures, nous vous conseillons de vous référer à votre imagination plutôt qu'aux règles aussi souvent que vous le voulez. L'imagination du Conteur est de loin un bien meilleur guide que tous les jets de dés, règles et mécanismes que nous pouvons créer. Une fois que vous êtes familiarisé avec la base, vous pourrez vous surprendre vous-même avec les histoires que vous allez inventer. Si une règle est un frein dans ce processus, vous êtes libre de l'ignorer ou de la modifier. Souvenez-vous cependant que si vous le faites, vos joueurs doivent vous faire confiance. C'est à vous de respecter cette confiance.

Lancez-vous et voyez comment cela fonctionne. Les joueurs et les personnages vont voler librement dans cet univers. Pourquoi pas vous ?

Séparation

À une lointaine époque à présent révolue, le monde des esprits et le monde physique ne faisaient qu'un. Ils n'étaient pas taillés dans la même étoffe, ils étaient le vêtement complet. Ils n'étaient pas les deux faces d'une même pièce, mais formaient la face indivisible de la réalité. Dans un vaste et subtil mouvement, cette réalité unifiée se sépara, éloignant le monde physique de celui des esprits. Une fine membrane, appelée le Goulet, s'interposa entre les deux faces. Les Garous pensent que cette séparation cosmologique fut le résultat d'une guerre à l'intérieur de la Tellurie.

Certains disent que le Ver devint corrompu, et que cette séparation n'était qu'une première étape vers la destruction du monde. D'autres pensent que le Tisseur vit que l'ensemble de son œuvre n'avait aucun sens, devint fou et se mit à tisser des toiles du motif démentes. Ils disent qu'il captura le Ver dans sa toile, l'empêchant d'équilibrer l'univers. Le Ver ne put plus rogner les créations du Tisseur. Celui-ci cracha ses toiles sans contrôle jusqu'à ce qu'il ait ligoté la moitié de l'univers. Le Ver devint fou à son tour et s'attaque à présent sans discernement à tout ce qui existe.

Cette seconde théorie a de nombreux partisans parmi les plus sages des Garous, qui disent que tout mal et toute corruption dans l'univers est le fait direct du Tisseur qui tisse sans discernement et du Ver qui détruit de même. Toutes les

créatures souffrent des conséquences de cette terrible erreur cosmique. Les Danseurs de la Spirale Noire croient que le Ver implore l'aide du Sauvage et c'est pourquoi leur folie est dirigée vers ce but. Ils veulent briser la Toile du Motif et libérer le Ver. Le labyrinthe des Spirales Noires est la Toile du Motif gauchie. Ils doivent vraiment être fous pour y voyager.

Humains et esprits

Suite à ce schisme universel, l'humanité sombra loin du royaume des esprits aux potentialités infinies dans un monde froid de faits tangibles et quantifiables et aux possibilités finies. Dans sa quête de certitude, l'humanité abandonna son sens des merveilles spirituelles de l'autre côté du rideau de velours. Séparée de la matière avec laquelle elle construisit autrefois sa vie spirituelle, l'humanité déchet, orpheline et sans racine.

Avec une vie soudain privée de sa signification propre, les humains tentèrent désespérément de combler leur temps avec d'abjectes caricatures de la transcendance perdue. Les hommes cherchent à retrouver des sensations similaires là où ils le peuvent. Ils se tournent vers les jeux, la drogue, l'alcool, le sexe destructeur, la télévision, le sommeil, la nourriture, le savoir et même vers d'autres gens pour combler le vide laissé par l'Umbr.

Après une éternité d'extase dans l'unité naturelle avec Gaïa, les hommes tombèrent dans l'oubli. Ils errèrent, seuls et perdus dans un monde soudain froid et hostile. Ils avaient oublié.

Mais les Garous se souvenaient. Ils se souvenaient et revinrent. Il y a de nombreuses formes de pollution, et la pollution du royaume physique n'est que le reflet de la pollution du royaume spirituel.

De bien des façons, l'Umbr reflète les vies, espoirs et peurs des Garous. Les Garous veulent penser à eux en tant que groupe et ont une forte capacité à projeter leurs sentiments les plus profonds sur le monde. Les Garous infusent de l'esprit au monde, ce qui en retour définit l'Umbr. De bien

Déconnexion

Les Garous sont censés vivre entre l'Umbr et le monde physique. S'ils restent dans l'un, ils commencent à se déconnecter de l'autre.

Pour chaque année complète qu'un Garou passe dans l'Umbr, ajoutez 1 à la difficulté du Goulet pour retourner dans le monde physique. Et de même pour chaque année passée dans le monde physique. Plus un Garou reste dans la réalité physique, plus il lui sera difficile de retourner dans l'Umbr. Une quête dans l'autre royaume peut supprimer cette déconnexion.



des façons, le Ver est l'ombre inconsciente des Garou, la face sombre qu'ils ne veulent pas affronter en eux. Ils projettent sur le Sauvage leur sentiment d'un mentor cosmique parfait et sur le Ver la forme de leur plus grand ennemi.

Les odeurs du monde des esprits

L'odorat est le moyen utilisé par les Garous pour suivre et localiser les esprits dans l'Umbral. Les animaux du plan physique utilisent les odeurs pour interpréter le monde dans une mesure incompréhensible par les humains. Les Garous peuvent utiliser leur odorat pour suivre des pistes dans l'Umbral, créant ainsi une image mentale des événements passés du monde des esprits. Les odeurs permettent aux Garous de suivre les aires. Avec ce sens, ils peuvent trouver les Royaumes Proches et leurs Terres Natales tribales.

Un Garou sous forme crinos, hispo ou lupus fait un jet de Perception + Appel primal pour trouver son chemin dans l'Umbral et créer cette image mentale. Le score d'appel primal du personnage est limité par celui d'énigmes. La difficulté est déterminée par le Conteur, bien que trois succès soient nécessaires pour "voir" un événement passé spécifique dans l'Umbral.

Tonnerre-Des-Sommets, avec Perception 3, Appel primal 4 et Énigmes 2 ne peut lancer que cinq dés, car son score en énigmes est inférieur à celui d'appel primal.

Rôles des auspices dans l'Umbral

Chaque auspice a un point de vue et un rôle différent dans l'Umbral. Chacun d'eux sert un but et, avec les Lunes, peut relever n'importe quel défi dans le monde des esprits.

Les Ragabash dans l'Umbral

Nous sommes les Nouvelles Lunes, les questionneurs, les trompeurs, les bouffons. De tous les auspices, l'Umbral nous accueille le plus volontiers. Nous n'avons pas les dons des Théurges ou des Philodox, mais nous sommes les plus proches de l'essence philosophique de l'Umbral. Possibilités infinies et règles brisées de la réalité forment le monde des esprits. Le Ragabash glisse dans l'Umbral et révèle ses vrais secrets.

C'est notre rôle de nous glisser ou nous ne sommes pas invités. Rien ne doit nous arrêter, aucune pensée, aucune émotion, aucune barrière. Nous devons étendre l'influence du Sauvage, attaquer les Lois, et rapporter sur Gaïa ce que nous découvrons. Nous devons protéger nos compagnons Garous avec notre pensée créative et nos capacités d'éclaircisseurs.

Nous nous rions du Ver, car c'est lorsqu'il croit être le plus fort que nous sommes victorieux. Nous regardons ses flaiels sortir de leurs obscures caches secrètes. Lorsque Luna est pleine, nous dirigeons les Ahrouns vers le cœur de nos ennemis.



Le Rideau de Velours nous protège. Nous pouvons faire un pas de côté et échapper à nos ennemis sur Terre. Nous améliorons nos capacités de furtivité en faisant de l'Umbrax notre alliée. Apprends les autres leçons de l'Umbrax. Va dans l'Umbrax y parler aux grands bouffons. Regarde les autres auspices et perce leurs secrets. Fais attention aux hommes derrière le rideau. Dévoile au grand jour les mensonges de derrière le Goulet et la Membrane. Déchire l'enveloppe et défie la réalité comme seule la Nouvelle Lune le peut.

Les Théurges dans l'Umbrax

Ainsi tu veux savoir ce que signifie l'Umbrax pour le Théurge ? En fait, cela dépend beaucoup de laquelle tu parles. De tous les auspices, la Lune Montante/Descendante passe le plus de temps à contempler les mystères de l'Umbrax.

Nos dons nous permettent de communiquer et de comprendre le monde des esprits bien plus facilement que les autres auspices. Nous devons explorer et questionner, chercher sans trêve, rassembler patiemment les pièces du puzzle de l'Umbrax. Cependant, chaque fragment de compréhension nous conduit à dix nouvelles énigmes. Et une fois que tu as quasiment terminé le dernier puzzle, tu t'aperçois qu'il ne s'agit que d'une petite partie d'un mystère bien plus grand. Le temps, l'espace et toutes les autres "constantes" sont aussi variables que le vent. Nous devons apprendre à naviguer avec les vents de l'Umbrax.

Les autres auspices ont besoin de notre compréhension de l'Umbrax. Nous sommes seuls responsables des échanges avec les esprits et nous devons guider nos camarades de meute le long des Sentiers de Lune entre les royaumes. Nous sommes des chercheurs, et l'Umbrax est la dernière frontière. Chéris la joie de la découverte et aime tes alliés spirituels.

Les Philodox dans l'Umbrax

L'Umbrax est un endroit étrange, empli de signes invisibles de la Terre. En tant que Philodox, assure-toi que ces nouvelles expériences ne conduiront pas notre peuple à l'oubli de nos lois. Tous les autres auspices ont leur rôle dans l'Umbrax. Nous ne sommes pas différents. Cependant, notre rôle doit être celui de l'équilibre, nous devons rappeler aux autres que leurs actions dans l'Umbrax ont des répercussions ailleurs.

Parmi nous, il y a ceux qui voudraient utiliser l'Umbrax à leur aise, sans faire attention aux conséquences. Il y a ceux qui voudraient repousser les limites de la tolérance de Gaïa sans voir qu'ils pourraient les pousser trop loin. En tant que Philodox, nous devons voir ces choses pour eux. Comme la Demi-Lune est l'équilibre entre la lumière et l'obscurité, nous devons être l'équilibre entre l'Homme et le Loup, le Tisseur et le Sauvage, le Spirituel et le Physique. Nous devons être les avocats de l'équilibre et de la modération en toute chose, particulièrement dans les mystères connus et inconnus de l'Umbrax. Tiens la bride de notre peuple, assure-toi que dans sa quête de protection, de découverte, d'inspira-

tion, il n'oublie pas qu'il est également une créature de la Terre.

Ceci ne signifie certainement pas que tu dois t'abstenir d'éprouver la puissance de l'Umbr. L'Umbr est un endroit extraordinaire pour un Philodox. Nous avons le pouvoir de commander aux esprits, qui sont les briques même de l'Umbr. Nous avons reçu d'antiques savoirs des totems. Ces bénéfics nous donnent un potentiel énorme, mais également une responsabilité énorme. Nous sommes les juges, les arbitres et les guides. Agis avec honneur et fais en sorte que ta meute fasse de même.

Les Galliards dans l'Umbr

Souviens-toi. De nombreux Garous pensent savoir ce qui se tapit derrière le Rideau de Velours. Certains échafaudent des systèmes et des théories. Parmi les Marcheurs sur Verre, il y a des Garous qui tentent de mettre l'Umbr en équation. Ils ne comprennent pas la nature du monde des esprits. Si c'était le cas, ils se rendraient compte que l'Umbr n'est pas une chose. C'est la vérité de toutes les chansons jamais chantées. L'esprit de l'Umbr est le sens derrière nos danses, le sens même de la vie. Tout comme chaque individu a ses propres rêves, ses propres pensées et raisonnements, nous avons tous notre propre vision de l'Umbr.

L'Umbr est l'endroit où le devoir d'un Galliard est plus important que celui des autres auspices. Nous sommes les bergers des rêves et des émotions. Nous devons inspirer et encourager nos alliés. Nous sommes les plus proches de l'Umbr. L'Umbr est le lieu où les sentiments deviennent réalité. Nous transformons l'Umbr comme elle nous transforme. Aide tes camarades de meute dans leurs tentatives spirituelles. Chaque fois que le Goulet est traversé, l'esprit peut être perdu. Connais les esprits que tu rencontres, ressens et connais ce qu'ils font aussi bien que ce qu'ils sont.

Lorsque tu voyages avec ta meute dans l'Umbr, engrange autant d'expérience que possible. Chacune de tes expé-

riences te rapproche de ce que nous étions mais ne serons plus jamais. Souviens-toi. L'Umbr est notre royaume, Galliard. Chaque histoire que tu contes est dans l'Umbr. Tu dois ramener l'Umbr dans le monde physique, à travers tes chants et tes contes. Lorsque tu es dans les ombres, écoutes et ouvres les oreilles de tes compagnons. Gardes toujours ton esprit et ton cœur ouverts.

Les Ahrouns dans l'Umbr

Nous sommes les esprits guerriers. Les ennemis les plus dangereux auxquels un Ahroun fera face, les plus grands défis qu'il aura à relever l'attendent tous derrière le Goulet, dans l'Umbr. Les horreurs de ses pires cauchemars y attendent. Elles attendent pour tuer le Garou qui tente de regagner le monde des esprits qui fut autrefois une partie intégrante de la vie.

Un grand Ahroun apprend la valeur de la sagesse comme celle de la gloire dans l'Umbr. La rage ne peut pas vaincre tous les ennemis du monde des esprits. Il est parfois plus important de mobiliser ses camarades de meute avec son sens du commandement que d'utiliser ses crocs. Dans l'Umbr, un Ahroun doit être sans peur et décisif, pas téméraire.

Il y a deux règles pour un Ahroun dans l'Umbr. Premièrement, croire en soi. La mort peut y être fulgurante. Les étranges domaines et royaumes de l'Umbr peuvent demander à un Ahroun de réagir sans avoir une connaissance complète de la situation. Dans ce cas, un Ahroun doit garder ses conseils et faire confiance à son instinct. Ne laisse jamais le monde des esprits te conduire vers l'Harano.

Deuxièmement, connaître ses limites. Tu ne peux pas tout faire. Des royaumes entiers de guerres et de souffrances existent dans l'Umbr. Même le plus grand Ahroun ne peut pas gagner toutes les batailles. Un vrai guerrier sait reconnaître quand vient le temps du combat et quand vient celui de considérer les alternatives. Compte sur la meute et défends-la jusqu'à la mort.



Chapitre deux : Géographie

Le paysage de l'âme

Pour les Garous, l'Umbrà est aussi importante que le monde physique. Les Garous sont les enfants des deux mondes et vivent leur existence entre notre monde et celui des esprits. Comme le monde physique est le corps de Gaïa, l'Umbrà est son esprit.

Les Garous ont besoin du monde physique pour la matière qui compose leurs os et leur sang. Ils ont besoin de l'Umbrà pour la "matière spirituelle" qui guérit leurs plaies et compose leurs dons.

Les royaumes de l'Umbrà appartiennent tous aux enfants de Gaïa, mais ceux qui ne sont pas emplis des énergies du Sauvage n'ont pas un libre accès au Goulet. Le Goulet est une barrière spirituelle qui sépare toutes les créatures de Gaïa d'une part essentielle d'elles-mêmes. L'Umbrà est indispensable à la connaissance de Gaïa, qui conduit à la connaissance de soi et à la sagesse. Les Garous tentent de garder les esprits comme ingrédients de leur vie, car ils savent que perdre leur héritage spirituel signifie perdre le contact avec leur Déesse Mère.

L'Umbrà est à l'image des pensées, espoirs et sentiments des Garous. Chaque Garou perçoit l'Umbrà de façon personnelle. Le monde des esprits a sa propre réalité. Pour les esprits de l'Umbrà, le monde physique semble réfléchir la vie de l'Umbrà, bien que la géographie du monde des esprits soit différente de celle du monde physique. La réalité dans l'Umbrà est changeante, elle n'est pas liée par la logique.

Les énergies sauvages coulent dans le paysage de l'Umbrà. Certains sentiers et certaines régions sont stables, mais ils ne limitent en rien l'existence d'autres endroits, même contradictoires. L'Umbrà peut être conceptualisée, mais elle ne peut être quantifiée.

Ce chapitre contient des indications pour le Conteur et les joueurs afin qu'ils puissent explorer les étranges royaumes derrière le Rideau de Velours. Dans la section suivante se trouvent treize Royaumes Proches, de nombreux sous-royaumes, domaines, Zones et autres canevas spirituels qui composent l'Umbrà Proche. Comme toujours, ces endroits et idées sont là pour aider le Conteur, pas pour le limiter. Ils peuvent être différents pour chaque chronique et chaque meute.

La Pénombra

Gaïa est le centre du Système-Royaume de l'Umbrà Proche. Toute l'Umbrà proche est sous l'influence de l'esprit de Gaïa. Les treize Royaumes Proches sont "en orbite" autour de Gaïa. Du fait de Son importance, le cœur de Gaïa, la Terre, est souvent appelé le Royaume. Tous les autres royaumes ont différents noms.

La Terre est limitée par le Goulet. Tous les autres royaumes ont un *péricarpe*, ou petit Goulet, autour d'eux. Les caerns sont importants pour la Terre car ils se trouvent là où le Goulet est faible. Les énergies spirituelles peuvent se manifester à travers eux dans le Royaume. L'endroit de l'Umbrà correspondant, superposé au monde physique, est



appelé la Pénombra. C'est cet endroit qui a été le plus détaillé dans les suppléments précédents de **Loup-Garou**.

L'Umbrage possède un certain nombre de caractéristiques dans le monde gothique-punk. C'est un lieu sombre et mystérieux quand la Lune est pleine et haute dans le ciel. Il existe un Soleil umbral, Hélios, mais il n'éclaire pas une grande partie de l'Umbrage. Durant le jour dans le monde physique, l'Umbrage est plongée dans l'obscurité. Les agents du Ver y sont à l'œuvre durant la journée, lorsque la lumière de Luna ne brille pas. Les Garous voyagent dans l'Umbrage le long de Sentiers de Lune, la nuit, à la lumière lunaire. Les phases de la lune correspondent dans l'Umbrage et le monde physique.

La Pénombra est à l'image des sentiments dégagés par un endroit physique. Si un changement physique s'opère à un endroit, la façon dont il apparaît dans l'Umbrage est modifiée. Nettoyer un terrain vague et le transformer en parc est un exemple. Dans certaines chroniques, si un endroit est modifié dans la Pénombra, l'atmosphère du lieu physique correspondant sera également modifiée. Supposons qu'un groupe de scraggs attaque un parc public dans la Pénombra et tue les esprits arbres qui y vivent. Les arbres peuvent commencer à mourir dans le monde physique, et les gens pourraient être plus enclins à y jeter leurs débris. La Pénombra et le Royaume sont interdépendants, aucun des deux ne peut exister seul.

Dans l'Umbrage, tout est composé d'esprits ou d'éphémère. Chaque pierre, chaque fleur, chaque objet dans l'Umbrage possède en lui une substance spirituelle (à l'exception de certains endroits dans les Zones et quelques Royaumes Proches). Quasiment toute chose du monde physique a une représentation ou un reflet spirituel dans la Pénombra. Si quelque chose sur Terre voit son esprit pénombrial arraché (lié à un fétiche, détruit, etc.), cet objet ou cet être en est affecté. Par exemple, une chaîne hi-fi peut apparaître comme un tas compact d'araignées du Réseau dans la Pénombra. Si un Garou détruit les toiles et les araignées dans la Pénombra, la chaîne hi-fi tombera en panne à la prochaine mise sous tension. Si les esprits de l'objet sont définitivement détruits, il peut être irréparable. Cependant, si quelqu'un est suffisamment concerné par le sort de la stéréo pour y travailler avec passion en tentant de la réparer, il peut insuffler suffisamment d'énergie à l'éphémère pour créer un nouvel esprit.

Plus le Goulet est faible à un endroit, plus la Terre et la Pénombra se ressemblent en apparence et en atmosphère. La résistance du Goulet dépend de la proximité en apparence et atmosphère des deux endroits. C'est pourquoi le Goulet peut être modifié simplement en déplaçant un objet. Par une nuit particulièrement belle, la lune peut faire d'un simple espace vert une représentation du cœur d'une profonde forêt. Lorsque cela arrive, le Goulet peut être tellement affaibli qu'il serait possible de passer à côté sans le savoir. Le Royaume Proche de la Pangée peut être ainsi très proche de la Terre à cet endroit. Un Garou passant à côté dans le parc pourrait entrer dans ce royaume en particulier.

L'Umbrage autour des caerns et des Vallons présente souvent une apparence beaucoup plus plaisante que le monde physique. Les arbres y sont plus grands et plus impressionnants. La lueur de la lune y est plus forte. Le ciel y est d'un bleu plus profond. Pour les Garous, l'Umbrage est semblable à la Terre de l'enfance : le ciel est gigantesque et le monde est énorme.

Pour les villes et les objets technologiques, un Conteur a de nombreux choix. Ils peuvent ne pas apparaître du tout s'ils ne sont pas habités par un esprit. Un immeuble peut être uniquement représenté par un rectangle de sol stérile sur lequel s'élève une colonne de brume grise. Il peut également être tel qu'il est dans le monde physique, mais couvert de toiles. Les transmissions, courants électriques et autres champs d'énergie physique peuvent être représentés par une forme de toile. Des araignées du Motif peuvent remplir les allées et couvrir les murs, ignorant les Garous jusqu'à ce qu'ils brisent quelque chose. Une autre option est qu'un immeuble paraisse normal jusqu'à ce qu'une observation attentive révèle qu'il est composé de fines couches de toiles. La même idée est valable pour les autres objets techniques. Une salle de loisir dans une maison, avec un magnétoscope, une télé, une chaîne hi-fi et une console de jeux vidéo peut être un ensemble de différentes toiles. Diverses araignées du Motifs peuvent se déplacer sur les toiles, suivant que l'appareil est en marche ou non. Des élémentaires technologiques peuvent être trouvés dans les fenêtres, les poutres et autres constructions modernes.

Flétrissures et Trous d'Enfer, décharges et dépôts de produits toxiques peuvent apparaître comme de véritables lieux du Ver. Ils peuvent être des endroits ténébreux hantés par de nombreux Vermets. Ils peuvent ressembler à une mare de pétrole se répandant dans le paysage. Ils peuvent également se combiner avec l'imagerie du Tisseur, créant de sombres toiles barbelées, des lierres suintant ou des mousses poussant dans les toiles.

La recette consiste à prendre la signification abstraite de l'endroit et son environnement — l'ambiance et le ton de votre jeu — et de la représenter physiquement dans le monde des esprits. L'Umbrage est un lieu de mystère. L'apparence d'un endroit dépend du sentiment qu'il inspire à un Garou. Un endroit donné peut ne pas être identique pour différents Garous. De plus, si le ton et l'ambiance de votre chronique changent, l'Umbrage peut refléter ces changements, ajoutant une dimension de présage, voire même des visions de l'Apocalypse.

Voici un exemple de description de la Pénombra. Disons que la Pentex a construit un centre de recherches avancées près d'une forêt contenant un caern. Il y a également une ferme dans le coin, habitée par deux Parents qui aiment leur maison et les environs.

Sur Terre, la forêt ressemble à n'importe quelle autre forêt. Il y a des arbres, des écureuils et d'autres petits animaux. Dans la Pénombra, la forêt brille des soins que lui apportent les Garous. Les arbres sont plus grands et les sous-bois plus fournis. Des Enfants des Clairières vivent dans les arbres autour du caern et aident à sa protection. La forêt est plus épaisse et plus profonde dans la Pénombra. De nom-

breux esprits animaux se glissent dans la végétation, parmi lesquels d'impressionnants Totems de Meute. Les Garous qui traversent la forêt dans la Pénumbra verront que les couleurs y sont plus profondes et les odeurs plus fortes et plus distinctes. Ils pourront trouver l'expérience plus réelle que dans le monde physique.

Le centre de recherches avancées a l'air propre et accueillant sur la Terre. Il y a même une belle fontaine au centre et les pelouses sont bien entretenues. Dans la Pénumbra, le centre est un immeuble sinistre, suintant et couvert de noires toiles collantes. La fontaine siffle et crache de l'acide sulfurique. De nombreux fils de toile phosphorescente s'échappent de l'immeuble. Des araignées du Réseau y courent. De grandes araignées du Tisseur mutantes rampent lentement sur le complexe. À l'intérieur, on peut apercevoir la lueur des expériences. Des nuages de sombres flâiels occupent les salles. L'arrière du centre, qui semble joliment paysager sur Terre, est composé de nuages mouvants de fumées chimiques. L'herbe est aussi morte dans la Pénumbra qu'elle est verte sur Terre.

La ferme est également une construction typique sur Terre. Dans la Pénumbra, elle a la même apparence. Les champs sont les mêmes. Il y a différentes toiles éparpillées dans la maison, mais rien d'aussi sinistre que dans le centre de recherche. Une chaude lueur émane de l'intérieur de la maison, et un ensemble de photos de famille irradie fortement. L'odeur de bonne nourriture fait partie de l'esprit de la maison, et un groupe d'esprits domestiques, semblables à des gnomes, travaille dur pour entretenir les lieux.

Les voyages dans l'Umbr

Lorsque les Garous passent à côté, leur corps physique voyage avec eux dans l'Umbr (à moins d'avoir le don des Astrolâtres Conscience astrale). La forme umbrale du Garou ne fonctionne pas nécessairement de la même façon que le corps physique sur Terre. Certains Théurges ont passé de nombreuses assemblées à débattre si le corps physique entre "physiquement" dans l'Umbr ou s'il est converti en "matière spirituelle" pour la durée du voyage. Une autre possibilité est que le Garou tire l'Umbr à lui plutôt que de voyager à l'intérieur.

Une fois le Garou arrivé dans l'Umbr, il doit trouver son chemin à travers le paysage. Il existe cinq méthodes principales de déplacement dans l'Umbr. Premièrement, il y a les *Ponts de Lune*. La plupart des Ponts de Lune conduisent d'un endroit de la Terre à un autre à travers l'Umbr. Les Ponts de Lune nécessitent l'utilisation de bornes lunaires et la permission des esprits protégeant les endroits reliés. Les Ponts de Lunes sont les moyens les plus sûrs et les plus aisés de voyager à travers l'Umbr. Ils ne sont ouverts que pendant une courte période, traversant comme un éclair le Royaume Éthéré. Tous les Ponts de Lune sont protégés par des Mounes et les esprits totems des lieux. On raconte qu'il est possible de tromper ou de défaire les gardiens totems et de passer par un Pont de Lune pour entrer dans un endroit, mais c'est improbable. Les Ponts de Lune créés par le don galliard de Pontage n'ont pas de borne

lunaire ou d'esprit gardien. Ils ne sont protégés que par les pouvoirs du Galliard.

Les *Sentiers de Lune* sont le second moyen de voyager. Ils apparaissent dans l'Umbr la nuit, lorsque Luna brille. Certains Garous utilisent les termes "Pont de Lune" et "Sentier de Lune" indifféremment, mais les voyageurs de l'Umbr expérimentés font bien attention à faire la différence. Les Sentiers de Lune quadrillent l'Umbr et relient la plupart des endroits à d'autres. Ce sont les moyens les plus communs pour les Garous de se déplacer à travers l'Umbr.

Les Sentiers de Lune changent avec les phases de Luna. Pendant la Pleine Lune, ils sont le moyen de transport le plus sûr et sont protégés sur toute leur longueur par des Mounes. Durant la Lune Gibbeuse, ils peuvent être partiellement incomplets, et demandent parfois un glapissement particulier pour s'ouvrir totalement. À la Demi-Lune, les Sentiers deviennent difficiles à distinguer. Certains esprits élisent domicile sur les Sentiers durant cette période, négociant le passage des voyageurs. Les Sauvageons sont réputés pour ce genre d'exactions. Durant la Lune Ascendante/Descendante, les Sentiers de Lune sont extrêmement difficiles à suivre. Un Garou doit faire un jet de Perception + Énigmes pour s'assurer de sa route. Les flâiels tendent des embuscades aux Garous durant cette période. Cependant, on dit que durant la Lune Ascendante/Descendante, les Sentiers de Lunes vont bien plus loin qu'ils ne le font d'habitude. Lorsque Luna est la Nouvelle Lune, les Sentiers de Lune deviennent quasiment invisibles. Les suppôts du Ver rôdent librement dans le paysage de l'Umbr, et seuls les plus avisés peuvent se cacher tout en cherchant le Sentier. Les Sentiers de Lune existant durant la Nouvelle Lune demandent aux Garous de résoudre leurs mystères intérieurs. Un Conteur peut demander au Garou de faire un jet de Charisme + Énigmes avec une difficulté égale à sa Rage. Il est dit que les Sentiers de Lune sont brouillés et conduisent à d'autres destinations durant la Nouvelle Lune.

Les Garous voyageant dans l'Umbr peuvent croiser un certain nombre de dangers et de difficultés étranges. Lorsque des Garous commencent à suivre un Sentier de Lune, vous pouvez leur faire faire un jet d'Intelligence + Rituels, dont la difficulté est déterminée par la destination et la connaissance de la route. Pour chaque succès inférieur à cinq, mettez en scène une rencontre.

1. Le vent umbral. Les Garous sont soudain emportés par le vent umbral. Ils sont arrachés du Sentier et se retrouvent dans une région différente de l'Umbr. Si cela doit gêner le déroulement de l'histoire, terrifiez-les avec la furie des éléments (faites faire à chacun un jet de vigueur, mais n'infligez aucune blessure).

2. Lunæ. Les Garou arrivent à un croisement, domaine des Mounes. D'autres voyageurs de l'Umbr peuvent s'y trouver. Les Garous peuvent se reposer et récupérer pendant un temps. Ils peuvent également changer de Sentier de Lune.

3. Araignées du Tisseur. Des araignées du Tisseur sont en train de sceller le Sentier de Lune. Elles considèrent les





Garous comme des matériaux de construction. On peut atteindre la Toile du Motif à partir de cet endroit.

4. Perspective. Une Perspective (description dans ce chapitre) se déploie devant les personnages, les suivant si nécessaire jusqu'à la fin de sa représentation.

5. Flâiels. Des agents du Ver croisent le chemin des personnages. Cela peut être une embuscade ou une rencontre fortuite, mais comme pour le vent umbral, cela ne devrait pas dévier l'histoire.

6. Alliés. Les personnages rencontrent des Mounes, des esprits totems ou d'autres Garous. Ils seront amicaux lors de la rencontre, mais cela peut changer suivant les actions des personnages.

7. Ombre de Lune. Le Sentier de Lune est interrompu. Les personnages doivent faire un jet de Perception + Énigmes (difficulté 7) pour trouver la suite du Sentier. Cette cassure du sentier peut conduire aux Abysses.

8. Sauvageons. Un groupe de Sauvageons s'approche des personnages, modifiant tout autour d'eux. Ils peuvent proposer leurs services en qualité de guides si le bon paiement est offert.

9. Micro-royaume. Le Sentier traverse un Micro-royaume. Les Garous doivent franchir cet étrange endroit pour reprendre leur route.

10. Danseurs de la Spirale Noire. Une meute de Spirales Noires voyage dans l'Umbral. Elle attaque tout Garou rencontré.

La troisième méthode de voyage emploie les *Pistes Spirituelles*, ou *Airets*. Les Pistes Spirituelles sont créées par les esprits utilisant le Sens des Airets. Ces chemins ne sont jamais empruntés ou gardés par des Mounes. Cependant, des Garous intrépides qui prennent une Piste spirituelle ont toutes les chances de rencontrer les esprits qui les utilisent habituellement. Les Airets ne changent pas d'apparence comme les Sentiers de Lune, mais sans un esprit guide, ils sont pour ainsi dire impossibles à trouver. De fait, ils sont si tortueux qu'un Garou est incapable de les suivre. Le don d'Astrolâtre Résistance de surface et d'autres dons similaires peuvent réduire la difficulté.

Une quatrième méthode utilise les *Portails Spirituels*. Les Portails Spirituels forment la connexion naturelle entre deux endroits reliés. Les ancrés sont un type de Portail Spirituel. Tous les domaines en contiennent qui conduisent au royaume qui les alimente en énergie. Ce type de voyage est quasiment instantané, les distances n'y ont aucune signification. Toutefois, les Portails Spirituels sont rarement conçus pour être empruntés par des Garous, et la plupart sont quasiment impossibles à traverser avec un corps physique. Les Garous se projetant avec la Conscience astrale n'auront pas ce problème. Les Portails spirituels les plus importants sont presque toujours gardés. Plus l'énergie spirituelle des lieux reliés est importante, plus il y a de chance que le Portail Spirituel soit utilisable.

Enfin, un Garou peut escalader les *Toiles du Tisseur*. La Toile du Motif est reliée à à peu près tout dans l'Umbral. La complexité de la Toile la rend impraticable sans le don de Marcheur sur Verre Arpenter la Toile (voir appendices). La meilleure chance qu'a un Garou de s'orienter dans la Toile est d'invoquer et d'entrer en communication avec un esprit du Tisseur. Ce n'est pas une tâche aisée. Cependant, la Toile est stable dans l'Umbral. Une fois un chemin découvert, il perdure. Un Conteur peut demander un jet de Perception + Énigmes (difficulté 7) à un Garou qui tente de se souvenir d'un système de la Toile.

Les rencontres dans un système de la Toile peuvent être délicates. Voici quelques possibilités.

1. Incarna du Tisseur. Un esprit incroyablement grand et puissant voyage dans la Toile. C'est un Incarna du Tisseur. Si les Garous l'ignorent et font les morts, il ne les ennuiera pas.

2. Attaque de Sauvageons. Un groupe de Sauvageons déchire la Toile du Motif et tout ce qui se trouve à leur portée. Les Garous auront peut-être à se battre pour se protéger.

3. Connexion de Toiles. De nombreuses Toiles de type différent sont reliées à cet endroit, créant un petit domaine du Tisseur. Les Garous pourraient rejoindre le Réseau Informatique d'ici.

4. Flétrissure du Ver. Les sections suivantes de la Toile ont été corrompues par le Ver. Des araignées de Flétrissure (l'équivalent vermien des araignées du Motif) travaillent sur des toiles couvertes d'épines et d'acide. Les événements deviennent plutôt dangereux.

5. Objets calcifiés. Cette partie macabre de la Toile est remplie d'objets calcifiés, comme des esprits du Ver et des meutes de Garous. Quelques fétiches peuvent y être trouvés.

6. Géomide d'information. Un grand géomide d'information de forme pyramidale (voir chapitre trois : "Habitants") bloque le passage. Quelques géomides d'attaque l'accompagnent. Le géomide d'information laissera passer les Garous s'ils répondent à quelques questions et énigmes. Cette rencontre peut être un défi important pour les Garous, mais ne devrait pas conduire à leur mort.

7. Géomide structurel. Une nouvelle zone de la Toile est en construction. Des araignées du Motif tissent autour d'un grand géomide structurel (voir chapitre trois). Les personnages feraient un bon matériau de construction.

8. Araignées du Tisseur. Un groupe d'araignées du Tisseur patrouille la Toile. Au gré du Conteur, plusieurs d'entre elles peuvent être devenues démentes, attaquant et tuant toute créature autour d'elles et dévorant la Toile.

9. Vent umbral. Le vent umbral arrache de la Toile les personnages qui ne réussissent pas un jet de force. Le vent peut également se contenter de secouer la Toile.

10. Barrière. Les Garous arrivent dans une vaste section de la Toile couvrant un royaume. Cela peut être le Goulet, la Membrane ou n'importe quelle frontière entre la Toile du Motif et un royaume.

D'autres méthodes de voyage dans l'Umbral font appel à des dons, des Zones ou des rites particuliers.

Les treize Royaumes Proches

Il y a 13 endroits en orbite autour de Gaïa dans l'Umbral Proche dont la force spirituelle est plus importante que celle du reste du paysage de l'Umbral. Chacun de ces endroits a sa propre réalité et ses propres lois. Ces endroits sont les Royaumes Proches, des concentrations d'énergie spirituelle. Suivant la légende, les Royaumes Proches ne sont pas des lieux fixes, ils se sont modifiés avec le monde des esprits au cours des âges.

Douze d'entre eux sont largement acceptés par les gardiens des traditions garous, mais le treizième, le Pays de l'Été, est le sujet de débats passionnés. De nombreux Garous sont persuadés que le Pays de l'Été n'existe pas. De nombreux autres sont persuadés du contraire.



Les treize Royaumes Proches

Voici une brève présentation des Royaumes Proches connus.

Les Abysses : Les Abysses sont une déchirure dans le canevas de l'Umbral dont les esprits les plus puissants craignent la traversée. Cachées dans ses profondeurs se trouvent des choses perdues qu'il vaut mieux laisser dans l'oubli.

Le Champ de Bataille : Le Champ de Bataille est un royaume dédié à toute forme de conflit, et plus spécialement à la guerre. L'émanation spirituelle de chaque bataille, depuis l'Impergium jusqu'au siège de Sarajevo et après, crée sa propre copie brumeuse dans le Champ de Bataille. Des ombres de toutes les guerres de l'histoire se manifestent dans des anneaux autour de la morne Plaine de l'Apocalypse, l'endroit de l'Umbral où la Dernière Bataille sera disputée.

La Cicatrice : Durant les années noires de la Révolution Industrielle, la Cicatrice se développa dans l'Umbral. Toutes les peurs cauchemardesques des ouvriers à propos des horreurs débilatantes et destructrices d'âme de leurs postes de travail sont réelles dans la Cicatrice. Les créatures du Ver et des esprits corrompus du Tisseur y produisent en permanence des fétiches destinés à la destruction de la Tellurie.

Le Cyber-Royaume : La Cité et le Réseau Informatique constituent le Cyber-Royaume. Dans ce royaume, les Garous peuvent poursuivre la bataille contre le Ver dans un domaine high-tech du Tisseur.

L'Érèbe : Dans les cavernes du paysage de l'Umbral se trouve l'Érèbe, le monde souterrain craint par tous, là où les Garous souffrent mille morts dans le Lac d'Argent. Certains disent que ces tourments peuvent purifier les Garous qui ont été corrompus par le Ver ou qui doivent payer pour une faute.

Le Flux : Lorsque le Sauvage commença à quitter Gaïa, il lui laissa son cœur pour la soutenir. À présent, le Tisseur a enfermé les étranges et puissantes énergies du Royaume du Flux dans la Toile du Motif. Le Tisseur sait qu'à l'intérieur du Flux, tout est possible.

Le Liteau : Le Liteau est un étrange reflet de Gaïa qui transforme les Garous de loup-garou en loup. Avant qu'un Garou soit certain de connaître la voie du loup, faites lui endurer le Liteau.

La Pangée : La Pangée est la mémoire spirituelle d'une Terre encore baignée par les énergies du Sauvage. C'est un monde sans civilisation, un monde d'avant l'Impergium. Il pourrait renfermer les secrets du salut de Gaïa et des Garous.

Le Pays de l'Été : Le Pays de l'Été est un monde d'amour pur créé par Gaïa et pour Gaïa. C'est un pays de beauté. La bonté de Gaïa se répand sur la terre sans retenue. Il est très difficile d'atteindre le Pays de l'Été, et son existence est toujours contestée.

Le Portail d'Arcadie : Le Portail d'Arcadie est le dernier avant-poste des fées dans l'Umbral. Elles protègent le Portail vers Arcadie contre le Ver et poursuivent leurs propres conflits avec le monde des esprits.

Le Royaume Éthéré : Le Royaume Éthéré est la version umbrale du paradis. C'est un vaste dôme cosmique s'étendant jusqu'à la Membrane, empli d'ancres et de puissants esprits de l'air et des étoiles. Phébé, un Incarna de Luna vit ici, ainsi qu'Hypérion, un Incarna d'Hélios.

Le Royaume Légendaire : Dans l'Umbral, les légendes des Garous sont conservées dans le Royaume Légendaire. Les Garous contemporains peuvent y retrouver la vie de leurs ancêtres. Les héritages disparates des tribus ont créé un royaume fantastico-mythique composite, un endroit qui n'a jamais et ne pourra jamais exister. Il contient les légendes de toutes les tribus.

Le Royaume des Atrocités : Le Royaume des Atrocités est l'effrayant témoignage des souffrances des victimes de toutes sortes. Aucun Garou ne peut sortir indemne de cet endroit grouillant de flâiels.



Les Abysses

Il y a une fissure, une fissure en toute chose.

C'est par là que la nuit se faufile.

— Leonard Cohen

Hurlants, nous fuyions devant le Théomorphe. Ma meute s'éparpillait dans l'Umbratandis que l'esprit du Renard nous submergeait. Je ne sais pas combien de temps nous avons couru le long du Sentier de Lune, mais chaque fois que nous regardions derrière nous, le Théomorphe et son essaim de flâiels étaient toujours là. Je pensais que nous ne nous échapperions jamais. Alors Âme-de-Feu poussa un cri d'alerte et se retourna pour faire face à l'engeance du Ver.

Le paysage avait changé. Je courais à travers une brume grise. Je ralentissais, me sentant obligé d'aider Âme-de-Feu, mais le Renard me gardait dans ses griffes. Ruisseau-Piaffant s'arrêta brusquement, juste devant moi. Je la percutais et manquais de peu de mettre fin à nos deux existences. Je m'attendais à ce qu'elle me frappe de colère, mais elle ne me remarqua même pas. Ses yeux étaient rivés sur quelque chose en dessous de moi. Nous venions d'arriver dans les Abysses.

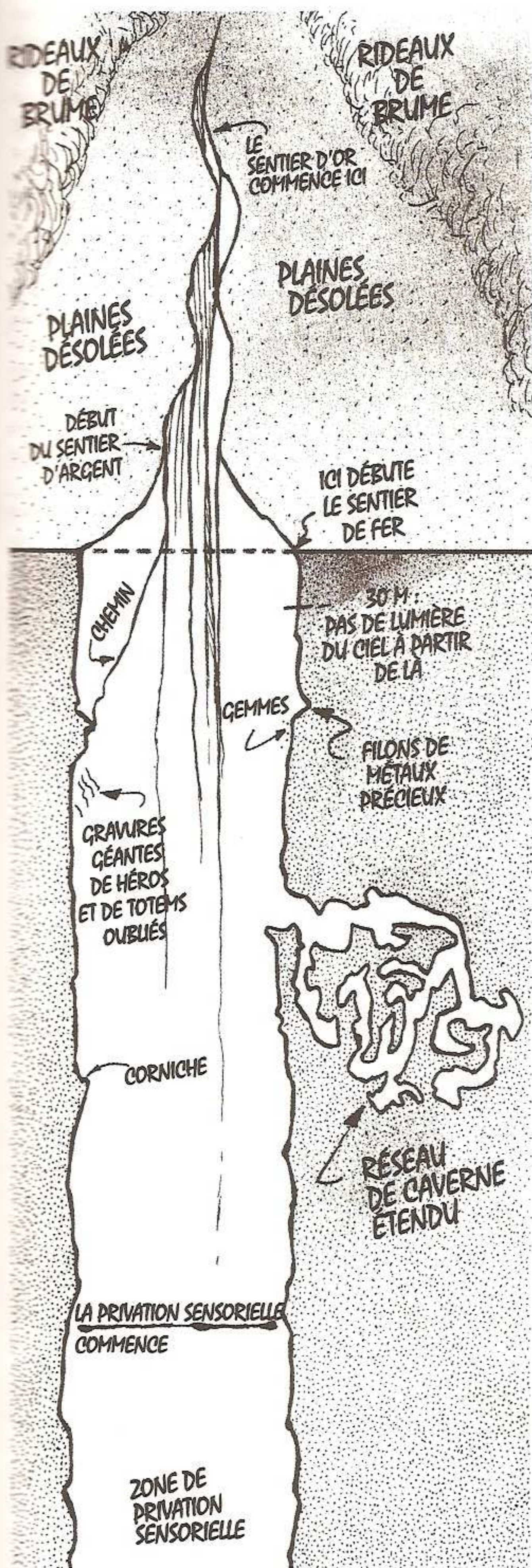
L'horreur de la vision était telle que même le Renard s'enfuit de moi. Mon mentor avait fait mention des Abysses durant mon apprentissage. Il disait que c'était un grand danger. Étant un jeune Théurge plein de confiance, j'ai toujours pensé qu'il parlait d'un des grands canyons de la Pangée. Je croyais qu'il en exagérait la taille pour brider la curiosité d'un chiot téméraire. Mais aucune erreur n'était possible : c'était une faille si énorme dans le canevas de l'Umbrat qu'elle en créait son propre royaume.

Les mots sont impuissants à décrire les Abysses. Les Abysses doivent être vécues. C'est le néant ayant pris forme. C'était ni sombre ni lumineux. C'était le rien. Je peux sentir les flâiels de la folie m'agripper rien qu'en évoquant ce souvenir. Le vide était tangible, presque présent. J'avais peur pour ma meute. Âme-de-Feu hurlait de rage, puis gémissait à l'agonie. Il n'y avait pas d'écho. C'était comme si les sons étaient dévorés par le gouffre.

Je devins crinos tandis que Atalanta bondissait vers le Théomorphe. L'esprit darda son regard vers elle. La Furie Noire fut réduite à une mare luisante de fourrure liquide. Ruisseau-Piaffant ne bougea pas pour l'aider. Elle restait assise, en lupus, fixant les Abysses. Oiseau-Libre poussa un hurlement fou et se précipita sur le Théomorphe, arrachant quelques écailles. Je me jetais moi-même sur le monstre et le mordais, le mordais. Ce n'était pas suffisant. Les petits flâiels me submergèrent. Je tombais, empoisonné par des centaines de dards.

Âme-de-Feu se releva et revint à la charge. L'Ahroun utilisa l'Abattage pour renverser le Théomorphe. Oiseau-Libre était à présent en hispo. Il baissa la tête et chargea le Théomorphe, le précipitant au bord de l'abîme. Je ne pouvais pas bouger. Le Théomorphe se balança un instant sur





le bord, puis il se tourna mécaniquement vers le vide, comme s'il était obligé d'y entrer. Ruisseau-Piaffant était toujours immobile. Le Théomorphe lança une vrille griffue pour s'ancrer dans la poussière. Les griffes échouèrent dans la mare de fourrure d'Atalanta et glissèrent. Je me demande pourquoi il n'a pas utilisé un de ses charmes pour voler au-dessus des Abysses. Le Théomorphe disparut de notre vue. Ses flaiëls Gafflins volèrent sans but pendant un moment, puis suivirent leur maître dans l'oubli. La bataille était terminée.



La mare se solidifia, et Atalanta était à nouveau entière. Je donnais un dernier coup d'œil au néant en tirant Ruisseau-Piaffant loin du bord. La meute repartit.

Le Théomorphe a disparu, mais j'ai toujours peur des Abysses.

— Œil-de-Minuit, Enfant de Gaïa, Théurge

Les Abysses sont un gouffre dans le paysage de l'Umbrà, entouré par un royaume de boue stérile et de pierres. De nombreux chemins y conduisent, tellement nombreux que certains pensent que ce sont les Abysses qui se mettent en travers du chemin des voyageurs. Les frontières du royaume sont un nuage de poussière.

Des sentiers tortueux et étroits descendent chaque paroi des Abysses. Ces pistes sont bien plus anciennes que les Garous. Elles parcourent chaque face sans jamais s'arrêter, devenant ici plus étroites, là plus larges. Elles font parfois saillie, comme pour former un poste d'observation sur le néant des Abysses. À une profondeur d'environ quatre cents mètres, des fissures apparaissent dans le mur de rocher. Trente mètres plus bas, certaines deviennent assez larges pour former des cavernes. Suivant les Uktenas, des runes pictes recouvrent les parois des cavernes. Elles ressemblent à celles utilisées dans les ruches des Danseurs de la Spirale Noire. D'étranges créatures du Ver grouillent dans ces sombres grottes. La Meute Questive de la Fondation Valkenburg recherche de nombreux enfants perdus dans les Abysses.

À environ huit cents mètres de la surface, des visages et des totems géants se dessinent sur le rocher. Ces sculptures massives représentent des héros et des esprits oubliés, appartenant à présent aux Abysses. Suivant certaines légendes, les Garous qui voient les visages et les totems retrouvent les souvenirs de cet héritage perdu.

Les Garous ne comprennent pas les Abysses. Le camp des Dépossédés des Arpenteurs Silencieux prétend qu'il s'agit de la première étape de la mort du royaume des esprits, un cancer de l'âme de Gaïa. Suivant les Dépossédés, si un Garou noble et pur se sacrifie pour sauver l'Umbrà en se jetant dans les Abysses, alors les Abysses se refermeront. Cependant, ce sacrifice ne peut être accompli que par le plus grand des héros garous. Quelques Garous se sont déjà sacrifiés pour refermer les Abysses. Aucun n'était suffisamment grand. Les Abysses existent toujours.



Les théoriciens wagnériens croient que les Abysses sont un portail vers les royaumes extérieurs, au-delà de la Tellurie et de l'Umbr Profonde. Les Gardiens des Flaiëls uktenas racontent l'histoire d'une prison créée par les Célestes pour garder les manifestations du Ver trop puissantes pour être détruites, les esprits gigantesques et sombres des temps anciens. Ils croient que cette prison est à présent les Abysses. Les Fils de Fenris appellent les Abysses la "Mâchoire de Jormungandr". Le jour de Ragnarok, les flaiëls et toutes sortes de bêtes hideuses en surgiront pour détruire le monde des esprits, et seuls les plus grands guerriers parmi les Fils seront capables de les arrêter.

Selon les Crocs d'Argent, les Abysses sont le foyer de l'Assemblée des Ténèbres tirée de leur mythe de la genèse. Tous les Garous qui pénétreront dans les Abysses périront à moins de connaître le secret de la mort. Les Astrolâtres disent que les Abysses sont un résidu des Premiers Temps, quelque chose qui ne sera jamais vraiment compris par les Garous. Les Enfants de Gaïa prétendent que les Abysses sont le reflet du vide et des ténèbres du monde. Tous les Garous s'accordent cependant sur une chose : les Abysses sont très dangereuses.

Les manifestations des Abysses se propagent dans la Tellurie. Elles apparaissent comme des fissures dans le sol qui deviennent plus larges au fur et à mesure qu'on les suit. Si un Garou marche le long du gouffre suffisamment longtemps, il finira par buter contre le rideau de poussière. Certains pensent que la superstition enfantine à propos des crevasses qu'on traverse vient d'une peur et d'un savoir inconscients des Abysses, profondément ancrés en nous. Les Rongeurs d'Os pensent que même les morts-vivants en ont des visions.

Du point de vue symbolique, les Abysses représentent l'inconnu et la peur collective de l'indicible portée par les Garous. Les Abysses symbolisent le vide de chaque existence individuelle. Les désirs inassouvis et les émotions refoulées s'y retrouvent, ainsi que les rêves perdus et les espoirs oubliés. Le vide devient un miroir et une voix pour l'âme de celui qui le contemple. Les Abysses mettent les Garous au défi de retrouver ce qu'ils ont perdu.

Entrer dans les Abysses

Il y a trois moyens d'entrer dans les Abysses : l'escalade des parois, le vol dans le vide et la chute. Les Ponts de Lune ne s'ouvrent ni à l'intérieur ni par-dessus les Abysses. Tenter de creuser le long des côtés est voué à l'échec à cause d'une veine de métal impénétrable à environ cent mètres de profondeur. Ce métal n'est pas fait d'éphémère, la substance spirituelle qui compose la majeure partie de l'Umbr. Rien dans ce royaume n'est fait de matériel spirituel. Aucun esprit connu n'est natif des Abysses.

Si un Garou ne peut pas voler dans les Abysses, il peut choisir de suivre un sentier ou d'escalader le rocher. Les

sentiers sont les plus sûrs, mais sont tortueux. L'escalade est plus directe mais plus dangereuse. De mystérieuses bourrasques de vent soufflent vers le bas, menaçant de précipiter le Garou dans le gouffre. Des cascades d'eau surgissent par endroit du rocher. L'eau coule le long de la paroi, la rendant très glissante (le don astrolâtre d'Équilibre annule ce danger particulier). Les Abysses absorbent toute lumière qui y pénètre. Il n'y a aucune lumière après trente mètres. Une source lumineuse continuera d'éclairer, mais pas aussi loin qu'elle le devrait. Les Abysses absorbent les sons de la même manière. Les profondeurs annihilent tous les sens.

Différents minéraux zèbrent les parois. Des filons de gemmes ou de métaux précieux courent vers les profondeurs. Certains de ces minéraux ont des propriétés mystiques, comme la protection contre la possession. Les Arpenteurs Silencieux ont baptisé les trois pistes principales des Abysses suivant le métal qui les longe. Il y a le Sentier d'Or, le Sentier de Fer et le Sentier d'Argent.

Le *Sentier d'Or* est le plus dangereux des trois. Des ossements de Garous et autres créatures gisent, brisés, dans les rochers qui l'entourent. Des veines brillantes d'or, parsemées d'émeraudes et de rubis, indiquent le chemin. De nombreux éboulements, qu'il faut franchir pour continuer, coupent le Sentier d'Or. Beaucoup d'explorateurs courageux s'y sont aventurés, mais peu sont revenus.

Le *Sentier de Fer* traverse de multiples cavernes. Les enfants perdus qui pénètrent dans les Abysses empruntent le plus souvent ce sentier. La plupart des grottes qui parsèment la progression ne contiennent que des ossements et des corps desséchés. Si l'une d'elles est habitée, son occupant est toujours fou. Sauver des Abysses un Garou devenu fou est une preuve d'honneur. Le Contact de la Mère peut aider à soigner la folie. La Licorne demande à tous ses enfants de sauver quiconque est prisonnier des Abysses, s'il ne s'agit pas d'une créature du Ver. Le Sentier de Fer est solide et facile à emprunter sur sa plus grande partie. La goethite — un cristal brun foncé utilisé pour fabriquer les Éclats de Désespoir (voir plus loin) — se trouve en quantité à environ 60 mètres de profondeur.

Le *Sentier d'Argent* demeure un mystère. On dit que Klaital, héros légendaire des Astrolâtres, a suivi le Sentier d'Argent vers les Abysses. Les Crocs d'Argent pensent que ce sentier conduit au cœur de l'Assemblée des Ténèbres. Les Uktenas estiment qu'une manifestation du Ver appelée Dévoreur-d'Âme vit au bout du Sentier d'Argent. Des veines d'argent près de la surface lui donnent son nom. Des zébrures d'argent traversent le sentier de plus en plus fréquemment au fur et à mesure de la descente, jusqu'à finir par le recouvrir totalement. La plupart des sculptures géantes trouvées près des 800 mètres de profondeur se situent le long du Sentier d'Argent, éveillant les souvenirs des héros et des totems anciens chez ceux qui les contemplent.

Si un Garou descend dans le vide en volant, il peut voir l'une des deux parois s'il a suffisamment de lumière. Un vent furieux souffle de la surface vers le fond, menaçant de le précipiter dans le vide. La température tombe, et le Garou

commence à sentir le Renard le mordre furieusement. Le Garou doit faire un jet de volonté pour résister à la peur du vide (difficulté à la discrétion du Conteur). Enfin, le Garou volant dans les Abysses souffrira d'isolement sensoriel, et devra faire un test de frénésie. Il aura des hallucinations. Amis et ennemis apparaîtront dans le vide. Des souvenirs se dérouleront devant lui. Aucun Garou n'est jamais passé au-delà du néant, à moins de croire la légende Astrolâtre du héros Klaital.

Un Garou qui chute dans les Abysses doit vivre les mêmes sensations que celui qui vole, avant d'être perdu à jamais.

Les esprits dans les Abysses

Les esprits entrent rarement dans le royaume des Abysses. Ils doivent se matérialiser pour le faire, et perdre ainsi contact avec le reste de l'Umbrax. Les charmes pour Briser la réalité et Solidifier la réalité ne fonctionnent pas ici. Les Abysses possèdent une étrange réalité propre. Les charmes qui affectent le plan physique depuis l'Umbrax ne peuvent pas y servir contre des Garoux. Si la forme physique d'un esprit est détruite, celui-ci meurt et sombre dans l'oubli. Même un esprit familier préfère attendre à l'extérieur plutôt que d'entrer dans ce royaume.

Les Abysses fonctionnent comme un aimant à esprits. Les Abysses aident un invocateur en forçant à apparaître n'importe quel esprit invoqué. Les esprits craignent les Abysses, et les menacer de les y précipiter aidera n'importe quelle tentative d'intimidation.

De plus, on pense que tout ce qui est perdu dans l'Umbrax finit par se retrouver dans les Abysses. Des meutes de Garoux, trompées par des Vermets dans l'Umbrax, échouent souvent au bord des Abysses. Des esprits oubliés errent dans les terres autour du gouffre.

D'autres êtres se concrétisent dans le royaume. Des Célestes mineurs se rassemblent près du vide. La proximité des Abysses suffit à empêcher la plupart des esprits de se mêler de ces rencontres. De puissantes bêtes du Ver hantent les Sentiers de Lune proches. Numéro Deux de Malféas tente désespérément de conquérir ce royaume. Une faction des Danseurs de la Spirale Noire croit que les Abysses sont la forme réelle du Ver Dévorant, à présent inerte à cause du sacrifice des Croatans. Les Spirales Noires font des pèlerinages dans les Abysses.

Maître-de-la-Nuit

Il n'y a qu'un seul habitant permanent du Royaume des Abysses. Maître-de-la-Nuit est un Seigneur de l'Ombre, Philodox et membre de la Société de Nidhogg. Suivant la légende, il voyagea dans les Abysses avec sa meute, les Sombres Guetteurs, le long du Sentier d'Or. Les Sombres Guetteurs trouvèrent richesses et savoirs oubliés dans les profondeurs. Maître-de-la-Nuit pensait que les Abysses pouvaient renfermer un moyen de détruire Hélios.

Les ténèbres tangibles des Abysses pesèrent sur l'esprit des Sombres Guetteurs. Un par un, ils perdirent leur santé mentale, un signe de leur faiblesse. Maître-de-la-Nuit élimina sa meute qui sombra dans la folie, la sacrifiant aux Abysses. Il fut le dernier survivant.



Maître-de-la-Nuit s'enfonça encore plus loin dans les Abysses, ignorant sa peur. Finalement, il se retrouva épuisé et seul, errant au-delà de la lumière et du son. Il refusa de s'abandonner au vide. Tandis qu'il gisait sur le Sentier d'Or, il eut une vision. Les Abysses parlaient. Elles lui demandaient un nouveau sacrifice. Il leur hurla qu'il n'y avait pas d'autre corps à sacrifier. Les Abysses s'approchèrent de lui ; Maître-de-la-Nuit demanda grâce, criant qu'il était venu pour précipiter Hélios dans les Abysses, le plus grand sacrifice jamais fait au vide. Les Abysses pénétrèrent en lui, transformant en néant tout ce qu'elles touchaient. Maître-de-la-Nuit fut transformé en enfant des Abysses. Les Abysses avaient dévoré ses faiblesses. Depuis lors, il fut le plus grand des Seigneurs de l'Ombre, le plus puissant membre de la Société de Nidhogg. Il écuma les cavernes, emprisonnant ou détruisant leurs habitants et gagnant des pouvoirs oubliés. Il leva une légion des Abysses parmi ses esclaves fous.

Personne ne connaît les pouvoirs exacts et les projets de Maître-de-la-Nuit. Les rares Seigneurs de l'Ombre qui prétendent l'avoir rencontré le décrivent comme une enveloppe crinos, animée par le vide. Il est intelligent, cruel et sans pitié, motivé uniquement par un amour de la destruction.

Un Théurge, Œil-de-Minuit des Enfants de Gaïa, a rêvé d'une terre sous les Abysses. Un pays d'espoir et de beauté, et peut-être d'une autre Gaïa. Peut-être que ceux qui survivent au défi du vide seront récompensés.

Possibilités d'aventures et de rencontres

1. Les Garoux peuvent voyager dans les Abysses à la recherche de petits ou de fétiches perdus.
2. Un vétéran peut mettre les Garoux au défi de détruire Maître-de-la-Nuit et ses suppôts.
3. Les Abysses peuvent être le but d'une quête pour éliminer un fétiche du Ver indestructible.

Lois

1. Quiconque ne disposant pas de la faculté naturelle de voler et qui chute au centre des Abysses est perdu à jamais.
2. Les Abysses amplifient le pouvoir d'invocation en attirant à elles les esprits. Celui qui exécute un rituel d'Invocation dans le royaume des Abysses voit son groupement de dés doublé. Si le jet est un échec, cela reste un échec. Si l'invocateur obtient un échec critique, ses effets sont également doublés.



3. Quiconque regarde dans les Abysses doit réussir un jet de volonté pour détourner son regard (difficulté au gré du Conteur). En cas d'échec, le Garou doit faire un test de frénésie. S'il obtient au moins trois succès à son jet, il est automatiquement saisi d'une frénésie du Renard et s'enfuira du royaume aussi vite que possible. S'il a perdu toute sa volonté, il tentera de se jeter dans les Abysses.

Ruisseau-Piaffant regarde pour la première fois dans les Abysses. Elle a 5 en volonté. Le Conteur lui demande de faire un jet de volonté, difficulté 7. Elle échoue. Le Conteur lui demande alors un jet de frénésie. La difficulté est de 4 car c'est la nuit de la Pleine Lune. Elle fait le jet contre ses 6 points de Rage et obtient 4 succès. Elle sombre dans une frénésie du Renard et s'enfuit des Abysses, se précipitant terrorisée vers l'Umbr. Si elle avait échoué à son test de frénésie, elle serait restée assise, plongeant son regard toujours plus profondément dans le néant.

4. Explorer les Abysses en descendant les parois peut conduire à des connaissances sur soi-même et à la compréhension de mystères, justifiant éventuellement des gains de dons ou en énigmes. Pour pouvoir escalader avec succès les parois des Abysses, le Garou doit réussir un jet de Force + Sport (difficulté 6 ou plus).

5. Aucune action impliquant la dépense de Gnose ne fonctionne dans les Abysses, pour les Garous comme pour les esprits, à moins que l'individu ne soit un Enfant des Abysses. C'est également vrai pour les fétiches

Œil-de-Minuit s'approche d'Âme-de-Feu, qui a été blessée par le Théomorphe. Âme-de-Feu a des blessures aggravées. Œil-de-Minuit tente d'utiliser le don de Contact de la Mère pour la soigner, dépensant un point de Gnose pour refermer la blessure aggravée. Œil-de-Minuit obtient 5 succès à son jet d'Intelligence + Médecine. Cependant, le point de Gnose est consumé par les Abysses, et donc le don échoue. Âme-de-Feu est toujours blessée, et Œil-de-Minuit a perdu un précieux point de Gnose.

6. Tout ce qui est perdu dans l'Umbr finit toujours par arriver dans les Abysses. La raison et le déroulement du processus sont inconnus, mais si les Garous recherchent un objet particulier perdu dans l'Umbr, ils peuvent faire un jet de Perception + Investigation pour le trouver. Le nombre de succès est déterminé par l'endroit des Abysses qui est fouillé :

Endroit	Nombre de succès
Surface	6
Sentier d'Or	5
Sentier d'Argent	4
Sentier de Fer	3
Cavernes	2

La difficulté du jet est déterminée par le Conteur.

7. Tous les jets de perception (sauf les tests d'hallucination, voir loi n° 8) augmentent leur difficulté de 1 pour chaque tranche de 100 m de profondeur. Voir loi n° 11 pour les difficultés normales de perception.

8. Lorsque la difficulté pour un jet de perception visuelle dépasse 10, le Garou est entré dans la zone de privation sensorielle. Lorsque cela arrive, il doit faire un jet de Perception + Appel primal (difficulté 8). Les joueurs devront rater ce jet. Un succès entraîne des hallucinations. Plus il y a de succès, plus les hallucinations sont intenses. Si le nombre de succès dépasse la volonté actuelle d'un Garou, celui-ci perd contact avec la réalité et croit ses hallucinations réelles. Un jet de frénésie peut être requis, suivant la nature des visions. Le don d'Intensification des sens réduit la difficulté de ce jet, rendant les Garous perceptifs plus exposés au risque d'hallucination. Les hallucinations peuvent être similaires à celles vécues par l'astronaute David Bowman à la fin de 2001, *l'Odyssée de l'espace*.

Si le Théurge Marcheur sur Verre Forge-l'Âme (avec Perception 4, Appel primal 2 et Volonté 7) atteint une des zones privation sensorielle des Abysses, il lancera six dés contre une difficulté de 8. S'il obtient cinq succès, il découvrira avec surprise de réelles hallucinations.

9. Tous les jets d'intimidation faits dans le royaume des Abysses bénéficient de deux succès automatiques. Les dons qui utilisent l'intimidation, comme la Crainte véritable, bénéficient de cette règle.

Atalanta, une Ahroune Furie Noire, veut intimider Âme-de-Feu, une Ahroune Seigneur de l'Ombre pour lui prendre le commandement de la meute. Elle fait un jet de Charisme + Intimidation et reçoit deux succès avant de lancer les dés. De ce fait, même si elle obtient un échec critique aux dés, elle aura un succès.

10. Aucun Pont de Lune ne peut pénétrer le royaume des Abysses. Ceci inclut ceux créés par le don galliard de Pontage.

11. Tous les jets de perception visuelle faits dans le royaume utilisent la table suivante :

Phase de la Lune	Difficulté
Jour, Nouvelle Lune, Croissant de Lune	10
Demi-Lune	8
Lune Gibbeuse	6
Pleine Lune	4

12. Un Garou qui ramasse des gemmes et de l'or sur le Sentier d'Or peut récolter suffisamment de richesses pour obtenir Ressources 5. Cependant, la Malédiction des Abysses poursuivra éternellement cet individu. Il perdra mystérieusement des objets et sa difficulté pour regagner de la Gnose sera définitivement de 10, quelles que soient les circonstances. D'autres événements malheureux peuvent s'abattre sur le personnage. On pense que le Diamant d'Espérance vient des Abysses. La seule façon de lever la malédiction est d'y rapporter les gemmes

Lois optionnelles

13. Le don pour Sentir le Ver, utilisé contre une difficulté de 2, percevra les Abysses entières comme irradiant d'énergies du Ver. Optionnellement, si un Garou utilisant Sentir le Ver obtient plus de cinq succès, il sera aveugle pour un tour.

14. Les Abysses servent de prison pour d'anciens et puissants esprits du Ver, piégés dans les profondes fissures des parois. Seul un Garou ou un esprit non corrompu peut briser les rets qui les retiennent. Pour ouvrir ces portes, un Garou doit faire un jet de Gnose avec une difficulté de 10. Certains croient que ces prisons ne contiennent aucun esprit du Ver, mais au contraire des Sauvageons et des esprits de Gaïa.

15. Certaines des gemmes le long des murs sont des fétiches appelés Cœurs de Minuit (voir plus bas). Ces gemmes empêchent quiconque d'utiliser contre le porteur une capacité faisant appel à la Gnose. Malheureusement, elles empêchent également le porteur d'utiliser la Gnose. Il est quasiment impossible de les sortir de l'Umbra sans entrer au préalable en résonance avec elles.

16. La première fois qu'un Garou voit les visages géants et les sculptures des parois des Abysses, il peut gagner un point de vie antérieure.

Fétiches des Abysses



Cœur de Minuit

Niveau 5, Gnose 8

Cette gemme noire empêche les Dons faisant appel à la Gnose d'affecter le porteur. Elle empêche également le porteur de dépenser sa Gnose. Comme pour tous les autres fétiches, un Garou peut s'accorder avec elle. Les Cœurs de Minuit ne sont trouvés que dans les Abysses. Certains Garous pensent que le Ver projette de les utiliser pour séparer les Garou de leur esprit.

Éclat de Désespoir

Niveau 3, Gnose 5

Ce fétiche est une écharde de goethite (une rouille cristalline rare sur terre mais commune sur le Sentier de Fer). Quand on l'enfonce soigneusement dans le sol (Dextérité + Réparation, difficulté 7 pour éviter qu'elle ne se brise) et qu'on l'active, l'éclat instille le désespoir à quiconque se trouve dans la zone pendant une scène. Toute personne dans la zone doit faire un jet de Gnose contre celle du fétiche pour éviter d'être submergée par la dépression. Les êtres qui n'ont pas de Gnose peuvent faire un jet de volonté, mais la difficulté passe à 9. Les Rongeurs d'Os utilisent souvent ces fétiches en guise de sécurité.

Pour créer un Éclat, il faut lier l'un des esprits suivants à la goethite : Désespoir, Douleur, Nuit ou Frayeur.

Le Champ de Bataille

La guerre est la plus grande de toutes les aventures humaines.

— Attribué au Général
George S. Patton

Les explosions. Nous y serions parvenus sans les explosions.

Notre meute quitta le sentier pour éviter le tir de barrage. Alors la piste disparut. Nous étions piégés quelque part dans ce qui semblait être l'Europe de la Seconde Guerre Mondiale. Le Panneau indicateur avait dit quelque chose comme ça. Bien sûr, nous n'y avons pas fait attention. Nous formions une meute d'explorateurs de l'Umbra dont trop de membres pensaient que les jeux vidéo peuvent se jouer sans lire le manuel, moi le premier. Quelques soldats bondirent sur nous, mais mon don de Panne subite eut raison de leurs fusils. Mes camarades de meute sous forme crinos éliminèrent les hommes. J'étais un peu honteux, mais je ne savais pas ce qui ce passait. En plus, ils pointaient leurs armes vers nous.

Puis nous entendîmes des gens hurler depuis un immeuble relativement entier. Nous découvrîmes une meute de Fils rassemblant des civils qui essayaient de se cacher des combats. Kenneth, le Fianna, et Antiope, une Furie Noire, attaquèrent. Nous les rejoignîmes. Pris par surprise, les Fils furent rapidement repoussés. Nous nous assurâmes

qu'ils ne reviendraient pas. Nous avons sauvé les vies des habitants, mais il est certain que nous n'avons pas amélioré leur état mental.

Nous partîmes vers la campagne, en dépit de mes protestations. Nous nous éloignions de l'artillerie et repérions une forêt au-delà de quelques collines. Comme nous traversions les derniers mètres de terrain découvert, les explosions commencèrent. Je vis les chars, et je sus que nous étions morts. Tout explosa. J'étais recouvert de poussière et d'éclats d'obus. La tête d'Antiope retomba à côté de moi, et je souhaitais avoir un exemplaire du manuel d'instruction de l'Umbra.

— Avery "Morsure d'acier" Hollins,
Marcheur sur Verre

Le Champ de Bataille est l'un des plus anciens royaumes proches. La Dernière Bataille de l'Apocalypse se déroulera ici. Le Champ de Bataille contient des reflets spirituels de chaque guerre, chaque bataille, chaque conflit connu des hommes ou des bêtes. La nature spirituelle du conflit vit ici dans toute sa splendeur, toute sa gloire, toute sa cruauté et toute son horreur, devenant plus puissante à chaque nouvelle lutte sur Terre.

Lorsque les Garous arrivent sur le Champ de Bataille, ils apparaissent devant le Panneau indicateur, dressé au croisement de deux routes. Le Panneau indicateur et les routes revêtent diverses formes, qui vont de la borne milliaire romaine au panneau d'un hôpital militaire de campagne en passant par le tableau des départs d'un aéroport. Le Panneau indicateur comporte une liste de conflits très



variés et leur direction. Les routes peuvent être des rails de chemin de fer, des couloirs, des pistes de brousse ou des routes goudronnées. Le paysage autour des routes et du Panneau indicateur varie suivant l'ambiance de l'endroit. Le paysage, le Panneau indicateur et les routes sont toujours cohérents. Par exemple, une borne milliaire romaine sera à l'intersection de deux voies romaines dans un paysage gaulois encore vierge. Un terminal informatique sera à l'intersection de deux couloirs dans un immeuble de bureaux.

Les conflits énumérés sur le Panneau ne sont pas nécessairement en rapport avec le thème du point d'entrée. Par exemple, Cannes, Antietam, Stalingrad, Waterloo et le Koweït peuvent tous se trouver sur une même manifestation du Panneau indicateur. Tous ces conflits ne sont pas forcément de grande envergure, ni même des escarmouches. Par exemple, les duels opposant Sylvania-Ivanovich-Sylvania et Ivan Griffes-de-Fer (de *Rage sur New York*) ou Aaron Burr et Alexander Hamilton ont des reflets dans le Champ de Bataille. Les conflits mythiques, qui peuvent ne pas avoir eu lieu, comme la Guerre de Troie ou la légende de Robin des Bois, ne sont pas représentés. Les Garous à leur recherche feraient mieux de regarder du côté du Royaume Légendaire. Les conflits entre Garous, les combats à mort entre animaux et les autres luttes inconnues de la civilisation humaine sont présents dans le Champ de Bataille, comme les batailles de la Guerre de la Rage et de l'Impergium.

La Plaine de l'Apocalypse

Une seule direction demeure inchangée d'une représentation à l'autre du Panneau indicateur : la Plaine de l'Apocalypse. Il s'agit d'un endroit différent des autres. Vide et calme, la Plaine de l'Apocalypse s'étend à perte de vue. Les Garous marchant dans la Plaine seront écrasés par le silence qui y règne et la démesure de l'endroit. S'ils se dirigent vers la Lune, ils rencontreront des petits groupes de Garous et de Mounes. Chaque tribu est présente, mis à part les Croatans, mais chacune à son propre campement.

Ces Garous, qui se sont baptisés l'Armée de l'Apocalypse, attendent la Dernière Bataille. Ils sont de toutes lignées et de tous auspices. Chacun est prêt à faire le sacrifice ultime pour sa tribu et pour Gaïa au cours de la bataille finale. Des membres de la même tribu que les Garous en visite les inviteront à rester et à attendre le Jour de l'Apocalypse. Tous les membres de l'Armée de l'Apocalypse ont un zèle religieux concernant de la Fin des Temps. Un Garou avisé se rendra compte que cette armée gaspille son énergie à attendre la guerre, au lieu de se battre maintenant sur Terre et dans l'Umbr.

Si les Garous refusent de rejoindre l'Armée de l'Apocalypse, quelqu'un dans le camp ouvre un Pont de Lune et ils sont invités à partir. Tenter de persuader l'armée de la fausseté de sa démarche est voué à l'échec. L'Armée

de l'Apocalypse reste, seule dans la Plaine.

Les routes

Les Garous suivant les routes arrivent aux batailles indiquées par le Panneau indicateur. Ils ne seront pas attaqués directement par des belligérants, à moins qu'ils ne quittent la route. Des éclats d'obus et des balles perdues peuvent toutefois atteindre des Garous restant trop près de certaines batailles. La route évolue pour permettre le trajet vers le prochain conflit. Par exemple, si les Garous se dirigent vers la bataille de Midway, la route conduira à un quai, d'où un bateau à moteur les conduira automatiquement en pleine mer. Un Garou quittant la route la perd immédiatement de vue. Pour un Garou pris dans une bataille, la route est perdue jusqu'à la fin des combats. Des Garous restés sur la route peuvent toutefois agripper leurs camarades de meute et les tirer sur la route, tant qu'ils ne la quittent pas eux-mêmes.

Retraite ou Évacuation

Des Garous ignorant les batailles indiquées sur le Panneau et suivant la route découvriront un second Panneau indicateur. Y est inscrit soit Retraite soit Évacuation. S'ils se dirigent vers le lieu de Retraite ou d'Évacuation, ils découvrent des combattants fuyant leurs ennemis dans un mur de brume éphémère. Les Garous doivent abandonner la sécurité de la route et courir dans la brume pour quitter le Champ de Bataille. Les lieux de Retraite ont également de nombreuses apparences. Le mur de brume peut se trouver dans la mer, et le lieu être un bateau pris sous le feu ennemi. La brume peut être dans le ciel, et les Garous devront atteindre des hélicoptères pour s'enfuir.

Les batailles

Les Garous qui quittent la route et évitent avec précaution les conflits se retrouvent dans divers paysages ravagés par la guerre. Ils rencontrent des soldats blessés, des combattants mourants et des émanations de réfugiés. Les voyageurs peuvent être attaqués. Les agresseurs peuvent être des humains, des loups, d'autres animaux ou des entités encore plus étranges. Des camps de prisonniers parsèment le paysage. Parfois, ces camps contiennent des portes vers le Royaume des Atrocités. Un brouillard permanent dans ces régions limite la vue à environ 50 mètres dans les meilleures conditions. Les Garous marchant suffisamment longtemps finissent par déboucher sur un champ de bataille ou une des routes.

Les batailles sont des représentations spirituelles de conflits réels. Elles sont dangereuses pour tous les Garous qui quittent la route. L'issue d'une bataille peut être modifiée par les efforts des Garous. Personne n'est sûr des effets d'un tel acte sur le monde physique, s'il y en a un. Un grou-





pe de Wendigos est parti dans l'Umbrà à la recherche de batailles impliquant des Indiens d'Amérique, pour les gagner. Ceci a correspondu avec le développement de mouvements pour la défense des droits des Indiens d'Amérique (qu'on appelle depuis les Américains d'origine), mais le fait que les deux événements soient liés reste à démontrer. Les Wendigos sont persuadés que oui.

Une fois la bataille terminée, il arrive que l'endroit où elle a eu lieu disparaisse du Champ de Bataille. Tous les Garous dans la zone retournent alors dans l'Umbrà Proche. D'autres fois, le champ demeure, et les mouches commencent à l'envahir tandis que les charognards décrivent des cercles dans le ciel. Les alliés d'un Garou impliqué dans la bataille qui sont restés sur la route peuvent être en mesure de lui porter secours avant qu'il ne soit perdu dans l'Umbrà. De plus, un Garou avec le don pour Sentir la proie peut retrouver la route en pistant des amis qui y sont restés.

Le Champ de Bataille est important pour tout Garou qui veut comprendre l'art de la guerre sous toutes ses formes, y compris la maîtrise de sa propre Rage. Depuis les routes du Champ de Bataille, tous les types de batailles et tous les aspects d'un conflit peuvent être étudiés, de la grande stratégie et la logistique à la guerre psychologique, en passant par les pertes collatérales. Les combattants sont submergés par leurs émotions. Le Champ de Bataille est le testament de la

façon dont les conflits ont façonné l'histoire humaine et la vie sauvage. Des émanations de puissants guerriers peuvent être rencontrées, et un Garou peut étudier un conflit avec des informations de première main.

Les différentes tribus de Garous perçoivent le Champ de Bataille de différentes façons. Pour les Fils de Fenris, c'est un autre Walhalla possible, un endroit où les morts honorés se rendent pour combattre jusqu'au Ragnarok. Les Enfants de Gaïa y voient la preuve des folies et des désastres causés par les guerres, qui n'ont aucune signification réelle. Les Crocs d'Argent s'y rendent pour voir les grands guerriers des batailles du passé engagés dans des combats. Les Fiannas font de même, mais sont plus prompts à intervenir aux côtés de leurs Parents.

De nombreux Garous pensent que le Champ de Bataille est une répétition de l'Apocalypse. Gaïa leur permet de vivre les cris et la fureur qui accompagneront le dernier acte. Certains arpentent les sites une fois la bataille terminée pour voir ce qui restera après.

Le Champ de Bataille répond à ceux qui le visitent. Le royaume donne aux Garous un exutoire pour leur Rage. Si cette Rage est dirigée contre quelque chose en particulier, le Garou trouvera ce quelque chose sur le Panneau indicateur. En fait, si un Garou vient sur le Champ de Bataille à la recherche d'un ennemi ou d'un conflit en particulier, il le trouvera.

À n'importe quel moment, un Astrolâtre avec le don de Pontage peut l'utiliser pour s'échapper du royaume.



Possibilités d'aventures et de rencontres

1. Les Garous peuvent se servir du Champ de Bataille pour résoudre des mystères sur le monde physique. Si des ennemis les attaquent de nuit et que les Garous ne réussissent pas à les identifier, ils peuvent voyager vers le Champ de Bataille pour assister au conflit avec une perspective différente. De plus, s'ils suspectent quelque chose d'étrange à propos d'un conflit (par exemple lors d'un duel pour diriger leur sept), ils peuvent vouloir y assister à nouveau.

2. Les Garous peuvent venir dans le Champ de Bataille pour évacuer leur Rage et s'entraîner à de nouvelles techniques de combat. Les Fils de Fenris et les Seigneurs de l'Ombre peuvent devoir s'y rendre pour être initiés dans leur camp.

3. Des Garous voulant en savoir plus sur le combat ou des ennemis peuvent aller dans le Champ de Bataille. Des Garous qui n'ont jamais combattu des Danseurs de la Spirale Noire peuvent rechercher un conflit où ils sont impliqués. De la même manière, un Garou qui veut apprendre le kailindo peut assister à un combat entre un maître du kailindo et un adversaire renommé.

Table d'orientation du Champ de Bataille

Succès	Résultat
Échec critique	Le Garou perd un point de volonté et ne peut trouver aucune bataille recherchée.
0	Le Garou perd un point de volonté. Le royaume du Champ de Bataille ne porte aucune attention particulière à la requête du Garou.
1	Le Garou peut être le témoin d'une bataille à laquelle il a participé.
2	Le Garou peut voir un ennemi ou une bataille qu'il connaît bien.
3	Le Garou peut voir un ennemi ou une bataille qu'il connaît vaguement.
4	Le Garou a peu ou pas de connaissances sur la bataille qu'il découvre.
5	Le Garou peut découvrir un ennemi potentiel ou un conflit futur.

Lois

1. Du fait de la nature du royaume, le niveau de difficulté des jets de frénésie est réduit de deux.

Par exemple, si Lucian "Marche-sur-les-Vagues" Napier arrive dans le Champ de Bataille la nuit de la pleine lune, il devra faire un jet contre une

difficulté de 2 au lieu de celle normale de 4. S'il est sous forme crinos, il aura toujours une difficulté de 2, mais il débutera avec un succès automatique.

2. Si un Garou pénètre dans n'importe quelle bataille dans le royaume, il gagne automatiquement un point de Rage chaque tour et ce pour la durée du conflit.

3. Le Panneau indicateur du Champ de Bataille a parfois un but ou un thème principal adapté à sa localisation. Si un Garou qui entre dans le Champ de Bataille a un groupe particulier d'ennemis, les batailles auront alors une relation symbolique avec son combat.

4. Les armes, comme les épées, les fusils et les grenades, peuvent être ramassées sur chaque champ de bataille particulier. Elles sont toutes faites de "matière spirituelle" ou éphémère (voir chapitre trois : "Habitants"), et ne peuvent exister que dans l'Umbral. Elles peuvent cependant être transportées d'un royaume à l'autre. Par exemple, un groupe de Garous peut s'emparer d'un Panzer dans une zone d'évacuation du Champ de Bataille et l'emporter dans un autre royaume. Ces armes ne sont jamais des fétiches, et elles ne peuvent exister dans le monde physique.

5. Si un Garou vient dans le Champ de Bataille à la recherche d'une bataille ou d'un ennemi particulier, il doit faire un jet de volonté (difficulté 8, consultez la table d'orientation du Champ de Bataille).

Lois optionnelles

6. Les changements d'issue des conflits peuvent modifier les souvenirs des gens dans le monde physique, mais pas le résultat de cette bataille. Par exemple, si une meute de Garou participe à la bataille de Fort Alamo du côté des Texans et permet de vaincre l'armée mexicaine, quelques humains du monde physique se souviendront que les Texans ont gagné jusqu'à ce qu'on leur apporte des preuves du contraire (peut-être cela a-t-il déjà eu lieu...).

7. Des conflits entre les esprits peuvent se rejouer dans le Champ de Bataille de la même manière que les conflits du monde physique.

8. Des conflits auxquels un Garou en particulier a participé peuvent être en attente dans le Champ de Bataille. La bataille ne commencera pas avant que le Garou arrive.

9. Les Garous ne peuvent pas être tués par les émanations dans le Champ de Bataille. Un Garou qui "meurt" dans le Champ de Bataille est transporté dans l'Umbral Proche et perd deux points de Gnose.

10. Aucune force ni aucune créature, même étrangère au royaume, ne peuvent tuer un Garou dans le Champ de Bataille. Comme pour le point 9 ci-dessus, un Garou qui "meurt" se retrouve dans l'Umbral Proche. Cette règle permet aux Garous de combattre leurs amis et alliés dans le Champ de Bataille durant la frénésie du Berserker ou pour le "fun".





La Cicatrice

*Seize tonnes qu'est-ce que ça vaut ?
Un jour de plus et je m'enfonce
dans les dettes.*

*Saint Pierre ne m'appelle pas : je
peux pas partir.*

Mon âme est due au grand magasin.

— Merle Travis, "Sixteen Tons"

Cœur-de-Rage contempla les usines crachant leur fumée dans le ciel. Les nuages noirs masquaient toute lumière du soleil. Un liquide verdâtre suintait de la boue tandis qu'il s'approchait de la barrière métallique bordant l'usine la plus proche. Cœur-de-Rage savait qu'il était dans l'Umbral. Ce n'était pas ce à quoi il s'attendait d'un royaume proche. Une longue colonne de travailleurs s'avancait lentement à travers les portes. Tous portaient des uniformes et des pardessus gris ou bleus. L'air empestait l'industrie. Cœur-de-Rage se dirigea vers les hommes.

"Qu'est-ce que vous faites ?" demanda-t-il. Quelques visages inexpressifs se tournèrent vers lui. Leurs esprits étaient écrasés et drainés. Cœur-de-Rage répéta sa question. Certains s'écartèrent de lui. Il se dirigea alors vers le portail. Deux créatures arachnéennes, boursouflées et torturées, vaguement humanoïdes, contrôlaient les travailleurs qui entraient.

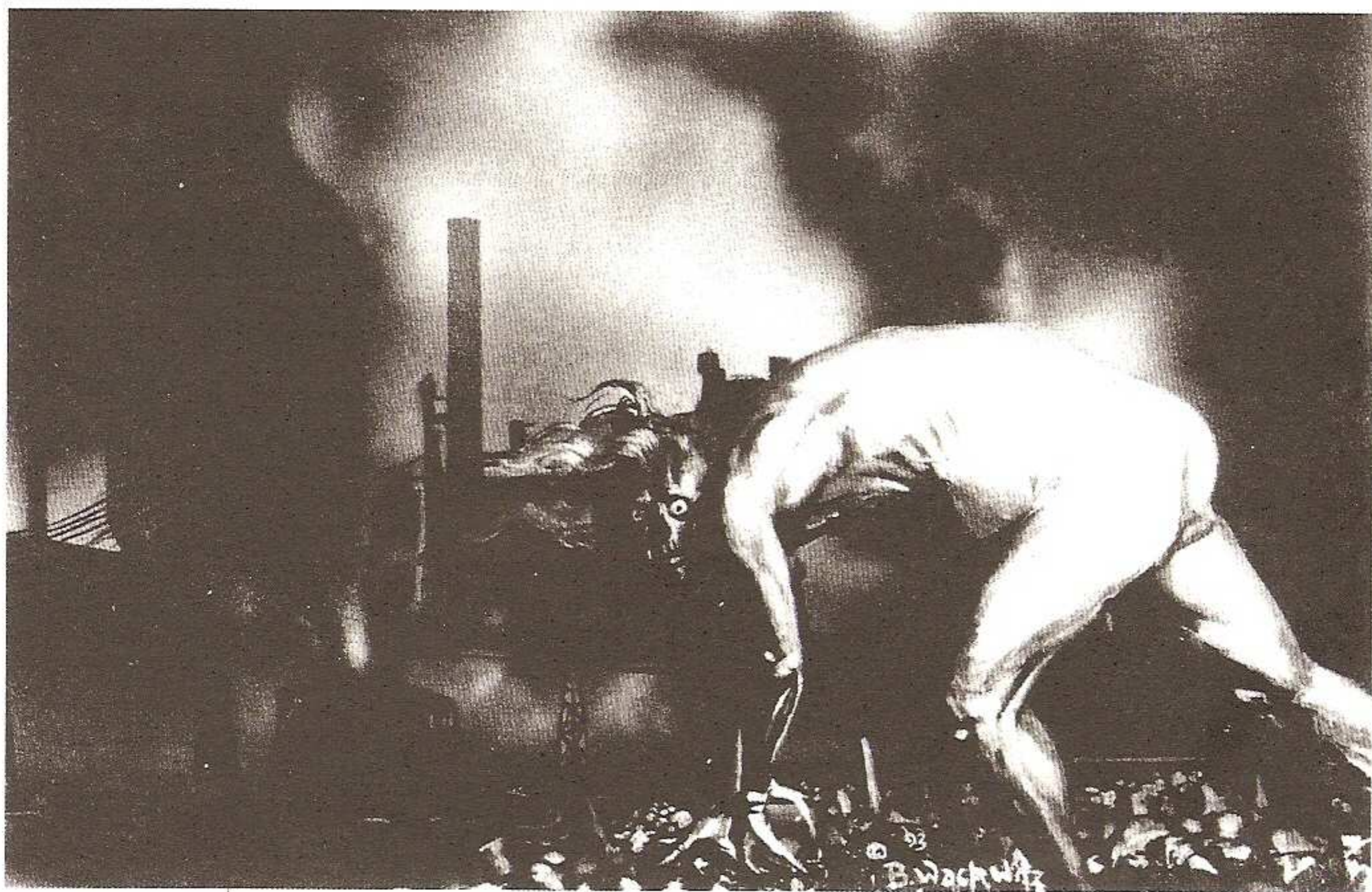
"Regardez ces choses," hurla Cœur-de-Rage en désignant les créatures. Les travailleurs continuèrent à entrer, le regardant de leurs yeux morts. Un des arachnides porta

son attention sur Cœur-de-Rage, et des gardes se précipitèrent vers la barrière. Cœur-de-Rage tenta de changer en crinos. Le Changement commença lentement, trop lentement. Les gardes surgirent hors du portail, armés de matraques.

Cœur-de-Rage était toujours coincé en glabro lorsqu'ils le rejoignirent. Il agrippa un garde, l'écrasa. Les autres ne restèrent pas inactifs. Ils le frappèrent encore et encore. Chaque coup faisait refluer sa Rage. Tout se mit à bourdonner, puis ce furent les ténèbres.

Lorsqu'il revint à lui, Cœur-de-Rage était enchaîné à une chaîne de montage, portant des vêtements graisseux. Une créature arachnéenne fit claquer un fouet. Cœur-de-Rage tenta d'être dégoûté. Il essaya de se laisser emporter par la Rage. Il ne ressentait rien du tout. Au lieu de cela, il enfonça un petit clou dans un trou d'une pièce mécanique, puis attendit que le tapis roulant apporte une autre pièce... et une autre... et une autre...

La Cicatrice est un résidu psychique des forces cataclysmiques libérées durant la Révolution Industrielle. C'est un royaume du Tisseur corrompu par le Ver. La Cicatrice vient des jours où le capitalisme est devenu complètement fou. Elle vient d'une époque où le Ver utilisait l'industrie pour lancer sa campagne de pollution et de destruction. Elle vient d'une époque où les forêts étaient brûlées pour alimenter les chaudières de l'industrie. La Cicatrice est le royaume des semaines de travail de quatre-vingts heures, avec salaire minimal et sans bénéfice. Il n'y a aucune règle de sécurité. Les esprits de la Cicatrice nourrissent le Tisseur et le Ver. Ils n'ont aucune énergie à eux.



Le paysage de la Cicatrice est fait de bidonvilles et de bidonvilles entourant d'immenses usines, mines et immeubles de bureaux. Toute la population travaille. Il n'y a aucun loisir. Il n'y a aucun répit au désespoir. Il y a un programme permanent de travail débilisant supervisé par des esprits du Tisseur corrompus. L'air est pestilentiel. Un Garou peut être recouvert de suif en restant sur place. Il est difficile de savoir si c'est le jour ou la nuit en regardant dehors. Les travailleurs sont constamment en mouvement.

Les esprits

Les Incarnas Maeljin viennent dans la Cicatrice pour se nourrir des énergies générées par les esprits. Les usines vident tous les esprits y travaillant. Sauvageon, Jagglin, Gafflin, tout esprit peut être drainé ici. Les usines transforment la Gnose en pollution et en toiles du Tisseur. Plus il y a de toile recrachée, plus il y a de créatures tombant dans le piège.

Les esprits vivent dans des conditions pitoyables, parmi les ordures. Des scraggs de pollution, comme les coprophages de *Rage sur New York*, sont les seuls êtres des bidonvilles disposant d'énergie à eux.

Ici, les esprits ne savent même pas pourquoi ils travaillent. Qu'ils soient contremaîtres ou ouvriers n'a pas d'importance. Seul le genre de sévices change. Quelquefois, un ou deux esprits commencent à avoir suffisamment d'énergie pour résister. Les scraggs se précipitent pour les écraser et les faire rentrer dans le rang. Des araignées du Motif épaulent les scraggs dans leur domination. D'un point de vue garou, il est difficile de savoir qui du Ver ou du Tisseur détient le plus de pouvoir dans la Cicatrice.

Les usines

Certains Garous disent que la Cicatrice était une terre humaine, une version humaine du Liteau avant la Révolution Industrielle. Durant celle-ci, le Ver lança une vaste attaque depuis Malféas tandis que le Tisseur faisait croître de façon exponentielle la technologie. Ce qui eut comme résultat de tisser des agents du Ver dans le canevas de la technologie. À travers le Ver, l'esprit du travail et de l'industrie fut corrompu, et les gens souffrirent dans le monde industrialisé.

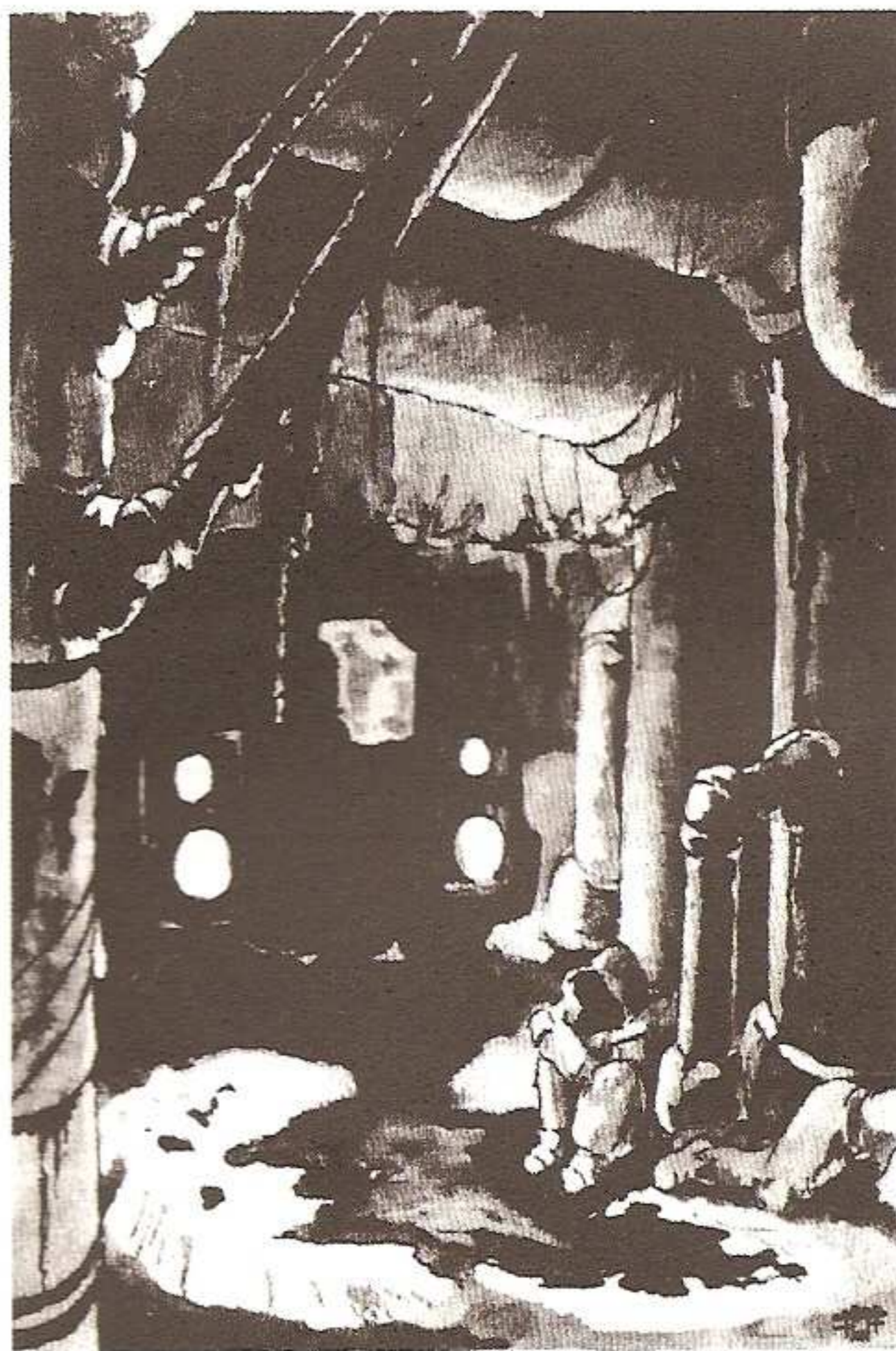
Les usines sont des endroits sinistres, à peine éclairés par des étincelles, des flammes et des ampoules. L'intérieur est gris et noir. Une vibration constante traverse toutes choses. L'air est chaud et chargé de cendres. Toutes les canalisations sont apparentes. Les travailleurs accomplissent aveuglément leurs tâches. Personne ne porte un casque ou des lunettes pour se protéger des étincelles. Les soudeurs travaillent jusqu'à en être aveugle. Il n'y a ni pause ni mesure de sécurité.

Des esprits du Tisseur et du Ver patrouillent, surveillant les contremaîtres. Les fouets et les bâtons motivent les travailleurs. Mutilations et accidents mortels sont quotidiens. Les ouvriers perçoivent un salaire, qui couvre à peine leurs

besoins vitaux. Ils travaillent et ils dorment.

Il y a également des ateliers textiles. Ces endroits sont encore plus dangereux que les usines. Les métiers à tisser tournent constamment, et les ouvriers travaillent dans des conditions horribles. La chaleur y est si intense que des fabriques sont parfois dévastées par le feu. Durant un incendie, les contremaîtres ne permettent à personne de quitter son poste de travail.

Les immeubles de bureaux sont récents dans le royaume. Ils font parti d'un effort pour drainer encore plus d'énergie de la Cicatrice. C'est un environnement extrêmement stressant, fait de couleurs ternes (le beige et le blanc cassé étant les plus courantes). La communication est inexistante, et toutes les tâches sont soit dénuées de sens soit contre-productives, parfois les deux. Personne n'a jamais été augmenté. Il n'y a aucun avantage social. Les heures supplémentaires ne sont pas payées. Les ascenseurs ne fonctionnent jamais. Les toilettes débordent constamment. Les plafonds fuient. Les écrans des ordinateurs sont toujours allumés, et leur murmure est presque audible. Certains Garous pensent que la Cicatrice est à l'image de la nature spirituelle des sociétés corrompues par le Ver. Une meute de Seigneurs de l'Ombre prétend avoir reconnu un immeuble de bureaux de la Pentex dans ce royaume.





La corruption

Le Ver s'empare du contrôle du royaume aux dépens du Tisseur. La présence d'éléments du Tisseur a empêché l'ouverture d'une ancre entre la Cicatrice et Malféas. Malgré tout, la corruption de la Cicatrice est en cours.

Des flâiels hantent le royaume, tourmentant d'autres esprits.

Certains Garous pensent que le fait que le Ver ne contrôle pas encore totalement la Cicatrice est une preuve de sa folie. Les Marcheurs sur Verre disent que c'est parce que le Ver ne peut pas comprendre le Tisseur. Quelle que soit la raison, le Ver n'a pas suffisamment de force pour dominer totalement le royaume. Si un Garou pouvait inspirer et diriger les esprits ouvriers...

Les seigneurs de la Cicatrice

Les seigneurs de la Cicatrice sont de puissants flâiels qui se travestissent en barons de l'industrie. Ils ont divisé le royaume en treize régions. Ils ne sont plus totalement contrôlés par le Ver, mais ils gardent toujours une certaine loyauté envers leur ancien maître. Ils prennent habituellement forme humaine, et certains sont connus pour visiter personnellement leurs usines et y nourrir le désespoir.

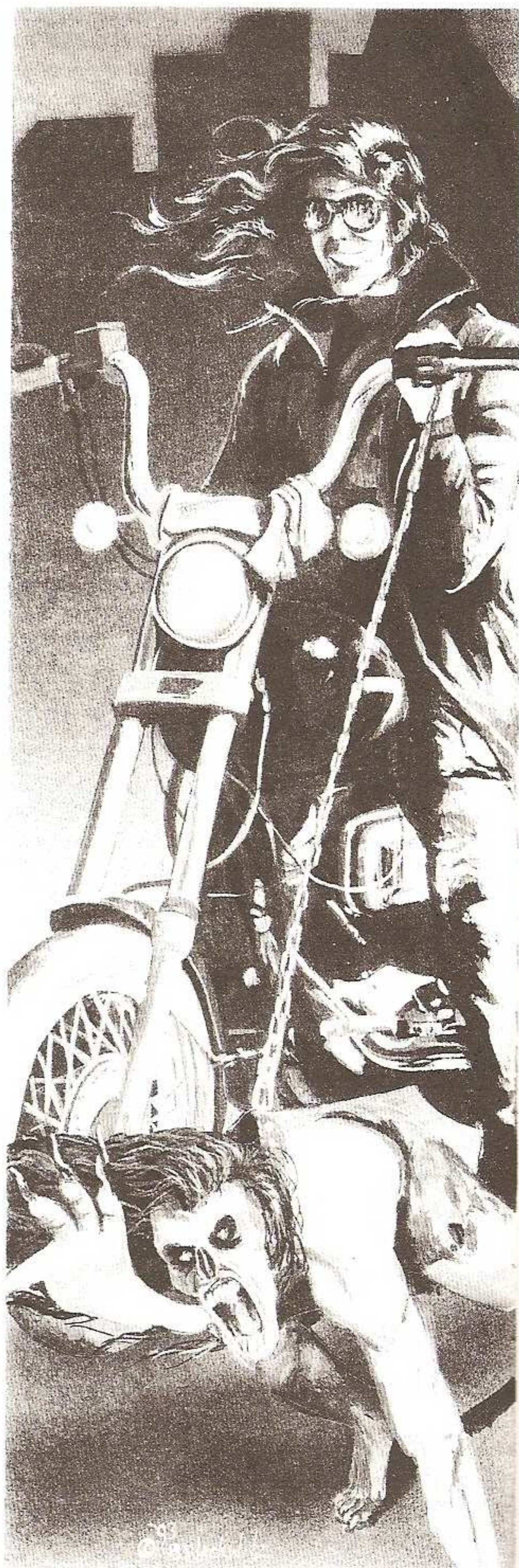
Les araignées flâiels

Des araignées flâiels, des esprits du Tisseur transformées par le Ver, servent de contremaîtres et de constructeurs dans la Cicatrice. La marque du Ver peut leur être ôtée. Sinon, elles combinent les pires aspects des flâiels et des araignées du Motif. Elles ont les mêmes capacités qu'une araignée du Tisseur similaire, mais elles possèdent également certains charmes des flâiels. Elles sont visiblement corrompues, et il est impossible de les confondre avec des araignées du Tisseur, même pour les autres esprits du Tisseur.

Les usines de la Cicatrice produisent des fétiches de flâiels et d'autres armes destinées à la conquête d'autres royaumes proches par le Ver. Elles poursuivent des travaux de Recherche & Développement dans le domaine des fétiches pour des filiales de Pentex. Quelques installations sont spécialisées dans les fétiches du Tisseur.

Entrées et sorties

Il y a de nombreux Sentiers de Lune vers la Cicatrice. Ces sentiers sont faciles et, bien qu'il y ait parfois des flâiels qui les empruntent, durables et sûrs. Lorsqu'un Garou s'approche de la Cicatrice, il se rend compte d'une augmentation du nombre des toiles et des esprits du Tisseur. Depuis l'Umbrax, la Cicatrice ressemble énormément au Royaume du Flux, mais le Goulet qui l'enserme provient d'une source intérieure, et non extérieure. Il est également possible de rejoindre la Cicatrice depuis Rêve.



Pour s'échapper de la Cicatrice, un Garou doit passer le Goulet qui l'entoure (il a une force de 9). Ceci est réalisé de la même façon qu'un passage à côté depuis la Terre. Rêve peut être atteint par un Garou qui est capable d'y rêver, mais la nature de la Cicatrice empêche quasiment quiconque de rêver (voir plus loin).

Servitude

Les gardes tentent de réduire en esclavage tout Garou qui entre dans le royaume. Si un Garou est capturé par les gardes, il perd immédiatement un point de Gnose temporaire. Il doit réussir un jet de volonté contre les effets aliénants de la Cicatrice (difficulté 8) ou perdre un point de volonté.

Les Garous tentant un sabotage dans le royaume trouvent de nombreux facteurs en leur faveur. Le manque d'équipement de sécurité signifie qu'un incendie ne peut être contenu. Les constructions sont très instables et au mieux de mauvaise qualité. De plus, les seigneurs de la Cicatrice stockent la Goose et les pouvoirs drainés des esprits travailleurs dans de grands accumulateurs avant d'utiliser cette énergie pour le tissage. Si un Garou réussit à ménager une ouverture dans un de ces accumulateurs et à libérer suffisamment d'énergie du Sauvage pour tous les esprits, tous les travailleurs pourraient se réveiller d'un coup.

La résistance

Le Rat a commencé à organiser un mouvement de résistance dans la Cicatrice. Des Rongeurs d'Os, des enfants et des Gafflins du Rat veulent reprendre la Cicatrice au Ver et au Tisseur. Jusqu'à présent, aucune de leurs opérations n'a réveillé la population d'esprits de la Cicatrice ou causé de dégâts importants. Cependant, ils ont capturé un géomide d'information qui fait des relevés des entrepôts, des centres de recherche et des usines.

Possibilités d'aventures et de rencontres

1. Les Garous découvrent qu'une filiale locale de la Pentex vend des produits particulièrement répugnants. Cependant, la filiale n'a aucun centre de production, et elle n'achète pas ces produits ailleurs. Après quelques recherches, les Garous découvrent que l'usine se trouve dans la Cicatrice. Ils doivent s'y rendre et la détruire. De nouveaux fétiches de la Cicatrice peuvent être introduits de cette manière.

2. Des agents du Ver utilisent la Cicatrice comme base de départ d'attaques vers d'autres royaumes proches. Les Garous décident de ramener le combat sur le terrain du Ver.

3. Pour pouvoir faire revivre un caern perdu, les Garous doivent trouver une source puissante de Gnose. Un des Théurges de la meute a la vision des énormes accumulateurs de Gnose créés dans la Cicatrice.

4. Les barons de la Cicatrice décident de ne plus dépendre entièrement de la Pentex pour influencer Gaïa. Ils

envoient des flaiëls et des araignées corrompues pour prendre le contrôle d'une autre société.

5. La révolution est prête à éclater. Le Rat et ses suppôts lancent une révolte générale parmi les travailleurs. Un sept de Rongeurs d'Os demande aux Garous de participer au soulèvement.

6. Des agents du Tisseur renforcent le Goulet entre la Terre et l'Umbrage en utilisant d'étranges toiles gauchies. Ces toiles conduisent les Garous dans la Cicatrice et ses fabriques textiles.



Lois

1. Tous les jets de perception visuelle ont un niveau de difficulté minimal de 6 du fait du peu de lumière et des poussières de l'air. Hélios et Luna brillent tous les deux dans la Cicatrice, mais la plus grande part de la lumière du royaume provient des usines.

2. Rêver oblige un Garou à faire un jet de Charisme + Énigmes avec une difficulté de 7. Un seul succès permet au Garou de s'enfuir s'il parvient à briser le Goulet le tour suivant. Ceci est réalisé comme un passage à côté, avec deux exceptions. Le Garou doit être endormi pendant tout le temps nécessaire pour pénétrer le Goulet et un échec critique obtenu par quelqu'un tentant d'atteindre Rêve attire un Phragment.

Danse-avec-la-Lune veut s'échapper de la Cicatrice après des heures de fuite devant les gardes et avoir failli étouffer à cause des cendres. Elle trouve une cachette sous un tas de débris et s'y endort. Elle veut rêver son chemin de sortie. Elle lance sept dés pour son groupement de dés de Charisme + Énigmes. Elle obtient trois succès et parvient à rêver. Maintenant, elle doit faire un jet de Gnose contre une difficulté de 9 (le Goulet) pour s'échapper. Elle obtient un succès. Donc, après cinquante minutes, elle apparaîtra dans Rêve. Cependant, un Gafflin rat l'espionne, estime qu'elle ferait une bonne recrue pour la résistance et la réveille. Si elle veut vraiment rêver, Danse-avec-la-Lune doit tout recommencer à zéro.

3. Le Goulet autour de la Cicatrice a une force de neuf. Ce Goulet est traité exactement de la même façon que celui de Gaïa. Toutefois, tout Garou qui obtient un échec critique à son jet de Gnose pendant qu'il passe à côté sera instantanément détecté par les esprits du Tisseur. Ils tenteront de le calcifier.

4. Tous les niveaux de difficulté des jets de Rage sont augmentés de trois dans le royaume. Ainsi, si Cœur-de-Rage en forme glabro est attaqué par des gardes de la Cicatrice la nuit de la pleine lune, il devra faire sept à son jet de Rage au lieu de quatre. Si c'était la nuit de la nouvelle lune, il aurait besoin d'un dix.

5. Tous les niveaux de difficulté des jets d'appel primal sont augmentés de trois dans le Royaume. Si Robert



Kinsolver veut tenter de se changer en glabro dans la Cicatrice, il devra obtenir un neuf au lieu d'un six.

6. Tous les esprits non alliés du Ver ou du Tisseur emprisonnés dans la Cicatrice n'ont quasiment ni Gnose ni pouvoir. Ils récupèrent la Gnose dont ils ont besoin pour survivre, mais pas plus.

7. Un Garou qui détruit un accumulateur de Gnose récupère la totalité de sa Gnose. De plus, il en va de même pour tous les autres êtres dans les environs. Les accumulateurs de Gnose sont des talents qui peuvent contenir jusqu'à 100 points de Gnose. Ils ont 10 niveaux de santé dans l'Umbral, et une vigueur de 7 pour absorber les dégâts.

8. Les Garou réduits en esclavage dans les usines ont leur Gnose absorbée quotidiennement. Un Garou perd un point de Gnose par jour passé dans une usine. Ainsi, si Danse-avec-la-Lune est emprisonnée dans une usine durant trois jours, elle perd trois points de Gnose.

9. Pour pouvoir trouver son chemin dans la Cicatrice, un Garou doit faire un jet de Perception + Connaissance de la rue (difficulté 7).

10. Les gardes sont des émanations types.

Lois optionnelles

11. Il y a tant d'odeurs et de toxiques dans la Cicatrice qu'il est impossible d'y réussir n'importe quel type de jet de perception par l'odorat.

12. Les fabriques textiles fournissent la toile pour le Goulet autour de la Cicatrice. Si une fabrique est détruite, le Goulet autour d'elle sera affaibli et le jet de Gnose pour entrer ou sortir baissera de 1.

13. Si un Garou réussit un jet de Charisme + Empathie ou Charisme + Commandement contre la volonté d'un esprit (difficulté 6), modifié par un bon jeu de rôle, il peut tirer cet esprit de la torpeur du royaume. Tous les esprits ainsi libérés voudront s'échapper, mais pourront être convaincus de se dresser contre les seigneurs de la Cicatrice. Dans tous les cas, ils seront à l'avenir reconnaissant envers le Garou. D'innombrables esprits du Tisseur, élémentaires et émanations souffrent dans la Cicatrice.

Fétiches de la Cicatrice

Les usines de la Cicatrice produisent de nombreux fétiches, comme ceux trouvés du *Livre du Ver*. Toutefois, peu d'entre eux sont spécifiques au royaume, car les réseaux de distribution de la Cicatrice s'assurent qu'ils sont envoyés partout dans l'Umbral.

Fuseau à toile

Niveau 3, Gnose 4

Le fuseau à toile est une sphère faite de soie d'araignée tissée. Lorsqu'il est activé, le fuseau permet à un Garou de créer une toile du Tisseur. La toile peut être utilisée pour immobiliser un adversaire (force égale à la Gnose du fétiche) ou pour créer une connexion umbrale entre différentes parties de la Toile du Motif.

Le Cyber-Royaume

Donne-moi le contrôle absolu sur toutes les âmes,

Et couche-toi à mon côté, chérie, c'est un ordre...

Alors les roues du paradis s'arrêtent, et tu sens la cravache du diable,

Prépare-toi au Futur, c'est un meurtre.

— Leonard Cohen, "The Future"

Forge-l'Âme verrouilla ses mains autour de la toile et s'y agrippa au péril de sa vie. Il haïssait l'altitude. Il avait réussi à éviter la plupart des business ayant un rapport avec ses camarades Marcheurs sur Verre, mais à présent, il était en train d'escalader l'Échelle Sociale, le pire chemin.

La Vieille-ville, ou les Gravats comme il préférait l'appeler, se trouvait quelque 50 étages plus bas. Au-dessus de lui, il pouvait entendre les rires des émanations vivant dans le Centre-ville. Elles étaient proches. La première passerelle suspendue n'était que 6 mètres plus haut. Il y avait de nombreuses prises sur ce gratte-ciel couvert de toile. Tant qu'il ne secouait pas trop fort les toiles, personne ne le remarquerait.

Forge-l'Âme entendit un bourdonnement sur sa gauche. Un objet métallique acéré était suspendu dans les airs : un géomide d'attaque, un esprit du Tisseur. L'esprit le détecta, l'alerte serait donnée dans quelques secondes.

Forge-l'Âme pointa son klaive d'électricité vers le géomide d'attaque et le descendit. Le géomide vibra et commença à perdre sa résolution. Forge-l'Âme ne perdit pas de temps et renouvela son attaque. L'alarme se mit alors à retentir.

Des araignées du Tisseur surgirent hors de l'immeuble en dessous de lui. La toile fut durement secouée par cette activité. Forge-l'Âme n'avait qu'une seule chance de s'en sortir. Il grimpa avec l'énergie du désespoir. Le Renard faisait battre son cœur à tout rompre et accélérât sa respiration. Il rassembla toute sa volonté pour y résister.

Forge-l'Âme bondit depuis la paroi de l'immeuble sur la passerelle suspendue. Tout autour de lui, des humains en costume et en vêtements high-tech s'immobilisèrent. Ils le regardaient sans la moindre expression. Forge-l'Âme leur accorda à peine un regard et se mit à courir. Des araignées surgissaient de partout à présent.

Il atteignit le terminal informatique. Gaïa soit louée. Le Tisseur avait parsemé le Centre-ville de terminaux. Forge-l'Âme appuya sa main poilue contre l'écran et se concentra. Des toiles jaillirent autour de lui. Il était parti.

Le Réseau Informatique s'offrait à son regard, bien plus beau que tout ce qu'il s'était imaginé. La toile tridimensionnelle s'étendait tout autour de lui, alors qu'il était toujours suspendu à la porte qui donnait sur la Cité. C'était comme contempler du ciel les lumières nocturnes d'une ville, mais les lumières se déplaçaient dans toutes les directions. À présent il avait trouvé le bloc de donnée de l'ADN, Inc. qu'il était venu chercher dans ce plan de ville lumineux.

Derrière lui, la jonction bourdonna et trois araignées du Réseau apparurent.

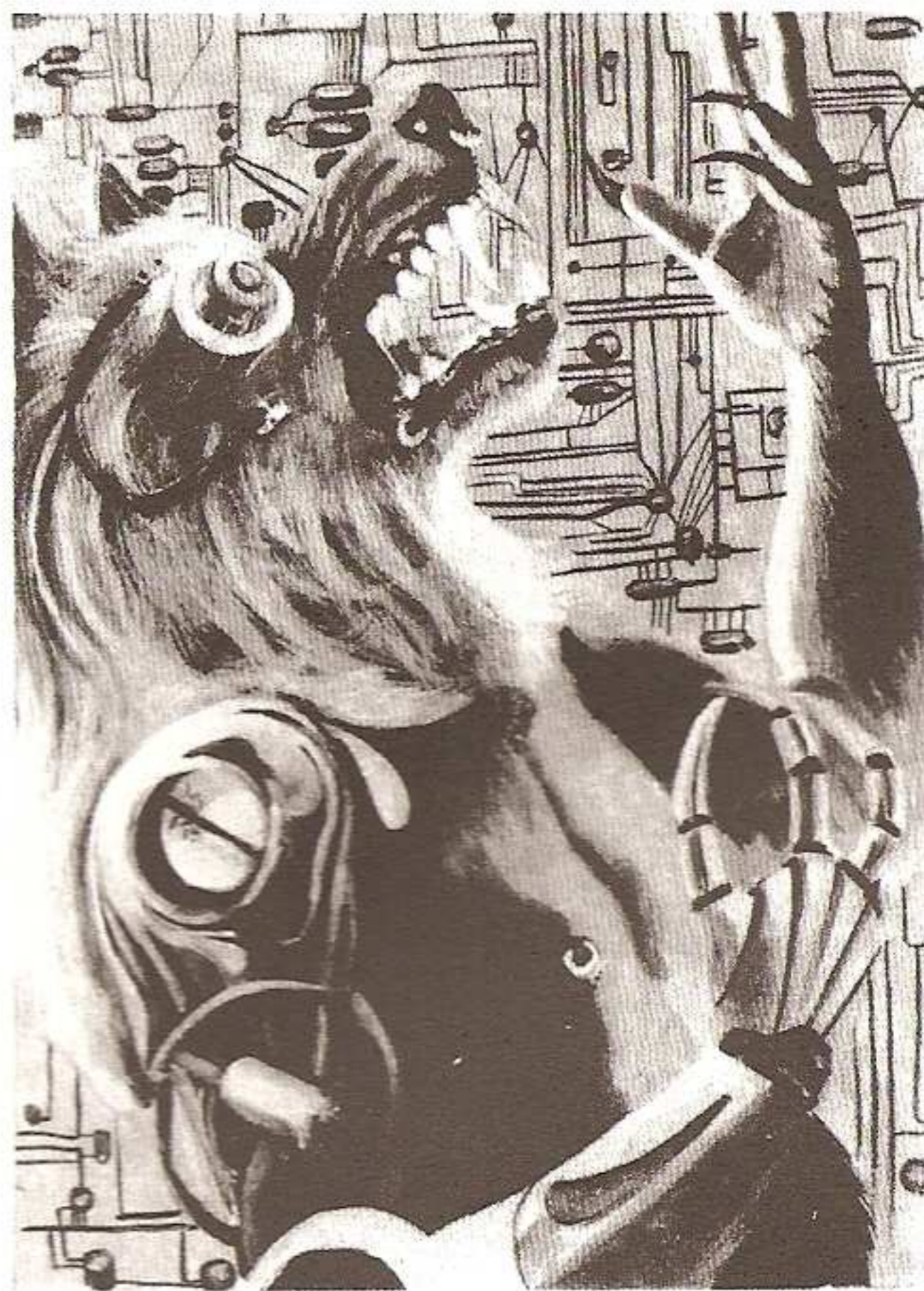
Lorsque les humains suivirent pour la première fois le Tisseur, un royaume proche dédié à la technologie surgit dans l'Umbrà. Comme les hommes créaient des outils de plus en plus sophistiqués, le royaume grandissait, à l'image à la fois de l'esprit et de la direction des avancées technologiques. Aujourd'hui, à l'âge de l'information et de la surcharge sensorielle, ces avancées ont donné naissance à ce que les Marcheurs sur Verre appellent le Cyber-Royaume.

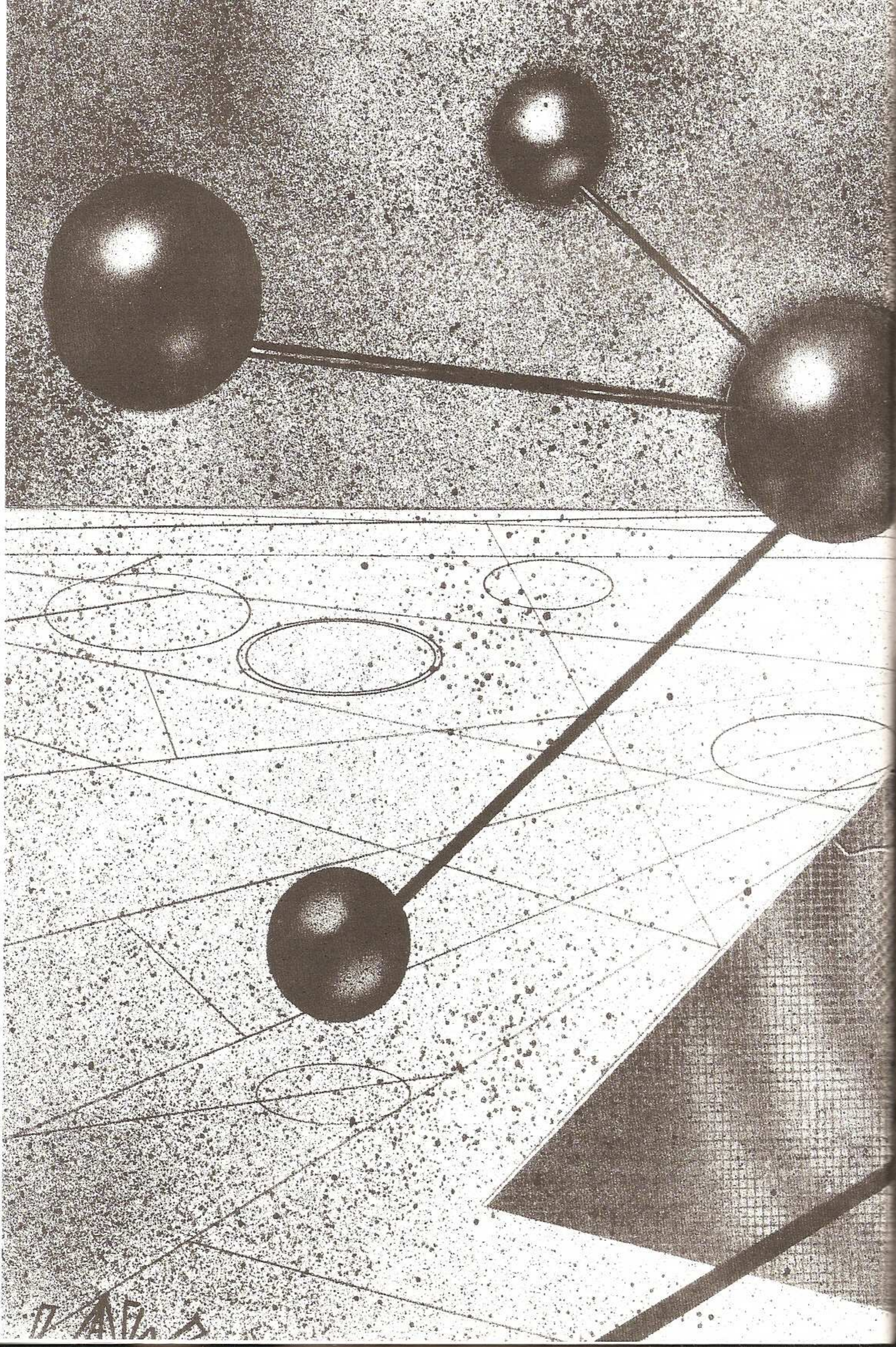
Le Cyber-Royaume comporte deux parties. La première est une étendue urbaine sombre, futuriste, sans fin, appelée Spider City par les Marcheurs sur Verre. La Cité de la Puanteur est le nom le plus aimable trouvé par les Rongeurs d'Os. Les autres l'appellent simplement la Cité. Spider City est un amas sans fin d'acier, de béton et de plastique. Les visiteurs perçoivent la Cité de différentes manières. Pour les Marcheurs sur Verre, c'est un royaume proche où ils ont barre sur les autres Garous. Les Seigneurs de l'Ombre la considèrent comme un endroit qui permet d'obtenir la puissance. Les Griffes Rouges veulent la détruire à tout prix. Il y a cinq niveaux dans la Cité : la Fosse, la Vieille-ville, le Centre-ville et la Ville-haute. La Fosse est le niveau le plus bas.

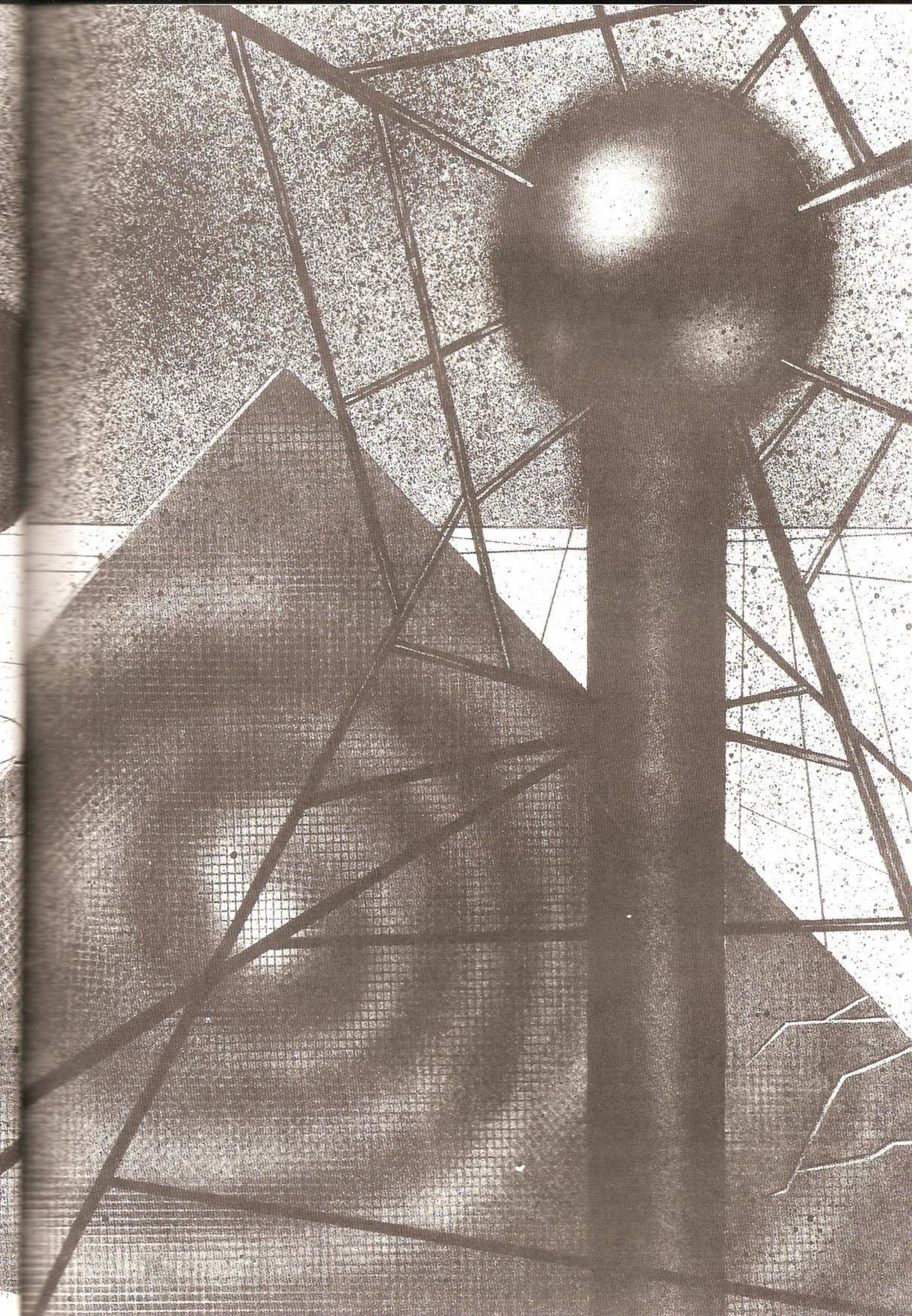


La Fosse

La Fosse se trouve sous la surface de la ville. Des couloirs souterrains tortueux et des réseaux d'égouts s'y entre-









croisent. L'air rare empeste la pourriture. Peu d'esprits d'aventurent ici. La Fosse est abandonnée, et seul le clignotement de rares néons perce les ténèbres. Les déchets de Spider City sont précipités dans la Fosse. Les esprits du Tisseur endommagés, les

émanations trop faibles et les voyageurs umbraux incapables de s'enfuir sont prisonniers de ses profondeurs. Les flaiëls ont envahi la Fosse et se chargent de corrompre tout ce qu'ils trouvent.

Les enfants du Rat peuvent accéder à la fosse avec leur rite du Trou du Rat. Suivant une rumeur, le métro de la Terre Natale des Rongeurs d'Os s'arrête à une station dans la Fosse. Cependant, il y a des choses dans la Fosse qui y cherchent du "jus"...

La Vieille-ville

La Vieille-ville se trouve au niveau de la rue de Spider City. Elle est désertée et délabrée. Des toiles d'araignée et une couche de poussière la recouvrent entièrement. Tout dans la Vieille-ville est gris. Les gratte-ciel qui la dominent et les passerelles suspendues qui les relient bloquent toute lumière venant du haut. Seuls des rayons réfléchis y pénètrent. La ville sent le renfermé et la pourriture. Des monceaux d'ordures et de débris jonchent le sol. Souillures et moisissures colonisent les immeubles avec l'avancée du Ver dans la Fosse. La plupart d'entre elles sont des flaiëls élémentaires.

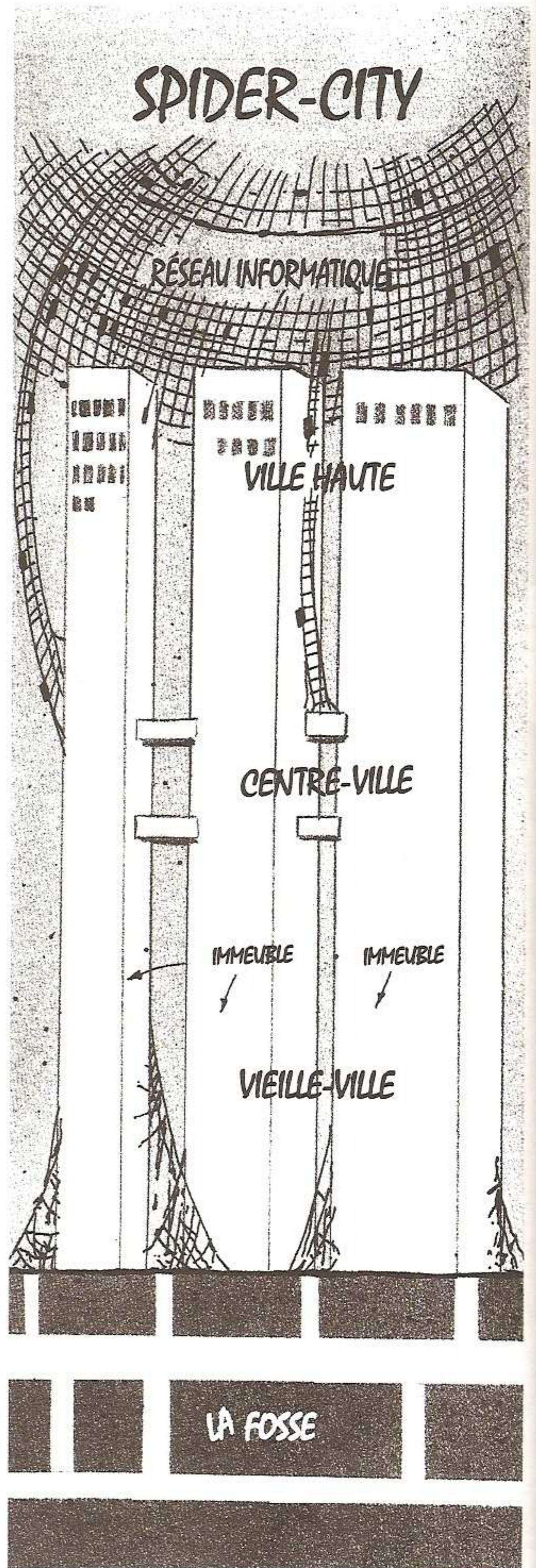
Contrairement à ce qui se passe dans la Cicatrice, le Ver et le Tisseur ne sont pas alliés dans le Cyber-Royaume. Le Cyber-Royaume appartient au Tisseur. Des araignées-loups et des géomides d'attaque patrouillent dans les rues de la Vieille-ville à la recherche d'esprits. Ils utilisent l'équivalent du don de Cybersens pour trouver leurs victimes. Les chasseurs, qui se déplacent toujours en groupes multiples de trois, remplissent leur mission avec méthode et brutalité. Si un Garou est assez malchanceux, il peut rencontrer une triade d'araignées des Franges.

Des émanations et des voyageurs de l'Umbra se cachent parmi les décombres et les ruines de la Vieille-ville. Les Marcheurs sur Verre appellent ces survivants les Cyberloups.

Les Cyberloups

Les Cyberloups connaissent de nombreux passages dissimulés dans la Vieille-ville. Cela va de la cache sous une pile de blocs de béton à l'étage de bureau entièrement dissimulé. Les membres nuwisha des Cyberloups créent des "trappes" secrètes pour leurs alliés ayant le don de Cache secrète.

Certains Cyberloups sont des chirurgiens spécialisés en cybernétique. Ce sont des Garous avec des esprits du Tisseur liés dans leur corps. Ces "cyberchirurgiens" peuvent diriger leurs esprits du Tisseur pour qu'ils utilisent leurs charmes sur la chair lupine, retissant le corps d'un Garou.



avec leurs capacités de régénération, les Garous peuvent survivre à la chirurgie cybernétique, bien que cela puisse être terriblement douloureux. Puis le cyberchirurgien lie un esprit dans la partie technologique conçue par les esprits du Tisseur, créant ainsi un technofétiche. Un Garou doit s'accrocher à ces fétiches pour pouvoir les utiliser (voir les fétiches, plus loin).

Le Centre-ville

C'est au niveau du Centre-ville que le Tisseur a tracé la frontière. Des araignées du Motif ont condamné les escaliers et les ascenseurs entre le Centre-ville et la Vieille-ville. Passer de la Vieille-ville au Centre-ville demande un effort important. La façon la plus évidente consiste à escalader les toiles sur les parois des gratte-ciel. C'est une expédition périlleuse, demandant à la fois vigueur et force. Les Marcheurs sur Verre appellent cela "gravir l'Échelle Sociale". Mais la véritable menace de l'Échelle Sociale est constituée par les araignées gardiennes, promptes à détecter et intercepter quiconque entreprend l'ascension. Le seul espoir d'un Garou est de se déplacer rapidement et de savoir se battre, à moins qu'il ne dispose de fétiches, talents ou dons adaptés à la situation.

Le Centre-ville est propre et s'élève bien au-dessus de la Vieille-ville. Passerelles suspendues et balcons constituent les rues du Centre-ville. C'est un endroit très éclairé et relativement beau. Quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, les interconnexions entre les immeubles situés plus haut jettent une toile d'ombre sur le Centre-ville. Les lumières de la Ville-haute y participent également.

Le Centre-ville est très équipé. On trouve des terminaux informatiques au bout de chaque passerelle. Des ordinateurs physiques emportés dans l'Umbrage peuvent se connecter à ces terminaux et accéder au Réseau Informatique. Des équipements automatiques parsèment la ville. Des esprits du Tisseur s'y déplacent en permanence, quoiqu'ils n'y restent jamais très longtemps. Si les autres esprits sont prévenus de la présence d'intrus garous, ils réagiront immédiatement. Tous les esprits non-combattants du Centre-ville s'immobilisent immédiatement. Au moins trois groupes de chasse se lancent à la poursuite des intrus.

Des émanations humaines vivent dans le Centre-ville. Le Délire affecte ces esprits, et ils semblent être des humains normaux. Chacun d'eux a un poste d'employé ou de petit cadre de bureau. Ils organisent l'information dans le Réseau Informatique. Ils rêvent tous d'une promotion qui leur ouvrirait les portes de la Ville-haute, un véritable paradis virtuel.

Toutes les émanations portent une carte d'identification. Il s'agit d'une petite carte qui peut être lue par les esprits du Tisseur. Elle est indispensable pour avoir accès au Réseau Informatique sans faire usage d'un Rossignol (voir les fétiches, ci-dessous).

Les magasins et les centres commerciaux abondent dans le Centre-ville. Ils sont remplis de merveilles technologiques et sont tous dirigés par un fabricant du Tisseur.

Les fabricats du Tisseur forment une entité de groupe. Leurs corps sont composés d'effrayants technofétiches. Ils dirigent des nano-araignées et des élémentaires pour construire tous les équipements demandés par les émanations. Ils utilisent une combinaison de nanotechnologie et de spiritualisme. Les fabricats du Tisseur considèrent les Garous sous forme homidée en possession d'une carte d'identification comme des émanations. Toutefois, ils ont l'ordre de donner l'alerte si une émanation demande un équipement hautement inhabituel, comme un fusil d'assaut AK-47. Les fabricats du Tisseur s'arrêtent toujours pour demander l'avis de l'esprit au-dessus d'eux avant de donner l'alerte. Les visiteurs expérimentés du Cyber-Royaume appellent ce comportement "conférer". Si un Garou corrige son erreur avant que le fabricant ait fini de conférer, aucune alerte n'est donnée. Les objets fabriqués à l'attention des émanations ont une existence physique et peuvent être emportés hors de l'Umbrage. Les fabricats du Tisseur n'ordonnent jamais la création de fétiches ou de talents.



La Ville-haute

Au sommet du Cyber-Royaume se trouve la Ville-haute, le lieu de résidence des esprits les plus puissants de la Cité. Les passerelles et les lumières de la Ville-haute font partie de la Toile du Motif. Tout être possédant une carte d'identification peut emprunter un ascenseur lev-mag pour atteindre





la Ville-haute. Dans le cas contraire, une escalade encore plus périlleuse de l'Échelle Sociale doit être entreprise. Au moins une araignée gardienne surveille la sortie de chaque ascenseur. Les araignées gardiennes attaquent sans hésitation tout ce qui sort de l'ascenseur, sauf les Marcheurs sur Verre et les autres esprits du Tisseur. Ceci inclut toutes les émanations. S'il y a résistance, l'alerte est donnée. Personne ne sait vraiment pourquoi les Marcheurs sur Verre ne sont pas interdits dans la Ville-haute, bien que les Griffes Rouges prétendent que c'est parce que le Cafard est une manifestation du Tisseur.

La Ville-haute est un endroit étrange et merveilleux. Les sommets des gratte-ciel sont couverts de toiles et de géomides d'information. Appeler un géomide d'information est le seul moyen d'accéder au Réseau Informatique depuis la Ville-haute. D'étranges manifestations du Tisseur vivent ici. Des araignées d'Huis ont créé de nombreuses poches, rendant le système de la Toile encore plus complexe. Des Gafflins se déplacent à travers les toiles.

Les émanations promues vont dans des chambres de reconstruction. C'est le haut niveau de Gnose d'une émanation qui détermine sa promotion. Dans la chambre de reconstruction, des araignées du Tisseur les immobilisent puis drainent leur Gnose, ou "jus". Des nano-araignées reconstruisent l'émanation en un esprit du Tisseur approprié. Suffisamment de jus pour alimenter la nouvelle araignée du Tisseur ou le nouveau géomide est renvoyé dans l'esprit après ce processus. Le jus collecté par les chasseurs de la Vieille-ville est rapporté dans ces chambres pour alimenter de nouveaux esprits du Tisseur. C'est ainsi que fonctionne la Cité. De nombreux autres secrets existent dans la Ville-haute.

Les émanations promues vont dans des chambres de reconstruction. C'est le haut niveau de Gnose d'une émanation qui détermine sa promotion. Dans la chambre de reconstruction, des araignées du Tisseur les immobilisent puis drainent leur Gnose, ou "jus". Des nano-araignées reconstruisent l'émanation en un esprit du Tisseur approprié. Suffisamment de jus pour alimenter la nouvelle araignée du Tisseur ou le nouveau géomide est renvoyé dans l'esprit après ce processus. Le jus collecté par les chasseurs de la Vieille-ville est rapporté dans ces chambres pour alimenter de nouveaux esprits du Tisseur. C'est ainsi que fonctionne la Cité. De nombreux autres secrets existent dans la Ville-haute.

Le Réseau Informatique

La seconde partie du Cyber-Royaume est le Réseau Informatique. Le Réseau Informatique contient un reflet spirituel de chaque ordinateur et de chaque système téléphonique de la Terre. Il est toutefois strictement séparé des réseaux fonctionnant dans le monde physique. Le Réseau Informatique est connecté à chaque ordinateur, même s'il est éteint et déconnecté du réseau téléphonique.

Le Réseau Informatique ressemble à une énorme toile d'araignée tridimensionnelle, semblable à une toile recouvrant l'intérieur d'un buisson. Chaque fil de la toile brille comme s'il était recouvert d'une multitude de gouttelettes de rosée.

Pentex ICS

Seuls deux groupes organisés distincts ont un accès direct au Réseau Informatique et utilisent ses pouvoirs gigantesques. Il s'agit de Pentex ICS (voir le *Livre du Ver*) et du Tisseur lui-même. Lorsque la Pentex commença à constituer son réseau umbral, ses agents ne se rendirent pas compte qu'il devenait une partie du Réseau Informatique. Ce n'est que récemment que la Pentex a commencé à déve-



ligner les bénéfiques potentiels du Réseau. La Pentex corrompt des araignées du Réseau à des fins de protection et de construction.

Pentex ICS a un problème sérieux. Les Interruptions Aléatoires des Marcheurs sur Verre utilisent inconsciemment le Réseau Informatique pour relier leurs programmes spirituels et leurs modems. Certains ont découvert les connexions entre le Cyber-Royaume et le Réseau Informatique. Un accès direct au Réseau Informatique permettrait aux Garous de tout découvrir à propos des holdings et des manigances de la Pentex.

Accéder au Réseau

Le Réseau Informatique peut être accessible de quatre manières. Premièrement, si un Garou emporte physiquement un ordinateur dans le Cyber-Royaume et le relie à un terminal du Centre-ville il peut utiliser le Réseau Informatique comme un simple réseau (mais largement plus puissant).

Les trois autres manières demandent que le Garou se rende physiquement dans le Réseau Informatique. Les géomides d'information sont connectés au Réseau Informatique et peuvent y accéder depuis n'importe où dans l'Umbrage Proche. Si un Garou a un géomide d'information lié dans un technofétiche (comme une interface neurale) et peut se connecter à l'ordinateur, il peut s'y glisser en utilisant une compétence semblable au don d'Astrolâtre Conscience astrale. Un Astrolâtre avec ce même don peut faire la même chose depuis un ordinateur équipé d'un modem.

Dans la Cité, un Garou peut entrer dans le Réseau Informatique en touchant le moniteur d'un ordinateur et en faisant un jet de Gnose. La difficulté est de 4. Le Tisseur a créé un mini-goulet entre la Cité et le Réseau Informatique dans le Cyber-Royaume. Certains disent que c'est parce qu'il craint que le Sauvage ne se soit introduit dans le Réseau Informatique.

Certaines toiles crachées par les orb-araignées conduisent dans le Réseau Informatique depuis la Ville-haute et l'Umbrage Proche. Le don de Marcheur sur Verre Umbrage virtuelle (voir appendice) donne accès au Réseau Informatique depuis n'importe quel domaine du Tisseur.

Macro et microniveaux

Le Réseau Informatique est composé de deux niveaux : un macroniveau et un microniveau. Le réseau est constitué de circuits d'information spirituels brillants qui relient des blocs de données. Les lumières mouvantes sont des géomides d'information et des araignées du Réseau qui transfèrent et modifient les données. Parmi les araignées du Réseau vivant ici, on compte des connexions cachées, des orb-tisseurs et des araignées-loups.

Une odyssée virtuelle (une expédition dans le Réseau Informatique) commence au macroniveau. À ce niveau, les Garous voient le Réseau Informatique dans son ensemble. Ils peuvent observer des groupes de géomides, des araignées du Réseau tissant de nouveaux secteurs et d'autres activités. Les

déplacements au macroniveau s'effectuent par la volonté. Pour voyager, un Garou se concentre sur une direction et il y est. Les déplacements sont beaucoup plus rapides au macroniveau.

Les blocs de données sont difficiles à reconnaître. Souvent, les Garous emportent des esprits du Tisseur liés avec lesquels ils s'orientent. Les Gafflins du Cafard font d'excellents guides. Les rites et les dons concernant le pistage peuvent aider les Garous à s'orienter dans le Réseau Informatique. À la discrétion du Conteur, un Garou peut également faire un jet d'Intelligence + Informatique (difficulté 9). Contrairement aux toiles dans l'Umbrage Proche, le Réseau Informatique se modifie en permanence. Trouver quelque chose une fois ne garantit pas de le retrouver à un prochain passage.

L'accès à l'information se fait au microniveau. Le microniveau est composé d'une série de poches umbrales dans le Réseau Informatique. Les ouvertures, ou "portes" vers ces poches sont des jonctions similaires en apparence à des géomides d'information. Pour atteindre le microniveau, il faut toucher une porte et se concentrer. Un Garou doit faire un jet de volonté pour y parvenir. La difficulté est à l'appréciation du Conteur. S'il réussit, les portes s'ouvrent. La jonction grandit et se transforme en quelque chose de plus spécifique, comme par exemple un immeuble de Pentex ICS. Les connexions vers les autres blocs d'information disparaissent.

Le Garou rencontre immédiatement les démons liés à la jonction et qui font office de programmes de défense spirituelle. Les démons sont des esprits du Tisseur liés à un bloc de données. Ils en ont les mêmes attributs. L'apparence des démons et du microniveau n'est limitée que par l'imagination. Toutefois, ces formes ont toujours un air informatique.

Les démons analysent les Garous qui entrent et ne permettront le passage que de ceux qui disposent du bon mot de passe. Si un Garou ne donne pas le bon code, il est immédiatement attaqué. Les araignées de type connexion cachée peuvent créer des connexions vers les blocs de données évitant les démons de la porte de devant.

L'intérieur d'un bloc de données est un labyrinthe de salles et de couloirs contenant des données, des démons et des araignées du Réseau. L'architecture est totalement libre, et les Conteurs peuvent laisser libre court à leur sens dramatique. Les blocs de données sont à l'image de leurs utilisateurs. Un bloc de données de la Pentex est un endroit sombre, pestilentiel et maléfique, semblable aux scènes d'un jeu vidéo d'horreur.

Toutes les informations dans un bloc de données sont matérialisées par un liquide quelconque. Cela peut être du lait, de l'eau, du sang, etc. Les Garous s'emparent de ce "jus" pour voler l'information. Si le Garou boit ce jus, les données se chargeront directement dans son cerveau. Si du jus est transvasé dans une autre jonction, l'information sera déplacée.

Les données sont toujours gardées. Des démons géomides semblent être des objets inertes, comme des fleurs ou





des meubles, jusqu'à ce qu'ils soient activés par des intrus. Des *dæmons* araignées du Réseau patrouillent dans les blocs de données, sous la forme de vigiles ou de monstres errants.

Pour quitter le microniveau, un Garou repasse par la même porte ou en crée une nouvelle. Il se retrouve alors immédiatement au macro-niveau. Un Garou peut quitter le Réseau Informatique en retournant à son point d'accès ou en en trouvant un autre.

Voyager dans le Réseau

Les voyages dans le Réseau Informatique sont pleins de dangers. Les esprits du Tisseur y sont légion. Les araignées gardiennes et les géomides d'attaque sont de redoutables adversaires. Des problèmes en ville avec des esprits du Tisseur se répercutent dans le Réseau, et inversement. Les esprits du Tisseur fouillent tous le Cyber-Royaume à la recherche des Garous repérés. La rumeur veut qu'au centre du Réseau Informatique se trouve une manifestation du Tisseur qui dirige tout le Cyber-Royaume.

Les virus sont un autre problème. Ce sont d'étranges esprits conscients capables d'endommager très gravement des blocs de données et tout ce qu'ils rencontrent. L'existence des virus et leur grande variété à travers le microniveau accréditent la théorie selon laquelle le Sauvage aurait pris pied dans le Réseau Informatique. Des histoires parlent déjà de domaines du Sauvage dans les ténèbres entourant le Réseau Informatique.

Les Sentiers de Lune conduisent dans la Vieille-ville et dans aucun autre niveau du Cyber-Royaume. La Toile du Motif a de nombreux fils reliés au Réseau Informatique. On peut également trouver des Ponts de Lune, des sentiers et des portails spirituels conduisant partout dans le Cyber-Royaume. Le Cyber-Royaume a de nombreuses connexions avec la Cicatrice, les Confins du Tisseur dans le Royaume Éthéré ainsi que les Terres Natales des Marcheurs sur Verre et des Rongeurs d'Os.

Possibilités d'aventures et de rencontres

1. Les Cyberloups ont un plan pour ouvrir un accès vers le Réseau Informatique. Ils veulent brancher un long câble fétiche dans l'un des terminaux du Centre-ville et le dérouler jusqu'à un autre situé dans la Vieille-ville. Ils demandent aux Garous d'escalader l'Échelle Sociale vers le Centre-ville avec le câble, de le brancher à un terminal et de le redescendre à travers les toiles.

2. Des esprits du Tisseur capturent des esprits de l'Umbra et les emportent dans le Cyber-Royaume pour drainer leur "jus" (Gnose) et les transformer en esprits du Tisseur. Les Garous doivent arrêter ces araignées avant qu'un important esprit allié ne soit transformé.

3. Une meute de Garous prisonniers dans l'Antarctique (ou toute autre région désertique) a besoin d'uniformes et



armes de la Pentex pour se glisser dans un de ses centres de recherche. Ils peuvent se rendre dans le Cyber-Royaume et rencontrer les fabricats du Tisseur du Centre-ville pour obtenir ces objets. Ils doivent consacrer ces objets (avec le rite de Consécration de talisman) pour pouvoir les sortir de l'Umbr.

4. Un virus détruit toutes les archives d'un sept de Marcheurs sur Verre. Le sept demande aux Garous de se rendre dans le Réseau Informatique et d'y détruire le virus.

Lois

1. Les émanations du Cyber-Royaume sont méfiantes vis-à-vis des étrangers. Tous les jets sociaux ont un niveau de difficulté augmenté de 1.

2. Les esprits du Tisseur voient leur puissance doubler dans le Cyber-Royaume. Une araignée du Motif possède 50 points de pouvoir au lieu de 25.

3. Les esprits du Sauvage ont uniquement la moitié de leur pouvoir dans la Cité. Ils en ont la totalité dans le Réseau Informatique.

4. Dans le Réseau Informatique, les attributs mentaux remplacent les physiques. La force est remplacée par l'intelligence, la dextérité par l'astuce et la vigueur par la volonté actuelle.

Visions-des-Ténèbres tente de mordre un démon dans le Réseau Informatique. Elle fait un jet d'Astuce + Bagarre au lieu de Dextérité + Bagarre. L'intelligence remplace la force pour déterminer le nombre de dés de dégâts.

5. Au microniveau du Réseau Informatique, un Garou peut changer son apparence en dépensant un point de Gnose et en faisant un jet de Manipulation + Informatique (difficulté 6). Cette forme est totalement libre, tant que la masse n'est pas modifiée de plus de 50 %. Si le Garou veut adopter une autre de ses cinq formes normales, il perd son déguisement.

Susan Coup-Sauvage est pourchassée sous sa forme hispo par deux démons guêpes à travers un bloc de données en forme de ruche. De façon à les semer, elle se transforme elle-même en guêpe. Elle dépense un point de Gnose et fait un jet de Manipulation + Informatique avec un niveau de difficulté de 6. Elle réussit, mais ses camarades de meute entrent alors dans la pièce et la voient. Elle prend rapidement la forme lupus de façon à ce qu'ils ne l'attaquent pas. La forme de guêpe est perdue.

La forme adoptée ne modifie pas les attributs ni les compétences.

6. Le temps passe beaucoup plus vite dans le Réseau Informatique que dans le Cyber-Royaume.

7. Les technofétiches (voir ci-dessous) attachés à un Garou ne se régénèrent pas. De plus, pour chaque technofétiche, la difficulté de transformation d'un Garou augmente de 1.

Si Ethan, un fils de Fenris, ajoute deux technofétiches à son corps, il devra faire un 9 aux dés pour se changer en glabro au lieu de 7.

8. La navigation dans le Réseau Informatique dépend de sa compréhension. Un Garou doit faire un jet de Perception + Informatique pour trouver le bloc de données qu'il recherche, mais il ne peut pas ajouter plus de dés en informatique qu'il n'en a en énigmes à son groupement de dés.



Forge-l'Âme, avec Perception 4, Informatique 3 et Énigmes 4, lancera 7 dés pour se diriger à travers le Réseau Informatique. Si sa capacité en énigmes était seulement de 2, il aurait lancé 6 dés.

La difficulté de la navigation dans le Réseau est laissée à l'appréciation du Conteur. En règle générale, plus un réseau téléphonique est complexe dans le monde physique plus il est facile à trouver dans le Réseau Informatique.

9. Les Garous doivent faire un jet de volonté en touchant une jonction pour passer du macro-niveau du Réseau Informatique au microniveau.

Lois optionnelles

10. Les Marcheurs sur Verre qui dépensent un point de Gnose pour activer le don de Cybersens reçoivent autant de sens que leur niveau actuel en Gnose. Dépenser plus de Gnose ne rajoute pas de sens. Optionnellement, tous les dons basés sur la technologie voient leur niveau de difficulté réduit de deux dans le Cyber-Royaume.

11. Un Garou "tué" dans le Réseau Informatique est vidé de sa Gnose et expulsé dans la Fosse sous Spider City. Il subit également une blessure aggravée automatique.

Fétiches du Cyber-Royaume

Technofétiches : Ce sont des fétiches créés à partir du corps du Garou et alimentés par un esprit. Les technofétiches sont immédiatement considérés comme des objets consacrés et comptent dans le total des objets du Garou. Ils peuvent être attaqués et ne se régénèrent pas. Ils rendent également la transformation plus difficile et ils sont conservés dans toutes les formes.

Voici deux exemples :

Fourrure d'Acier

Niveau 4, Gnose 5

C'est un technofétiche qui place un élémentaire du métal dans la toison du Garou. Il donne au Garou une apparence chromée. Il ajoute 4 dés à tous les jets de neutralisation, même contre les blessures aggravées. La Fourrure d'Acier compte pour deux objets consacrés.

Griffes Foudroyantes

Niveau 3, Gnose 5

Ce technofétiche est créé en utilisant un esprit du Tisseur pour modifier les griffes d'un Garou. Un élémentaire d'électricité y est lié. Un Garou avec des Griffes Foudroyantes



inflige deux dés de dégâts électriques à chaque attaque réussie avec ses griffes en plus des dégâts normaux. De plus, les Griffes Foudroyantes permettent au Garou de perturber des machines par simple contact en faisant un jet de Gnose (difficulté suivant la complexité de l'appareil). Les griffes ont une apparence métallique et sont impossibles à dissimuler en forme homidée.

Fragment de Géomide

Niveau 3, Gnose 7

Ce solide parfaitement géométrique est une partie de géomide. Lorsqu'il est activé, toutes les créatures du Tisseur considèrent le propriétaire comme un des leurs.

Carte d'Identification

Niveau 1, Gnose 3

Cette carte identifie le porteur comme étant une émanation du Centre-ville aux yeux de tous les esprits du Tisseur.

Rossignol

Niveau 4, Gnose 6

Ce mécanisme est un fétiche créé par les Cyberloups. Lorsqu'il est activé, le rossignol permet à un Garou d'ouvrir des passages vers et depuis un bloc de données. Il donne également à son propriétaire le pouvoir de passer au micro-niveau avec un jet de Gnose (difficulté 6). En utilisation, le rossignol émet des sons très aigus. Il en existe une version technofétiche obtenue en modifiant la gorge du Garou.

Talens du Cyber-Royaume

Patchs du Tisseur : Il existe une grande variété de patchs qui injectent leur contenu dans le corps d'un être vivant lorsqu'on les applique sur la peau. Ces patchs peuvent contenir n'importe quel liquide, mais on trouve dans Spider City quelques mélanges particuliers.

Patch de normalisation

Gnose 5

Ce patch envoie une myriade de nano-araignées dans le corps pour corriger toute "aberration" qui s'y trouve. Ceci a trois effets sur un Garou. Premièrement, il retrouve automatiquement sa forme naturelle. Deuxièmement, tout esprit étranger le possédant doit faire un jet d'opposition de Gnose contre la Gnose du talen plus celle du Garou (10 maximum) pour maintenir la possession. Troisièmement, le Garou doit faire un jet d'opposition de Gnose contre le talen. S'il réussit, rien ne se passe. S'il échoue, il subit une blessure aggravée par réussite supplémentaire du talen. Cette attaque fonctionne également contre les créatures du Sauvage et du Ver.

Patch de surdéveloppement

Gnose 3

Ces patchs augmentent un attribut physique de 1 à trois points. Les effets durent une scène entière. À la fin de la scène, le Garou doit faire un jet de volonté contre la Gnose du patch. En cas d'échec, il devient dépendant du patch et doit en reprendre.

L'Érèbe

Frère, aussi longtemps que tu brûles, tu appartiens à la vie.

— Auteur Égyptien anonyme, s'écrivant à lui-même, 2500 à 1991 avant J.-C., "Rebelle dans l'Âme"

Dévoreur-de-Ver, autrefois un Ahroun de la tribu Utena, s'assit dans la bibliothèque du vampire et attendit. Le vieux Théurge s'était échappé. Dévoreur-de-Ver n'avait pas réussi à tuer ou capturer toute sa fratrie. À présent, son approvisionnement en sang vampirique dépendait de la nourriture que prendrait l'Étreinte des prisonniers. Une sueur pourpre envahit son visage, un petit désagrément causé par ses pouvoirs.

Vent-d'Argent pleurait. Force-de-la-Montagne était submergé par la honte. Chasseur-de-Nuage se tenait, immobile, sur l'escarpement qui surplombait la ville. Dévoreur-de-Ver avait vendu le sept tout entier au Ver. Le mort-vivant avait détruit le caern. Il aurait dû le prévoir. Chasseur-de-Nuage le savait quand la Sangsue gangrel était venue au caern leur parler d'un traître, il aurait dû empêcher Dévoreur-de-Ver de la tuer. Les autres Ahrouns ont félicité Dévoreur-de-Ver pour son action rapide. À présent, ils étaient morts.

La Rage de Chasseur-de-Nuage était une véritable tempête. Jamais au cours de ses 70 ans d'existence il n'avait vu pire crime. S'il ne pouvait pas abattre Dévoreur-de-Ver, il existait un rite qui pouvait le livrer à la justice. Chasseur-de-Nuage se tourna vers le jeune Galliard et l'Ahroun avec lui.

"Nous allons accomplir le Rite de la Forge d'Argent. Si Dévoreur-de-Ver reste malgré tout un Garou, le rite le révélera. Sinon, l'Érèbe détruira notre ennemi. Commençons."

Dévoreur-de-Ver s'installa dans le fauteuil de cuir et fronça les sourcils lorsqu'il perçut le cri d'agonie de Rivière-Chantante. Aucun membre de sa meute ne survivrait donc à l'Étreinte ? Le Prince pourrait lui refuser son sang si les cadeaux promis ne survivaient pas. Dévoreur-de-Ver fouilla dans son imper et en sortit une seringue. Toujours plus de stéroïdes expérimentaux n° 1 de Magadon, Inc. Dévoreur-de-Ver fut secoué par un spasme tandis qu'un surcroît de puissance s'écoulait par l'aiguille plantée dans son bras. Il regarda la tache verte s'agrandir sous sa peau après l'injection. Ça allait mieux.

Dévoreur-de-Ver s'assit et attendit. Le temps passait. Le chœur des hurlements grandissait. Il était surpris qu'aussi peu de membres de sa tribu aient la force de survivre à l'Étreinte. Il savait que lui le pouvait. Ce n'était tout simplement pas encore le moment. Il était plus utile en goule.

Quelqu'un frappa à la porte d'entrée du manoir. Dévoreur-de-Ver put à peine l'entendre à cause des cris. Milo, le portier goule du Prince ne répondit pas. Dévoreur-de-Ver se leva. La confiance le submergea, premier effet de la drogue de Magadon. Dévoreur-de-Ver avait détruit un caern cette nuit.

Il ouvrit la porte d'entrée. Trois personnes se tenaient sur le porche. La première était un type blond mal rasé portant

un imper par-dessus un jean usé et un T-shirt multicolore. À sa droite se trouvait une rousse vêtue de noir et portant un ankh d'argent autour du cou. Elle le toisa comme si elle pensait être une Ahroune. Sur la gauche, il y avait un Asiatique au visage si quelconque qu'il en était indescriptible.

"Hé, mec ! dit le blond d'une voix cassée. Tu sais quoi ? Le Clan Gangrel et compagnie est là, en visite. Au fait, je sais ce que tu es. Et le vrai Prince aussi. Et il est pas content.

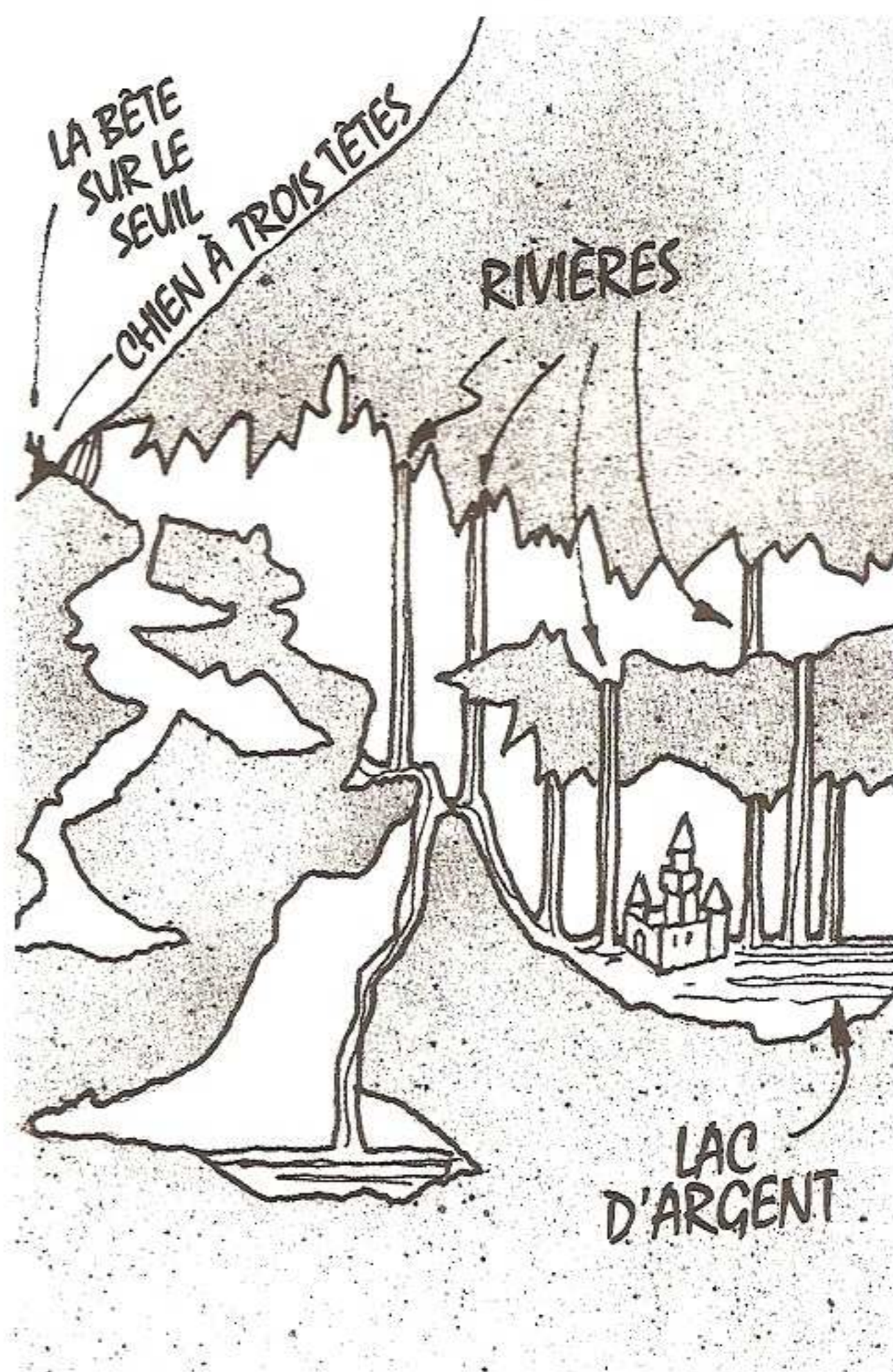
— Si tu sais ce que je suis, répondit Dévoreur-de-Ver, tu sais aussi que votre non-vie est dépourvue de sens." Dévoreur-de-Ver laissa venir le Changement. Que ces sangsues sont stupides.

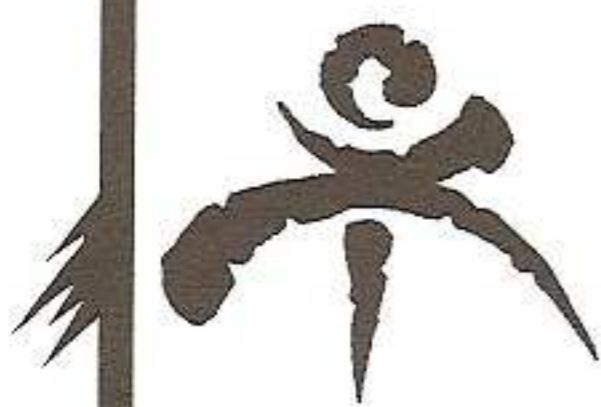
"Ils tombent dans le panneau à chaque fois, dit le blond. Rouge, Steve, à vous !"

Dévoreur-de-Ver entendit quelque chose derrière lui tandis que deux balles d'argent s'enfonçaient dans son dos. Son hurlement se joignit au chœur qui montait du sous-sol. Des griffes surgirent des membres de la rousse.

Dévoreur-de-Ver se précipita vers la bibliothèque, passant devant l'homme en noir qui était apparu derrière lui. Il bondit vers le miroir. L'Umbrage était sa seule chance. Il passa à côté.

De l'autre côté se trouvait un lac d'argent bouillonnant. Dévoreur-de-Ver hurla en plongeant dans le lac brûlant. Un





immense crinos chauve était à genoux sur la rive près de lui, tenant une lance noire. "Bienvenu en Érèbe, Ami-du-Ver. Charyss sera contente. Ne t'inquiète pas, nous allons ôter ta corruption."

Dévoreur-de-Ver senti ses muscles se détacher de son squelette.

Chasseur-de-Nuage regarda les autres. "C'est fait. Allons-y."

L'Érèbe est le creuset spirituel des Garous, un endroit où ils brûlent les scories de leur âme, purifient leur cœur et se débarrassent de la marque du Ver. Cependant, le processus n'est pas aisé. C'est une chirurgie de l'âme sans anesthésie. Personne ne quitte l'Érèbe sans être changé.

L'Érèbe est la colère de Gaïa matérialisée dans l'Umbr Proche. Le royaume se trouve dans un monde souterrain de grottes situé sous le paysage de l'Umbr. Des rivières d'argent en fusion coulent le long des cavernes avant de se jeter dans un gigantesque lac d'argent. La citadelle de Charyss, la Dame du Monde Souterrain, se dresse sur un îlot au centre du lac.

Charyss dirige l'Érèbe. C'est un esprit incarna puissant. Ses origines sont inconnues, et elle adopte beaucoup de formes différentes, mais toutes féminines : une crinos d'argent brûlant de radiance, une humaine d'une beauté glacée vêtue d'argent ou de pourpre, une forme démoniaque issue du mythe des Euménides des Furies Noires. Charyss a autant de personnalités que de formes. Ce n'est pas une créature du Ver. Sa mission est de purifier les esprits, pas de les corrompre.

L'Érèbe est appelé la Forge d'Argent. Ceux qui sont plongés dans les flammes de l'Érèbe sont les Infortunés. Les Infortunés émergent des Forges d'Argent purifiés ou pas du tout. L'Érèbe est un lieu de purification où les corrompus peuvent brûler leurs travers et commencer leur guérison. En Érèbe, un Garou paye pour les fautes commises. L'Érèbe force les Garous à faire face à leurs faiblesses et à leurs peurs. C'est un cauchemar éveillé, suffisamment terrifiant pour consumer le mal dans un esprit. En plus de ceux corrompus par le Ver, ceux qui sont intoxiqués par le Sauvage ou paralysés par le Tisseur peuvent également s'y purifier.

La plupart des Garous ne comprennent pas la vraie nature de l'Érèbe. La croyance la plus répandue veut qu'il s'agisse d'un enfer pour les traîtres aux Garous. Certains sept de Seigneurs de l'Ombre intimident leurs petits avec des histoires de l'Érèbe pour qu'ils suivent la Litanie.

L'Érèbe n'est jamais découvert par accident. Un large Sentier de Lune appelé la Route d'Argent conduit de l'Umbr aux Portes de l'Érèbe. Le rite de la Forge d'Argent (voir l'appendice) et le voyage à travers Rêve sont les seuls autres moyens d'atteindre l'Érèbe, bien que certains portails spirituels s'ouvrent sur la Route d'Argent.

Devant les Portes de l'Érèbe se tient un monstrueux esprit loup à trois têtes, noir et immense, attaché par trois colliers d'argent. Des os jonchent le sol devant lui. Cet

esprit a de nombreux noms, tous immortalisés par les légendes. Beaucoup le connaissent sous celui de Cerbère ou de Garm. La tête gauche est celle d'un loup monstrueux aux yeux incandescents. Celle de droite est mécanique, faite de métal froid et d'électricité. Celle du milieu est informe et terrifiante, avec des cornes en spirale et une haleine enflammée. Sa croupe est couverte de pointes. Cerbère n'empêche pas les Garous d'entrer et ne réagit d'aucune manière à leur présence, tout au plus leur jette-t-il un regard très désagréable. Mais il empêche les Infortunés de s'échapper de l'Érèbe. Si un Garou est suffisamment inconscient pour l'attaquer, sa réplique est sans merci.

Les visiteurs sont les bienvenus en Érèbe. Ils peuvent se déplacer librement dans le royaume tant qu'ils n'interfèrent pas avec l'agonie des Infortunés et se tiennent éloignés des rivières d'argent. L'Érèbe est rempli d'un grand nombre d'esprits responsables des soins aux Infortunés. Les plus nombreux sont appelés les Rejetons de Charyss.

Les Rejetons de Charyss

Les Rejetons sont d'énormes crinos noirs (plus de 3 mètres 50). Ils sont asexués, chauves et très musclés. Leurs veines et leurs yeux rouges pulsent en harmonie avec les rivières. Ils ont une queue semblable à un fouet et une longue langue qui frétille en permanence entre leurs crocs. Les Rejetons portent tous une lance d'argent utilisée pour tourmenter les Infortunés. Bien que d'apparence terrifiante, les Rejetons ne s'occupent de rien qui ne concerne pas leur ministère.



Le Pacte

Les Rejetons sans Infortuné ont pour habitude d'approcher les visiteurs et de les mettre à l'épreuve. Ils le font sous la forme d'un défi, communément appelé le Pacte. Le Rejeton propose au Garou un affrontement, un jeu ou un combat rituel. Le Rejeton promet une grande récompense au Garou en cas de victoire : se mettre à son service, l'aider dans un combat, lui servir de guide dans l'Umbrà, lui donner la localisation d'Infortunés ou la connaissance du rite de la Forge d'Argent... Le Garou suffisamment fou, heu... courageux pour accepter risque bien de devenir un membre des Infortunés lié au Rejeton.

Le Pacte teste en fait la capacité du Garou à résister à la tentation, car rien de ce que pourra proposer le Rejeton ne vaut une souffrance éternelle. Si le Garou perd, cela prouve au Rejeton qu'il peut être facilement corrompu par le Ver. Il est alors de son devoir de brûler les impuretés de l'esprit du Garou. Si un Garou tente de revenir sur le Pacte, autant de Rejetons que nécessaire viendront le maîtriser.

Les Rejetons se nourrissent de la Rage. Un Garou enragé attire tous les Chiens de l'Enfer des environs. Les Chiens peuvent utiliser une action pour voler un point de Rage au Garou. Ce transfert est automatique. Aucun Garou ne peut excéder la colère contenue dans l'Érèbe. Si un Garou entre en fureur en Érèbe, les Chiens de l'Enfer le videront de sa Rage. Les visiteurs qui refusent le Pacte et n'entrent pas en fureur à la vue des Infortunés sont ceux qui ont réussi l'épreuve des Rejetons.

Les Infortunés

Les Infortunés sont des Garous ou des émanations de Garous torturés de façon imaginative par les esprits de l'Érèbe. Ils sont de toutes tribus, auspices et fratries. Le but de l'Érèbe est de purifier ces Infortunés. Les Aïeux Garous subissent les pires tortures. Certaines des émanations les plus anciennes sont restées en Érèbe plus longtemps qu'une vie. Certains endurent leurs souffrances comme une nécessité, d'autres désespèrent de leur sort. La plupart sont fous. D'autres Infortunés se cramponnent à leurs travers comme des naufragés à une bouée. Ceux-ci meurent parfois car il ne reste rien qui ne soit corrompu. Quelques rares semblent étrangement calmes et en paix.

Tous les Infortunés arrivent en Érèbe de façon différente. Le rite de la Forge d'Acier en a envoyé quelques-uns. Nombreux sont ceux qui ont succombé à la tentation du Pacte. D'autres sont venus volontairement pour se purifier de la corruption du Ver ou en repentir. La raison de la venue d'un Garou en Érèbe n'a pas d'importance. Seule la nécessité de la purification en a. La Forge d'Argent purifie même les Danseurs de la Spirale Noire.

Chaque individu reçoit un traitement différent. Chaque Infortuné est lié à son Rejeton personnel. Ce lien permet au Rejeton d'avoir une connaissance intime des pensées, émotions et souvenirs du Garou. Ils l'utilisent pour personnaliser le traitement.

Uniquement trois choses peuvent briser ce lien. Le Rejeton peut l'annuler, Charyss peut le briser et, une fois le Garou totalement guéri, le lien se brise automatiquement. Un Rejeton peut libérer un Garou de son lien si un de ses semblables a perdu un Pacte stipulant la libération d'un Infortuné. Une légende persistante veut qu'un Rejeton relâche un Infortuné connaissant un véritable amour. On ne sait pas si c'est parce que l'amour véritable emporte le cœur de l'esprit ou parce que pour connaître le véritable amour un Infortuné doit être pur.

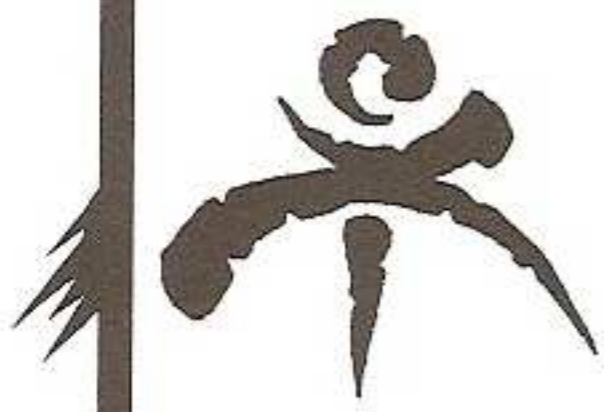


La Citadelle de Charyss

Les Infortunés suivent les rivières d'argent vers la Citadelle de Charyss. C'est le chemin de la rédemption. Finalement, ils arrivent dans le Lac d'Argent. Une fois un Garou dans les eaux du Lac d'Argent, ses souffrances prennent fin et il guérit. Le Lac d'Argent apaise les brûlures des souvenirs. La vie passée de l'Infortuné, y compris sa purification, semble être un rêve lointain. La purification est achevée. Le Garou arrive sur la berge de l'îlot tandis que des lueurs argentées dansent autour de lui. Elles le conduisent à la Porte d'Argent, l'une des rares sorties de l'Érèbe.

Charyss attend le survivant sous l'une de ses formes les plus angéliques, devant la Porte d'Argent qui brille dans la cour de la citadelle. Elle affirme la pureté de l'ancien Infortuné, restaure toute sa volonté, sa Gnose et sa santé. Elle lui confie alors le secret de l'Érèbe et lui offre le rite de





la Forge d'Argent. Charyss demande au Garou purifié de penser à un endroit dans la Tellurie et de passer la Porte d'Argent. Celle-ci transporte le Garou à l'endroit auquel il pense. Si cet endroit n'existe pas, la Porte d'Argent ne fonctionne pas jusqu'à ce qu'un lieu existant soit choisi.

Les visiteurs voyagent le long des berges des rivières jusqu'à ce qu'ils atteignent le Lac d'Argent. Pour éviter de devenir un Infortuné, ils doivent résister au Pacte, contrôler leurs émotions et éviter la Rage. Une barge sans personne à bord se déplace entre l'île et la grève du Lac d'Argent. Cette barge s'approchera de tout visiteur se tenant sur la plage. Elle se dirigera mystérieusement vers l'île dès que tous les passagers volontaires seront montés à bord. L'embarcation ne tanguera pas sous le poids de son chargement. Comme les visiteurs approchent de l'île, ils voient les flèches illuminées de la Citadelle de Charyss s'élançant vers le plafond obscur de la grotte. La barge s'immobilise sur une plage, où quelques Rejetons attendent les passagers. Ils leur souhaitent la bienvenue au nom de Charyss et les escortent à la citadelle.

L'intérieur de la forteresse est à la fois beau et étrange. Des œuvres d'art décorent les couloirs. Des torches illuminent le château d'une lumière mouvante et argentée. Les Rejetons conduisent les Garous dans une salle d'audience où les attend Charyss.

La forme de Dame Charyss dépend de son humeur. Elle se présente aux visiteurs et leur demande individuellement ou collectivement (encore une fois selon son humeur) ce qu'ils ont vu en Érèbe. Elle envoie tout visiteur suffisamment stupide pour utiliser un don ou la force contre elle dans une rivière d'argent. Charyss écoute en silence ses visiteurs, même les propos les plus sévères. Elle peut leur répondre en leur indiquant le véritable objectif de l'Érèbe et donner à l'un d'eux la connaissance du rite de la Forge d'Argent. Elle demande alors aux Rejetons d'accompagner les visiteurs à un passage sous la citadelle, qui se referme derrière eux. Ce chemin conduit dans la Non-Zone, d'où les Garous peuvent prendre n'importe quelle direction.

Le secret de l'Érèbe est qu'il ne peut pas soigner les Garous. La guérison vient de soi-même. L'Érèbe consume la corruption physique des Garous, les amenant au bord de la rédemption, mais chaque Garou doit se libérer lui-même de ses sombres émotions et refermer les trous dans son esprit. Chaque Infortuné de la Forge d'Argent fini par se racheter lui-même.

Possibilité d'aventures et de rencontres

1. Un membre du sept est parti en Érèbe pour racheter le meurtre de ses Parents commis durant une frénésie. Le sept a découvert qu'il n'était pas responsable des meurtres. En fait, ses Parents ont été tués par des fomori. Le sept envoie la meute en Érèbe pour le retrouver.

2. Un Danseur de la Spirale Noire capturé supplie pour sa vie. Il clame qu'il arrêterait de servir le Ver s'il pouvait guérir de sa folie. La Vérité de Gaïa ou un don similaire confirmera ses dires. Il demande à la meute de le conduire en Érèbe pour y être purifié.

3. Les Wagnériens croient qu'il existe une porte vers une nouvelle Gaïa dans la Citadelle de Charyss. Ils recrutent la meute pour les aider dans leur quête.

Lois

1. Un Garou qui a enduré la Forge d'Argent gagne un minimum de 3.000 points de sagesse et d'honneur.

2. Tous les Garous en Érèbe régèrent les blessures aggravées aussi facilement que les blessures non aggravées. De plus, un Garou ne peut pas se noyer dans les rivières d'argent.

3. Le passage du temps en Érèbe varie par rapport au reste de l'Umbr. Tant qu'on se trouve en Érèbe, il est difficile de se rendre compte du temps qui passe.

4. Le gardien de l'Érèbe ne permet à personne de sortir par les Portes.

5. Les Garous dans une rivière subissent une blessure aggravée chaque tour, mais ils guérissent également d'une blessure aggravée par tour. Les Infortunés vivent une agonie perpétuelle.

6. La lumière dans le royaume vient des rivières d'argent. Une lumière fantomatique illumine l'Érèbe. La difficulté des jets de perception visuelle est réduite de deux.

7. Les Rejetons perdent toute connaissance de leur charge une fois leur Infortuné dans le Lac d'Argent.

8. Les Garous qui survivent à l'Érèbe voient la difficulté de leur jet de frénésie augmentée de deux. Une fois qu'ils ont survécu à l'Érèbe, ils disposent d'un contrôle sur eux-mêmes inconnu de la plupart des Garous.

9. La Forge d'Argent purge les émotions les plus sombres dues à l'influence du Ver, comme la haine, la culpabilité, le désespoir et la jalousie aussi bien que la corruption physique. Les Garous purifiés peuvent ainsi gagner un point de Gnose de leur expérience en Érèbe.

10. Voyager en Érèbe est une expérience spirituelle. Les Garous peuvent utiliser une expédition en Érèbe pour justifier un gain de volonté, de Gnose ou de Rage.

11. Du fait de la puissance du lien entre un Rejeton et un Infortuné, aucun Infortuné ne rejoint le Lac d'Argent avant d'être purifié.

Lois optionnelles

12. Les survivants de la Forge d'Argent gagnent l'atout (d'ordinaire à 5 points) "Immunisé aux émanations du Ver". Le Garou est immunisé aux toxines du Ver. Il ne reçoit aucun malus des radiations, des élémentaires du Ver, etc. En outre, il est immunisé à la possession par les flaiels. Son sept s'en rendra compte et l'enverra dans les pires dangers en espérant qu'il se serve de son immunité pour le bien des autres.

13. Un Garou peut subir le rite de la Forge d'Argent pour changer de tribu ou d'auspice. Le chemin de la rédemption le lave de sa vie passée, mais lui permet de garder son rang et son niveau avec sa nouvelle tribu ou son nouvel auspice.

14. Les lumières des rivières projettent des images de l'esprit des Infortunés. Ces images rejouent des scènes de tragédies d'horreurs sur les berges.

15. Un Garou incroyablement téméraire peut mettre Charyss au défi d'accepter un Pacte. Charyss est capable d'à peu près n'importe quoi, mais elle peut décider d'être loyale dans le défi.

16. Les corruptions du Tisseur et du Sauvage sont également purgées par la Forge d'Argent.

17. Certains Garous croient qu'une porte vers le Royaume Lunaire dans l'Umbr Profonde existe au fond du Lac d'Argent.

Une vision de souffrance

Un Seigneur de l'Ombre brûle à côté d'un Rongeur d'Os dans une rivière d'argent. Un Fils de Fenris guérit et hurle quand ses plaies se rouvrent sous l'action d'un pendule coupant comme un rasoir. Un Crocs d'Argent sous forme lupus mange des biscuits pour chien et porte un collier. Son bourreau lui écrase le museau dans ses propres déjections. Un Fianna se recroqueville dans un état catatonique contre un mur de pierre. Dans la prison de sa conscience, il court dans un couloir sombre et vide, incapable de trouver la sortie. Une Enfant de Gaïa gît ligotée et tourmentée par un Rejeton qui inscrit la liste de ses péchés avec une serpe sur des représentations de ses enfants. Une chaîne fait descendre un Griffes Rouges prisonniers dans une cage pour chien dans la rivière d'argent bouillonnante. La purification continue.

Fétiche de l'Érèbe



Lance de Rejeton

Niveau 4, Gnose 6

Ces armes effrayantes sont destinées à être utilisées par une créature largement plus grande qu'un crinos. Elles sont recouvertes d'argent et donnent à l'utilisateur un bonus de +1 en mêlée. Elles ont une difficulté de 7 et infligent des dégâts de Force + 4. Si l'utilisateur obtient au moins cinq succès à son jet pour toucher, il empale son adversaire, lui faisant perdre sa prochaine action. Lorsqu'elle est activée, la Lance de Rejeton brûle d'un feu d'argent qui inflige une blessure aggravée supplémentaire à chaque coup réussi.

Talen de l'Érèbe

Eaux du Lac d'Argent

Gnose 8

Les eaux du Lac d'Argent apportent oubli et paix. Un Garou qui boit de cette eau sera guéri de ses psychoses avec la disparition des souvenirs douloureux. Ces souvenirs ne sont pas perdus, simplement la douleur qui y est associée diminue. Les vieux souvenirs semblent provenir d'un rêve. Toutefois, les eaux du Lac d'Argent sont incapables de guérir totalement un Garou aliéné par le Ver. Les eaux ouvrent un chemin vers la guérison dans un esprit enténébré, mais l'individu doit faire le chemin du retour.



Le Liteau

*Ainsi va mon rêve : mais que suis-je ?
Un enfant qui pleure la nuit :
Un enfant qui pleure le jour :
Sans autre langage que ses pleurs.*

— Alfred Lord

Tennyson, "In Memoriam A.H.H. Canto LIV"

Gregor était coincé, et bien coincé. Il ne pouvait retirer sa patte du piège à ours. Il pouvait sentir la Rage monter en lui. Il tenta de se changer de loup en crinos ou hispo, de façon à avoir la force de se libérer. Il échoua. Gregor essaya à nouveau. La douleur causée par les mâchoires du piège l'empêchait sûrement de se concentrer... bien que le Changement vînt habituellement plus facilement avec la colère.

Du sang macula la neige autour de lui. Il se demandait où il pouvait bien être. Il voyageait sur un Sentier de Lune éloigné lorsque le Sauvageon surgit devant lui. Gregor s'est alors changé en loup et a fui. Maintenant, il était dans une forêt de pins. Il venait juste de décider de prendre sa forme crinos ou homidée quand il marcha dans le piège. À présent, il ne pouvait plus se transformer.

Gregor s'aperçut qu'il était en train de souhaiter n'avoir pas rejeté avec dédain l'offre des Lupus de son sept de lui enseigner la voie du loup. Gregor était un Rongeur d'Os. Il n'avait pas besoin d'apprendre des choses sur les terres sauvages, uniquement sur les villes. Il ne pouvait toujours pas devenir hispo. Il entendit des aboiements furieux et des cris d'hommes.

Son cœur accéléra, et il pouvait en entendre les battements. Il tenta de changer. Rien. Il était toujours un loup. Les chiens s'approchaient. Les aboiements se faisaient plus forts. Un homme arrivait. Il commençait à désespérer. La forêt devant ses yeux devint rouge. La Rage bouillonnait en lui. Il utilisa ce qui lui restait de volonté pour l'apaiser. Il devait réfléchir. S'il réussissait à ronger sa patte, il pourrait s'enfuir. Non, c'était trop dément. S'il se changeait en forme homidée, il pourrait alors convaincre l'homme qu'il était la victime d'une agression et qu'il avait besoin d'aide.

Gregor essaya de changer encore une fois. Il échoua. Il hurla de Rage. Alors, il entendit l'homme crier et les chiens aboyer. Gregor senti le Renard s'emparer de lui. Il rongea et tira sur le piège. Les chiens se jetèrent sur lui, l'attaquant traîtreusement. Le Renard laissa le passage au Berserker. Il hurla et combattit les chiens, déchirant des gorges. Alors, l'homme apparut parmi les arbres et leva un fusil de chasse. Gregor sentit le froid l'envahir en regardant le canon. Le bruit de tonnerre se répercuta en multiples échos dans l'infini.

Le Liteau est un royaume de l'Umra Proche qui force les Garou à faire face à leur moi loup. Tous les Garous qui viennent dans ce royaume se transforment automatiquement en loup et y sont bloqués. De rares Griffes Rouges prétendent avoir atteint la forme hispo dans ce royaume, mais personne en dehors de leur tribu ne les croit. Le Liteau est un

reflet de Gaïa du point de vue des Lupus. Pour les Garous de lignée Lupus, ce n'est pas un véritable changement de leur vie, mis à part qu'ils ne peuvent compter sur les pouvoirs de l'hispo ou la force du crinos pour résoudre les problèmes.

Le Liteau a les atours de la civilisation : des villages, des routes, même des villes. Tous sont impossibles à identifier et à décrire par les Garous en termes autres que les plus génériques. Il y a des humains ici, et les Garous comprennent leur langage. Tout comme ils comprennent le langage de tous les animaux.

La plupart des humains chassent les loups et les autres animaux sauvages pour le "sport". Des hélicoptères survolent les forêts pour repérer les loups depuis les airs. Des meutes de chiens les traquent. Pire encore, d'autres humains tentent de "sauver" les loups. Des équipes scientifiques équipées de drogues et somnifères les recherchent. Ils plaquent des colliers émetteurs sur certains et emportent les autres dans leurs laboratoires. Les Griffes Rouges disent qu'ils y pratiquent des expériences innommables.

La civilisation avance dans le Liteau encore plus rapidement que le "progrès" dans le monde physique. Des bulldozers déboisent constamment. Des routes et des chemins s'enfoncent loin dans les forêts. D'autres étendues sauvages sont déclarées parcs nationaux. De dangereux rangers y patrouillent ; des touristes et des campeurs facilement impressionnables y déversent des tonnes de détritus.

Les forêts profondes

Les Garous qui restent dans les profondeurs des forêts après avoir atteint le Liteau se retrouvent abandonnés par leurs esprits. La plupart des dons ne fonctionnent pas ici. Les esprits liés et les fétiches sont inaccessibles. Même les Griffes Rouges sont sous le choc en constatant qu'ils ne sont plus complètement des Garous, seulement des loups. Ils sont de grands loups, avec des capacités de régénération et la Rage, mais des loups quand même.

D'autres loups et meutes vivent dans les forêts profondes. Ils ne supportent pas les intrusions et pourchassent les loups étrangers. Les Garous peuvent défier un mâle ou une femelle alpha pour devenir dominants s'ils veulent survivre dans la forêt. Les Garous ignorants en matière de vie sauvage sont constamment défiés et harcelés. La vie est courte pour un loup qui n'a pas la force de défendre son territoire de chasse. Le gibier est difficile à trouver, et les humains rôdent aux limites des terres sauvages.

Les villes

Certains Garous se faufilent dans les villes et les villages, notamment les Marcheurs sur Verre, les Rongeurs d'Os et les Enfants de Gaïa. Ils y trouvent des humains acceptant de les nourrir avec leurs restes et certains Garous peuvent même devenir des animaux de compagnie. La visite d'un vétérinaire peut donner lieu à un intéressant jeu de rôles. Une autre méthode de survie consiste à rester avec une meute de chiens sauvages dans une ville.

Les services de contrôle des animaux tenteront d'attraper et peut-être de tuer un Garou, surtout s'il s'est laissé emporter par la Rage. Même si un Garou est en sécurité dans une famille humaine, si les autorités découvrent qu'il s'agit d'un loup, elles voudront le mettre dans un refuge. Ceci est inévitable et fait partie de la nature du royaume.

D'autres animaux poseront des problèmes, comme des chats haineux faisant enrager les Garous, ou les chiens aboyant à leur passage. Certains disent que les Garous peuvent rencontrer d'autres créatures-garous, piégées sous leur forme de coyote ou de corbeau. Il y a des rongeurs et des maladies dans le Liteau. Les Garous sont à présent sensibles à la rage (la maladie) et à la gale.

Les refuges sont bondés d'animaux apeurés. Les Garous emportés dans un tel endroit seront drogués. L'expérience peut s'avérer cauchemardesque. Un Garou capturé à l'état sauvage peut être emporté dans un laboratoire, pour étude. Il sera jeté dans une cage avec d'autres loups pour étudier leur comportement social. Avec de la chance, les autres seront dociles et apathiques. Une légende tragique répandue par la Meute Questive parle d'une enfant Homidée perdue qui a dû être secourue dans l'un de ces laboratoires. Elle a été droguée par les scientifiques, et les autres loups ont abusé d'elle et l'ont attaquée. Les scientifiques ont réalisé sur elle diverses expériences pendant qu'elle était sous forme lupus : l'asperger de produits chimiques pour modifier son odorat, rendre sa fourrure, lui donner des drogues et regarder comment elle réagissait à différents stimuli de l'environnement.

Certains Garous en captivité participent contre leur gré à des combats d'animaux illégaux. Dans un refuge légal, un Garou doit se contrôler et supporter sans broncher les petits enfants qui lui tirent les poils et le frappent. S'il ne reste pas docile, on l'endormira. Les humains parlent d'adoption ou de zoo, suivant le comportement du Garou. Des compagnons d'infortune de toutes espèces voudront convaincre les Garous de les aider à s'enfuir. Ils ont vu d'autres animaux conduits à la mort. De plus, un Garou qui est désigné pour l'adoption plutôt que pour le zoo peut subir une opération pour le stériliser (pas de panique, la régénération est une chose merveilleuse). Si un Garou est emporté dans un zoo, il devra faire ses preuves face aux loups déjà en cage. Il se rendra compte de la situation des autres animaux et devra subir des employés brutaux ou aimant "s'amuser".

Fuite

S'enfuir du Liteau est difficile. Cela nécessite la compréhension de la vie en tant qu'animal. Cela ne signifie pas nécessairement un rejet de la société humaine. C'est l'acceptation de son rôle de loup dans un monde d'humains. Dès ce point atteint, le Garou est transporté hors du royaume, dans l'Umbr.

Un Garou qui passe ces épreuves peut facilement justifier le gain d'un niveau d'appel primal ou de survie. Il peut également avoir une difficulté moindre de se changer en loup à l'avenir (peut-être que tous les niveaux de difficulté des jets d'appel primal seront définitivement réduits de 1 dans le futur).

Leçons

De nombreux Théurges croient que le Liteau est une épreuve pour les Garous, établie par d'anciens Célestes pour leur rappeler ce qu'ils sont. Ils croient également que ce royaume rééquilibre l'influence du Tisseur sur eux. Une fois qu'un Garou a échappé au Liteau, il pourra toujours y retourner et le quitter à volonté. Les Griffes Rouges, les Uktenas et les Wendigos prétendent tous avoir des rites pouvant envoyer un Garou dans le Liteau. Si un Garou veut rejoindre les Griffes Rouges, il doit accomplir ce rite.

Toutes les expériences dans le Liteau ne sont pas mauvaises. Certains Garous se feront des amis parmi les animaux et les humains. On raconte qu'un Arpenteur Silencieux avait une meute d'esprits loups qu'il avait ramenée du Liteau. Si un Garou réussit à sortir des esprits alliés du Liteau, ils devront apprendre à se servir de leurs capacités inhérentes.

Le Liteau a piégé au moins une meute de Danseurs de la Spirale Noire. La paranoïa des humains dans la région qu'ils hantent a dramatiquement augmenté, même d'après les standards du Liteau. Les humains répandent des agents chimiques et des poisons pour tuer les Spirales Noires. Ces produits empoisonnent tout l'environnement sans distinction. Ce pourrait être un plan du Ver pour corrompre le Liteau.

Possibilités d'aventures et de rencontres

1. Le Liteau est destiné à être un voyage spirituel pour les Garous. Une histoire centrée sur la condition de loup est une bonne base pour ce royaume.

2. Les Danseurs de la Spirale Noire sont effectivement en train d'œuvrer à la destruction du Liteau. De nombreux petits Griffes Rouges ne survivent pas au Rite de Passage du fait de leur intervention. Les Garou doivent se rendre dans le Liteau pour arrêter les Spirales.

3. Les Garous peuvent se faire des amis dans le Liteau. Ils peuvent vouloir quitter avec eux ce royaume.

Lois

1. Un Garou qui entre dans le Liteau est coincé sous sa forme loup. Il ne peut pas changer de forme, même partiellement.

2. La plupart des humains du Liteau ont peur des loups et les considèrent tous avec méfiance (à l'exception, éventuellement, des Enfants de Gaïa).

3. Pour pouvoir faire fonctionner un don dans le Liteau, un Garou doit dépenser un point de Gnose et faire un jet de volonté avec une difficulté de cinq plus le niveau du don (5 + niveau du Don). Ceci est en plus des conditions normales. Si le don fonctionne normalement de façon permanente, il ne durera que trois tours.

Atalanta, une Furie Noire, veut utiliser son pouvoir d'Intensification des sens. Elle dépense un point





de Gnose. Puis elle fait son jet de volonté contre une difficulté de 6 (don de niveau 1 + 5). Si elle réussit, Atalanta dispose d'une Intensification des sens durant trois tours.

4. La seule façon de quitter le Liteau est d'accepter et de comprendre la vie de loup ou tout autre but défini par le Conteur. Une meute qui est rentrée dans le Liteau peut y rester coincée jusqu'à ce que tous ses membres atteignent ce point.

5. Aucun des habitants du Liteau ne sait qu'il est un esprit.

6. Tous les esprits non natifs du Liteau doivent être liés à un Garou ou consacrés à un talisman pour entrer dans le royaume. Ils deviennent automatiquement inactifs après leur entrée.

7. Il est impossible d'accomplir un rite dans le Liteau.

Lois optionnelles

8. Un Garou qui pénètre dans le Liteau doit entrer en conflit avec les loups et la société humaine avant de pouvoir repartir.

9. Les Garous qui utilisent l'expérience pour acquérir l'appel primal, animaux ou survie après leur première visite dans le Liteau doivent payer un point d'expérience de moins que la normale pour le niveau suivant. De plus, ils peuvent utiliser cette aventure pour justifier tout niveau acquis pour ces trois compétences.

10. Les Garous ne peuvent pas avoir de petits de leurs liaisons avec les esprits loups du royaume.

11. Seul les Garous et les Nuwishas peuvent entrer dans le royaume. Les légendes de Corax ayant fait la même chose sont considérées comme des mythes.

12. Si un esprit du Liteau veut se lier à un Garou (un lien effectif n'est pas nécessaire) et que le Garou se sent concerné par le sort de cet esprit, celui-ci voyagera dans l'Umbr avec le Garou lors de sa sortie.

Fétiche du Liteau

Il n'y a pas de fétiche originaire du Liteau.

La Pangée

*Dans les bois, mais pas trop lentement —
Dans les bois, minuit s'en vient —
Dans les bois veille au loup,
Gare à la Sorcière,
Honore le Géant,
Veille, gare, trouve, pense, enseigne, rejoins
Va au Festival !*

— Stephen Sondeheim "Into the Woods"

La forêt était calme et profonde. Un épais rideau de lianes bloquait la lumière d'Hélios, et seuls quelques rares rayons atteignaient le sol. La végétation était énorme, et je pouvais sentir les pulsations du Sauvage dans toute vie alentour. Des esprits oiseaux et des esprits insectes volaient tout autour de nous.

Ma meute se frayait difficilement un passage dans le sous-bois, à travers des fougères géantes et des arbres démesurés. Traqueur-d'Orage grimpa dans un arbre et, imitant Tarzan, bondit d'une liane à l'autre au-dessus de la broussaille. Nous le rejoignîmes, bien que Manteau-de-Brume bougonna que nous étions de vrais singes. Nous l'ignorions, et la majesté du royaume semblait impressionner jusqu'à notre ami Griffes Rouges.

Notre meute finit par atteindre la falaise qui dominait une vaste forêt vierge. Il n'y avait pas le moindre signe, bruit ou odeur de civilisation. De grands vols d'oiseaux tournoyaient au-dessus des arbres. Je me retournais vers Langue-d'Argent et lui souris. C'était la beauté que nous désirions pour Gaïa. Elle me rendit mon sourire. Nous respirions à plein poumons

l'air pur. C'était étrange. Je n'étais pas sûr de savoir ce qu'était l'air pur avant ce jour. Chant-de-Lune avait enfin l'air d'avoir laissé ses cauchemars derrière lui et de ne plus être possédé par son flâiel.

"Traqueur-d'Orage, cette Quête de Vision est spectaculaire, merci," dis-je.

Il me regarda et sourit.

Le sol trembla. Nous l'avions à peine remarqué. Cela recommença. Et encore. Je regardais Traqueur-d'Orage, les autres aussi.

"Je ne suis pas sûr de savoir ce que c'est, dit-il.

— Moi oui, dit Manteau-de-Brume, c'est une Grande Bête."

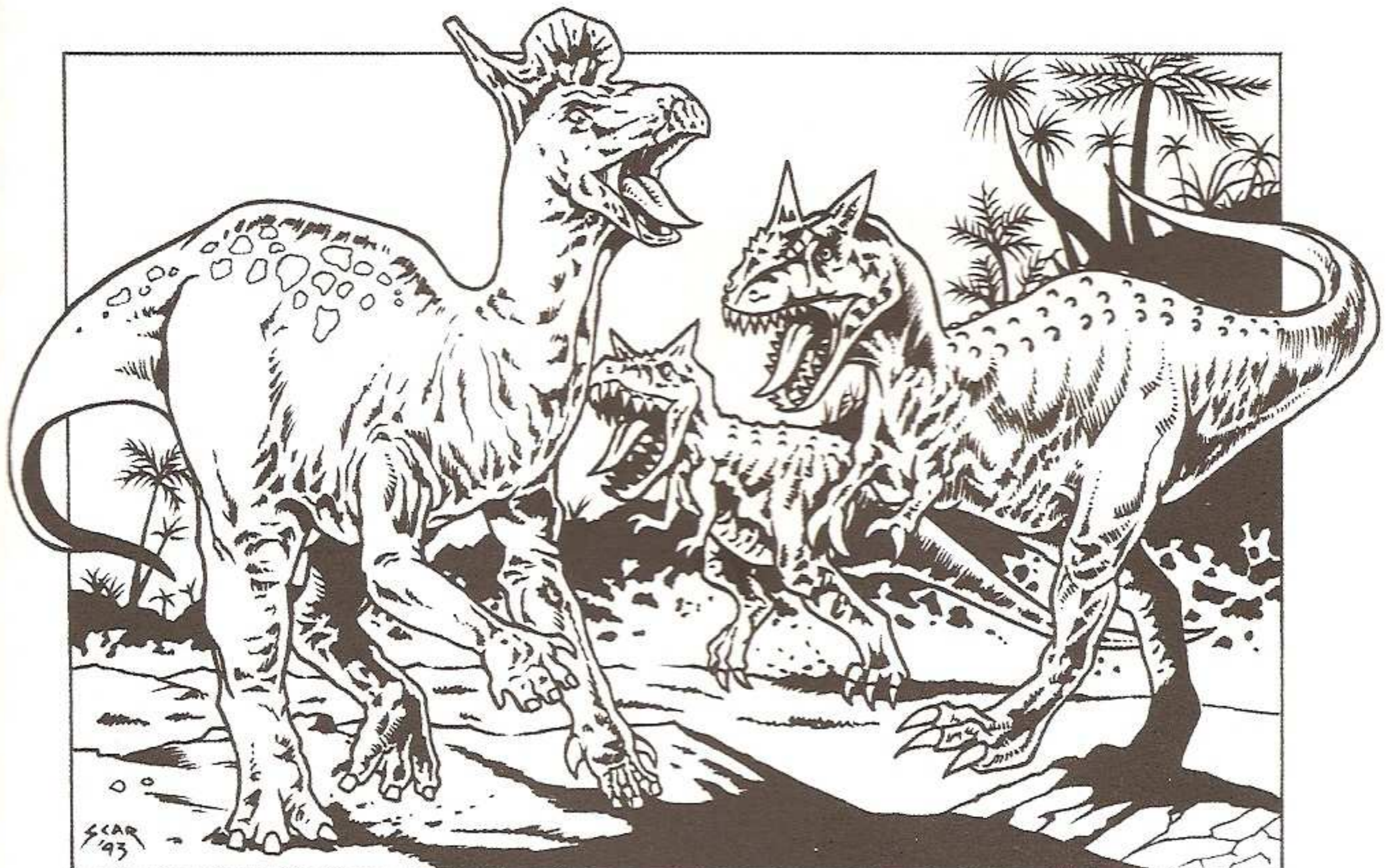
Le sol trembla à nouveau.

Puis je levais les yeux et je vis le dinosaure. Il me regardait. Je fis rapidement trois souhaits. Premièrement, je souhaitais ne pas savoir ce qu'est un allosaure. Deuxièmement, je souhaitais être sur un plateau de cinéma et que ceci n'était que des effets spéciaux. Troisièmement, je souhaitais qu'il n'y ait pas une falaise derrière moi. Il est bon que nos souhaits ne se réalisent pas toujours.

"Attrapez les lianes, hurla Traqueur-d'Orage, tenez-les bien et descendez la falaise."

L'allosaure s'avança. Je louais la sagesse de Gaïa qui nous avait donné la Rage. Notre meute dévala la paroi à une vitesse incroyable, même pour nous.

La Pangée est la mémoire spirituelle de la Gaïa primordiale. Le paysage est celui d'un temps d'avant la civilisation. De profondes forêts vierges, d'épaisses jungles et des



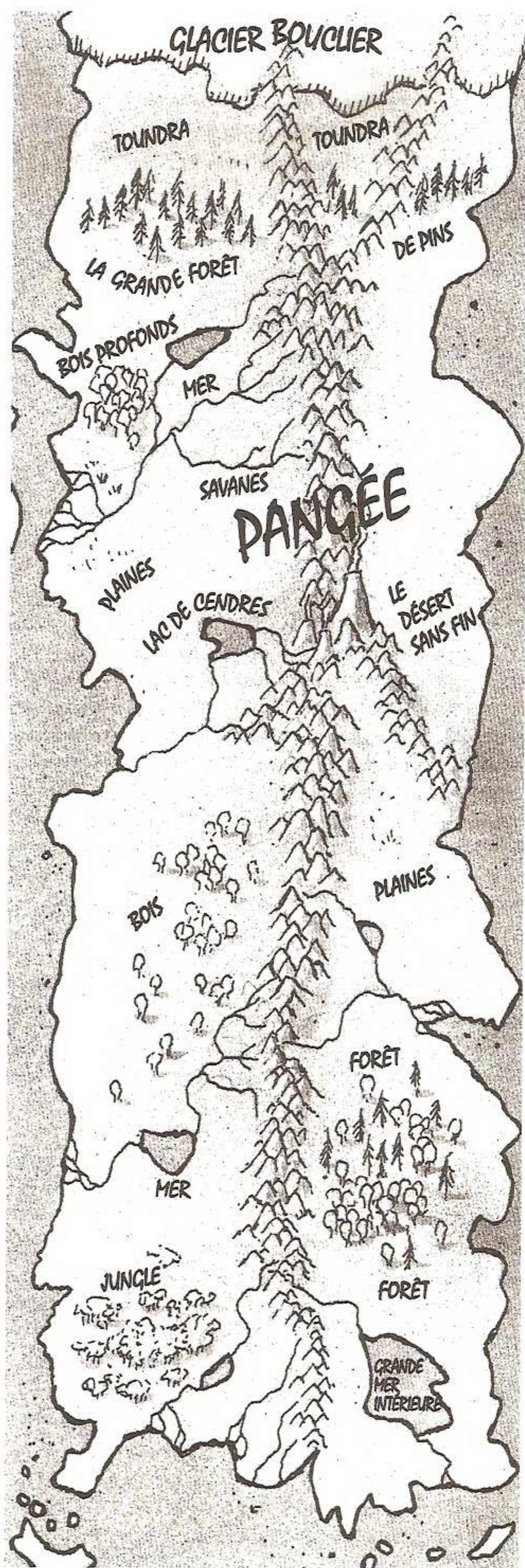
forêts équatoriales couvrent ce monde. Ses immenses déserts ne sont couverts ni de routes ni de puits de pétrole ni de camps militaires. Les plages sont vides. Les plaines et les prairies ne sont sillonnées que par des rivières se dirigeant vers l'océan.

La Pangée est un vaste continent unique, qui s'étend du pôle nord jusqu'au sud de l'équateur, avec quelques îles côtières. Une chaîne de montagnes coupe le continent en deux. Les sommets vont de pics dignes de l'Himalaya à d'autres plus modestes semblables à ceux des Alpes. Des rivières dévalent les montagnes, façonnant la terre. Elles creusent des canyons, forment des lacs et des mers, créent des deltas et des marais avant de finir leur voyage dans l'océan. Un glacier unique domine tout le nord. La partie orientale du continent est composée d'un désert aussi grand que l'Afrique. Des prairies et des savanes parsemées de forêts, recouvrent la région centrale. Du sable et des rochers ou des marécages composent les côtes. D'épaisses forêts recouvrent le reste de la Pangée.

De nombreux Garous qui arrivent en Pangée se sentent comme des petits garçons partant pour la première fois camper dans les bois. Les étendues sauvages inviolées les appellent. Des Griffes Rouges sont tombés dans l'Harano après avoir connu les beautés de la Pangée. Ils réalisent combien Gaïa a perdu. Aventures et merveilles recouvrent le monde. La Pangée est plus vaste que l'ensemble des continents de Gaïa. Tout y est vierge. Les visiteurs ressentent devant les étendues sauvages soit un sentiment de paix, soit une impression d'écrasement. Les Uktenas racontent des histoires à propos de sombres forêts de Pangée sous la domination d'esprits du Ver.

Des pistes parcourent le continent, tracées par le foisonnement de la vie sauvage. Toutes les créatures vivantes sont des esprits quoique, comme dans de nombreux royaumes, la plupart n'aient pas conscience de leur nature véritable. Certains esprits sont des créatures conscientes avec des charmes qui s'aventurent dans l'Umbra Proche. Certains Jagglins d'Incarnas vivent en Pangée parmi les animaux de leur Incarna. Il y a des humains primitifs, qui vivent en bandes. Les Griffes Rouges pourchassent et massacrent ces singes qui n'ont pas d'armes du Tisseur pour se protéger. Les Parentèles chamanistes des Garous se rendent en Pangée en Quête d'une Vision.

Les Garous font parti de l'écosystème de la Pangée. Ils sont à la fois prédateurs et proies. Des esprits de Grandes Bêtes, dont des dinosaures, y vivent et dévorent tout Garou imprudent. De grandes meutes de loups hantent les forêts. Le gibier est abondant. De grands bisons parcourent les plaines. Les lapins pullulent jusqu'aux tropiques. Les esprits animaux de la Pangée représentent toutes les espèces de Gaïa, même celles qui ont disparu, comme les mammoths laineux ou les tigres à dents de sabre. Les Fiannas vivent avec des meutes de loups monstrueux. Suivant la rumeur, le Kraken des Rokea vivrait dans une caverne sous-marine.



De nombreux insectes vivent en Pangée, dont une espèce d'abeille géante. Le miel de ces abeilles apporte une forme mystique de satiété. Les Ragabash disent en plaisantant que le miel de Pangée est la raison du si petit nombre d'Enfants de l'Ours restant sur Gaïa.

La Pangée garde les énergies spirituelles qui étaient autrefois dominantes sur Gaïa. Des caerns naturels sont dispersés à travers tout le continent, bien qu'aucun ne soit aussi puissant que ceux du Royaume. La lumière vient d'Hélios et Luna, et la perception y est traitée de la même façon que sur Gaïa. Parfois, les jeunes membres des Wagnériens reviennent de leur premier passage en Pangée en disant avoir découvert une seconde Gaïa. Certains des Enfants de Gaïa croient que les énergies spirituelles de Pangée pourraient apporter la guérison à Gaïa.

Les Garous qui n'ont pas l'habitude des espaces sauvages peuvent faire face à de nombreux dangers en Pangée. Il y a peu d'abris contre les tempêtes. Les fondrières et les fissures de bitume peuvent emporter des voyageurs. Traverser les couches de glaces est très risqué. La Pangée peut être brutale et sans pitié.

Le Sauvage est partout en Pangée. Les Garous sont spirituellement guéris et purifiés après avoir visité le royaume. En Pangée, toutes les tribus sont une. Le Changement est presque aussi facile et rapide que dans l'Umbr Proche (le niveau de difficulté est réduit de 2). L'énergie de vie de la Pangée est si puissante que les Garous y guérissent plus vite

et plus facilement. Les plantes leur offrent de nombreux talents. Les esprits animaux et plantes sont sages et connaissent d'anciens savoirs.

Les énergies du Sauvage modifient le paysage. Une piste ne ramène pas forcément à l'endroit où elle commence. Les forêts peuvent brutalement changer, devenant inconnues aux plus grands chasseurs. La forêt croît si vite que les dégâts causés au feuillage disparaissent dès le lendemain. Les rivières grossissent ou changent de cours sans signe avant-coureur. Le Sauvage y étouffe également la Rage.



Le Serpent Ancien

Une Théurge, Cassandra Scrute-l'Ombre des Furies Noires, prétend qu'au sommet des montagnes de Pangée vit un Céleste mineur, le Serpent Ancien. Elle sait qu'il ne s'agit pas du totem des Mokolés, ni du Dragon Vert adoré par les Danseurs de la Spirale Noire. Cassandra a vu une nuit la silhouette de l'esprit se détacher sur la lune. Les autres esprits de Pangée le craignent. Même les plus gros tyrannosaures se cachent sous les arbres lorsque le Serpent Ancien prend son envol.

Les Arpenteurs Silencieux et les Astrolâtres ont envoyé des meutes en quête de cette entité. Les Crocs d'Argent





préviennent qu'il s'agit d'un piège pour détruire les Garous. Les Seigneurs de l'Ombre et les Fils de Fenris veulent obtenir la gloire d'avoir tué la bête du Ver. Malgré les efforts, on croit qu'aucun Garou n'a réussi à escalader le rocher de près d'un kilomètre et demi de haut où le Serpent Ancien sommeille.

Jusqu'à présent, les Garous n'ont fait qu'apercevoir le Serpent Ancien planer de nuit au-dessus des étendues sauvages. Des Garous courageux peuvent atteindre son antre. Si le Serpent Ancien est conscient de la présence de Garous, peut-être grâce au don d'Appel sauvage, il les recherchera. Il peut être décrit comme le plus grand des dragons. Lorsqu'ils le rencontrent, les Garous doivent faire un test de frénésie pour ne pas fuir de terreur. Le Serpent Ancien n'attaquera pas les Garous, sauf pour se défendre.

Le Serpent Ancien veut que les Garous l'aident à rétablir l'équilibre en attaquant le Tisseur et le Sauvage. Tandis que les Garous combattent le Ver, la balance continue à faire glisser la Tellurie toute entière vers l'Apocalypse. Le Serpent Ancien dira aux Garous qu'il est le seul espoir de sauver Gaïa. Il veut offrir à ceux qui entreprendront sa quête dons et connaissances. Il les mettra au défi d'accomplir une mission, comme détruire une des usines de la Cicatrice ou lui apporter un Cœur-de-Minuit des Abysses. Si les Garous le font, il les récompensera avec dons et pouvoirs. Sinon, le Serpent Ancien ne les épargnera pas lors d'une prochaine rencontre.

Une seule tribu

Une des plus belles occasions de jeu de rôles en Pangée est offerte par l'unification des tribus. Les Marcheurs sur Verre peuvent s'asseoir avec des Griffes Rouges. Les Rongeurs d'Os et les Seigneurs de l'Ombre peuvent boire dans le même verre. Les Fils de Fenris et les Furies Noires peuvent y échanger leurs histoires de combat contre le Ver. Les Danseurs de la Spirale Noire subissent également cet effet. Une meute de Spirales Noires peut venir en aide à un groupe de Crocs d'Argent combattant une Grande Bête.

Le Conteur devra faire attention en décrivant la robe des Garous que les joueurs rencontrent en Pangée (les Furies Noires auront des fourrures de toutes les couleurs sauf le noir, les Crocs d'Argent ne sont plus blancs, la fourrure des Rongeurs d'Os ne sera pas galeuse, etc.). Une autre option consiste à décrire la fourrure comme étant celle de la tribu du Garou qui regarde. La perspicacité du Conteur est indispensable pour rendre l'un des aspects les plus importants de la Pangée.



La vérité ultime sur le Serpent Ancien, à savoir s'il est un agent du Ver Corrupteur ou une manifestation du Ver de l'Équilibre, est laissée à la volonté Conteur.

La machination du Ver

La capture de la Pangée est une priorité des Ducs de Walféas. Les créatures du Ver qui ont tenté d'envahir la Pangée ont toujours été repoussées par les énergies du Sauvage et les puissants esprits animaux. Le feu sera la prochaine arme du Ver contre la Pangée. Les agents du Ver recrutent et rassemblent des élémentaires du feu pour un assaut contre le royaume. S'ils parviennent à réduire la Pangée en cendres, ils disposeront alors de nombreux nouveaux jouets à rompre et à envoyer contre les Garous.

Entrées et sorties

La Pangée a de nombreuses entrées et une multitude de Sentiers de Lune y conduisent. La plupart sont longs et sinueux. Ces Sentiers de Lune sont plus tortueux que les autres du fait de la proximité du Sauvage. Des flaiels en ont fermé certains.

De nombreux Vallons comportent des portails spirituels dominant sur la Pangée. Selon certains chants galliards, les Garous s'enfonçant suffisamment loin dans un lieu sauvage peuvent passer en Pangée sans s'en rendre compte. Par exemple, un fleuve inconnu peut se jeter dans une grotte, et la chute d'eau peut en réalité déboucher en Pangée. En fait, la cascade du Royaume d'Eldorado se jette en Pangée. Un sentier découvert de nuit dans une profonde forêt peut aussi y conduire. Les Parents utilisent des rites pour entrer dans le royaume. De plus, les Nuwishas et les Corax connaissent des sentiers secrets qui vont de l'Umbrà à la Pangée.

Il y a de nombreuses façons de quitter la Pangée. Naviguant sur le Grand Océan et s'éloignant des terres, les Garous finiront par percevoir un assourdissant bruit de chute d'eau et seront pris par un courant les éloignant encore de la côte. S'ils suivent le courant, ils arriveront au bout du royaume, où une chute d'eau les précipitera dans l'Umbrà Proche. C'est le moyen le plus terrifiant, et aussi le moins utilisé, de quitter la Pangée.

Rêve peut être atteint depuis la Pangée en ingérant certaines herbes et certaines baies avant de dormir. Les "caerns" naturels de Pangée donnent accès à l'Umbrà Proche. Un Garou doit simplement souhaiter s'y rendre. Il n'est besoin d'aucun jet de Gnose. De nombreuses ouvertures naturelles, comme les Vallons ou des grottes profondes, donnent accès au monde physique et aux autres Royaumes Proches.

La Pangée se retrouve dans de nombreux sous-royaumes, tous exprimant certains aspects des étendues sauvages. La plupart des royaumes des totems sont des sous-royaumes de Pangée.

Quelque part, au plus profond des jungles du continent, se trouve un cimetière spirituel rempli des ossements des Grandes Bêtes et de toutes les espèces d'animaux qui se sont éteintes depuis l'apparition de la vie sur Terre. C'est l'ultime testament de la vie et de la mort.

Possibilités d'aventures et de rencontres



1. Des Englins et des Jagglins de Pangée sont appelés à se rassembler pour restaurer la Gnose des Garous. Une meute de Garous peut être envoyée dans l'Umbrà pour en chasser et en capturer un plutôt que de l'invoquer à l'assemblée.

2. Des Garous peuvent se rendre en Pangée pour y guérir. Les poisons du Ver et les maladies y guérissent plus rapidement. La Pangée redonne également l'équilibre aux Garous devenu fous.

3. Des Garous peuvent aller en Pangée à la recherche de plantes rares introuvables dans leur région du monde.

4. Des Naturæ introuvables à présent sur Terre peuvent y être liés par des Garous et ramenés pour participer à la reconstruction d'un Vallon endommagé.

5. La Pangée est un endroit où les différentes tribus de Garous peuvent se rencontrer pacifiquement. Des amitiés entre ennemis peuvent y naître, même entre les Spirales Noires et les autres.

6. De tous les royaumes proches, la Pangée est le meilleur endroit pour établir un camp de base pour des expéditions dans l'Umbrà Proche.

7. Des groupes de Garous métis peuvent décider de vouloir profiter des pouvoirs de guérison de la Pangée (voir loi n° 10) et y établir un camp.

8. Des Garous peuvent rechercher le cimetière de la Pangée pour y trouver des matériaux pour de puissants fétiches. S'ils le font, de nombreux esprits devront être apaisés.

Lois

1. Tous les jets d'appel primal reçoivent un succès automatique du fait de la nature primordiale du royaume.

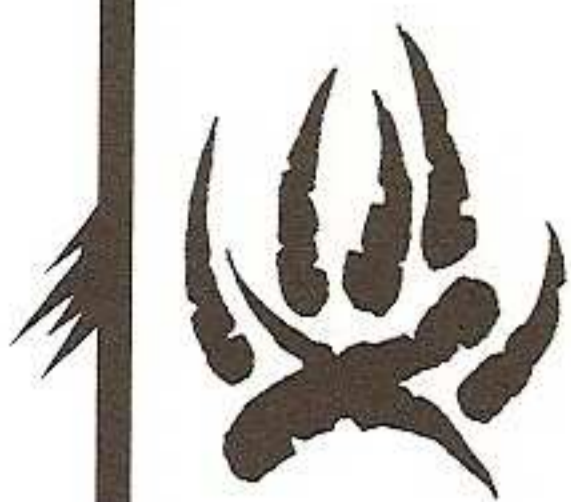
Par exemple, si un Garou en forme lupus tente de flairer la trace d'un dinosaure, il fera normalement un jet de Perception + Appel primal. Il obtient un succès avant de lancer les dés.

2. Du fait de la plus grande proximité avec l'environnement naturel en Pangée, les niveaux de difficulté de tous les jets de survie sont baissés de 1.

3. Tous les Garous en Pangée regagnent un point de Gnose à chaque aube.

Par exemple, si un Garou avec deux points de Gnose, pour un maximum de trois ou plus, entre en Pangée de nuit et reste jusqu'à l'aube, il aura trois points de Gnose dès le lever du jour.

4. Tous les Garous en Pangée appartiennent à la même tribu. Ceci a deux effets. Tout d'abord, les Garous ne peuvent plus identifier ni même se souvenir des tribus, pas même la leur. C'est également vrai pour les Danseurs de la Spirale Noire. Deuxièmement, tous les dons tribaux appartiennent à toutes les tribus et peuvent être acquis sans la pénalité habituellement associée.



Pupille-du-Chemin des Wendigos veut apprendre la Radiance, un don de niveau un, de Victoria Feu-d'Argent des Crocs d'Argent. Il dépense trois points d'expérience pour ce faire, et non cinq comme sur Terre. En Pangée, c'est un don de la tribu de Pupille-du-Chemin, puisque tous les Garous appartiennent à la même tribu.

5. Le niveau de difficulté de la Rage est augmenté de deux en Pangée. Il est plus difficile pour les Garous de perdre le contrôle d'eux-mêmes dans ce royaume. Si un Garou réussit son jet de Rage, les résultats seront plus importants que dans le reste de la Tellurie. Un Garou en état de frénésie en Pangée verra toutes ses capacités physiques augmentées de 1 en plus d'être capable d'ignorer les blessures. Sa frénésie durera également plus longtemps et demandera deux points de volonté par tour pour être contrôlée.

6. Les Garous doublent leur vitesse de guérison en Pangée. Deux blessures aggravées peuvent être soignées par nuit de sommeil. Ils regagnent deux niveaux de santé par tour de repos. En combat, ils regagnent automatiquement un niveau de santé par tour. Les Garous avec le don de Guérison en combat peuvent récupérer deux niveaux de santé supplémentaires par tour sans avoir besoin de dépenser de points de Rage.

7. Nulle part en Pangée ne se trouve d'argent. Si de l'argent y est apporté, les Garous peuvent neutraliser les blessures aggravées avec leur vigueur.

8. Les phases de la lune déterminent l'activité des esprits. Les nuits de la pleine lune, les esprits combattent et tuent. D'énormes prédateurs hantent les ténèbres. Lorsque la lune gibbeuse est haute, les esprits prennent soin de leur famille, s'ils en ont une. Les esprits animaux se font la cour. La demi-lune est un temps de paix. Les lions et les hyènes boivent côte à côte dans les trous d'eau. La lune croissante/décroissante est un temps de migrations et d'étranges déplacements parmi les esprits. Durant la nouvelle lune, les jungles de Pangée sont calmes, et des petits lézards sortent pour voler les œufs des oiseaux.

9. De Grandes Bêtes vivent en Pangée, dont les Rois Prédateurs et les Rois Dinosaures. Les capacités de quelques

Grandes Bêtes se trouvent dans *la Voie des Loups*. Les Garous de la lignée Lupus ont le plus de chances de communiquer avec les Grandes Bêtes.

10. Les pouvoirs de guérison de Pangée sont si grands que les personnages métis y entrant seront guéris de leurs difformités durant leur séjour. Par exemple, lorsqu'un métis bossu vient en Pangée, il perd sa bosse après quelques heures, avec tous les avantages et inconvénients de sa difformité. C'est une expérience transcendante pour un métis et ses alliés. Malheureusement, la difformité revient à l'instant même où le Garou quitte la Pangée.

11. Le climat de Pangée est plus extrême que sur Terre. Les orages sont plus violents, les glaciers plus froids, les déserts plus brûlants. Ceci annule certains des avantages de la difficulté réduite des jets de survie.

12. Les Garous peuvent changer de forme plus facilement. Tous les niveaux de difficulté des jets de transformation sont réduits de deux.

13. La vie spirituelle de Pangée est incroyablement résistante. Si une région forestière est réduite en cendres, de nouvelles pousses couvriront l'endroit en moins d'un mois. Toutefois, la Pangée est aussi vulnérable aux déprédations du Ver que Gaïa. Si le souvenir de la Gaïa primordiale est perdu, comment pourra-t-elle jamais être sauvée ?

Lois optionnelles

14. Le Sauvage transforme le paysage de la Pangée suivant l'humeur des personnages. Si la meute est déprimée, la jungle est alors silencieuse et sinistre. Si la meute est heureuse et pleine de joie de vivre, le soleil illumine un jour de printemps.

15. Toute créature du Ver entrant en Pangée reçoit automatiquement une blessure aggravée au lever de la lune. Si une créature du Ver meurt à la suite de ses blessures, la marque du Ver quitte son esprit et son corps.

16. Le temps s'écoule à la même vitesse que dans le Royaume.

17. Tout Garou découvrant un Vallon en Pangée peut quitter le royaume sans faire de jet. Il retourne soit dans l'Umbrage Proche, soit dans le monde physique.

Le Pays de l'Été

*"C'est fini ! soupire Rat, en se rencognant dans son fau-
veuil. Tellement beau, tellement étrange et si nouveau !
Comme cela devait se terminer si tôt, je souhaite presque ne
jamais l'avoir entendu. Ça a éveillé en moi un désir doulou-
reux, et je n'aspire désormais à rien d'autre que d'entendre
de son une fois encore et de l'écouter pour toujours."*

— Kenneth Grahame, *le Vent dans les saules*

*Le fomor s'effondra sur le sol, un épais liquide clair
jaillissant de sa nuque déchiquetée. Il avait son compte et
l'hôpital était sûr à présent. Lézard-Agile essuya le liquide
amer et visqueux de son museau ensanglanté et grava un
signe sacré dans le linoléum du sol. Un vortex hurlant
s'ouvrit et engloutit le fomor et ses poupées de chair
d'alliés. Lorsque le portail se referma bruyamment, Lézard-
Agile s'accorda enfin le luxe de s'écrouler sur le sol. Ses
organes internes brûlaient et ses os étaient incapables de
supporter plus longtemps son poids. Il se sentait comme un
mac usé en peau de loup contenant une bouillie toxique.*

*Les déchets empoisonnés qui s'infiltraient dans son
organisme avaient réussi là où les créatures du Ver avaient
échoué. Ils avaient détruit le puissant Ahroun Fianna.*

*Mais la mort était si lente à venir. Son museau grimaça
un semblant de sourire lorsqu'il se rappela de la jeune
Ragabash disant qu'ils n'avaient pas à s'inquiéter des
déchets toxiques des fomori. S'ils en mâchaient par mégar-
de, disait-elle en riant, les conservateurs contenus dans ces
déchets ne feraient qu'augmenter leur espérance de vie.
Mais la vue du corps de la Ragabash criblé de balles et
déformé par les ravages de la maladie coupa court à sa
nèverie. Il savait que leur mort était de sa faute.*

*"Il y a une fêlure dans mon âme, pensa-t-il, et la flétris-
sure est entrée en moi. Je suis perdu. Le fiel de ma propre
colère et de ma haine m'a finalement empoisonné. Chaque
jour de ma vie, j'ai accumulé les déchets toxiques de l'esprit
dans mon âme, jusqu'à ce qu'ils me dévorent et se répandent
par mes paupières. À présent, mon corps est à l'image
de mes pensées. C'est moi qui ai distillé ce poison, les créa-
tures du Ver n'ont fait que rendre l'extérieur semblable à
l'intérieur. La chair semblable à l'esprit."*

*Le placard d'antiseptiques s'écroula sur lui-même, ren-
versé par les convulsions d'agonie du grand loup gris. Il
tentait de s'accrocher à son corps mourant en même temps
qu'il espérait une mort rapide. Il voulait une aide divine,
mais se refusait à importuner Gaïa.*

*La douleur finit par le vaincre. Son corps corrodé conti-
nuait à se répandre sur le sol, il hurla de douleur et de
désespoir. Il fit appel en pensée à la terre autour de lui :
"Mère Gaïa, j'ai tenté de te servir toute ma vie, et je l'ai
fait. Maintenant, je ne peux pas te sauver du Ver. Je... Je
veux prier pour ton étreinte, mais je ne peux pas. Je ne
demande rien que tu n'aies déjà donné en abondance.
J'accepte la charge de ton jugement."*

*Une forme vola devant son esprit empoisonné et déchiré
par le délire. Une jeune taupe secoua énigmatiquement la*

*tête et demanda à Lézard-Agile "Mais
acceptes-tu Son amour ?"*

*Lézard-Agile fondit en larmes, et fut
secoué de convulsions aussi soudaines
qu'inattendues. Il rassembla avec la
force du désespoir suffisamment de
volonté pour les contrôler. Il fut finale-
ment capable de faire un signe de tête à
peine visible. Irrésistiblement, son hochement de tête accéléra
encore et encore, jusqu'à ce que son crâne soit secoué fré-
nétiquement de haut en bas. Il se sentait comme un petit tentant
désespérément d'attirer l'attention de vétérans aimés. Et
alors sa peau se déchira, et les secousses cessèrent.*

*Lézard-Agile se sentit arraché de sa douleur et plongé
dans une quiétude bénite.*

*Il revint à la lumière. Des pépiements d'oiseaux, le
chant d'une rivière, la douce musique des insectes berçaient
ses oreilles. La terre douce sous lui caressait son corps, et le
ciel bleu au-dessus de lui le recouvrait d'un amour immen-
se. Comme un bébé, il retrouva paisiblement la joie de ce
plus beau jour de sa vie parfaite.*

*Il savoura longtemps ce moment délicieux, puis se leva
doucement. Il fut surpris de sentir son corps fort et souple. Il
se sentait puissant, vigoureux et bien plus léger qu'il ne
l'était. Il se mit à marcher. Il était rempli d'allégresse.*



Le voyage n'est pas une sinécure

Donc, comment un Conteur doit-il décider si les joueurs peuvent visiter le Pays de l'Été ? S'ils disent simplement : "OK, je me respecte et je respecte toutes les créatures, donc j'y suis," y sont-ils ?

Non.

Ce n'est pas si simple. Les Garous sont très forts pour se tromper eux-mêmes sur leur état d'esprit. Ils peuvent souvent ne pas voir qu'ils sont tombés dans l'Harano, et ils confondent facilement n'en vouloir à personne et aimer tout le monde.

L'état d'amour universel est un état très rare. Il ne demande pas moins qu'une transformation totale. Un personnage qui entreprend et réussit une puissante quête de vision qui s'achève en considérant que toutes les créatures sont Une serait près pour le Pays de l'Été.

Il n'est pas besoin que le JOUEUR soit dans cet état. Le Conteur doit seulement déterminer si le PERSONNAGE s'est transformé. Et si le Conteur estime que le personnage n'est plus dans cet état, celui-ci réapparaîtra à l'endroit de son départ (ou tout autre endroit sûr de son choix).

Le reste de la meute n'arrivera pas avec le personnage transformé. Mais comme le personnage visitant le Pays de l'Été peut revenir à n'importe quel instant dans le temps après son arrivée, il n'a même pas besoin d'avoir l'air d'être parti.



Tout autour de lui, les plantes douces et les arbres majestueux des bois infinis lui répétaient que tout allait bien. Des vols d'oiseaux se dirigeaient vers lui, des enfants lui sourient sans crainte, et la rivière chantait

la plénitude. Et Léopard-Agile s'émerveillait de tout cela. Il leva les mains au ciel et remercia la grande déesse qui l'avait jugé digne de naître à cette vie nouvelle de sainteté et de pureté.

— Tu es le bienvenu, haleta la taupe à côté de lui, essoufflée d'être restée à la hauteur du loup qui courrait. Mis à part que Gaïa t'a toujours jugé digne du Pays de l'Été. Non, ce n'est pas la déesse qui t'a jugé digne d'être amené ici. C'est toi. Après des années durant lesquelles tu t'es considéré comme un déchet toxique, tu t'es finalement accordé un répit. Tu as pris ce qui était offert. Et... euh, voyons... qu'as-tu dit d'autre ?.. Ah oui ! Ceci n'est pas la vie après la mort.

Léopard-Agile s'arrêta net, stupéfait par cette apparition. La taupe s'arrêta à côté de lui, et s'assit sur son derrière, soufflant et frottant son petit nez pointu. Enfin, Léopard-Agile dit : "Elle... Je... Ce n'est pas ?

— C'est exact, répondit calmement la taupe.

— Alors, où suis-je ?

— Tu es dans la Forêt des Promesses, répondit la taupe, ah oui, rajouta-t-elle après réflexion, dans le Pays de l'Été.

— Mais le Pays de l'Été est un mythe !

— Je suppose. Et la vie n'est qu'un rêve. Gaiement, vraiment.

Le loup regarda son corps. "Alors je ne suis pas mort ?

— Par la déesse, non. Tu avais juste besoin d'être un peu rassemblé.

— Mais comment je suis venu ici ?

— Tu as décidé d'être ici. Bien sûr, j'ai eu besoin de te DEMANDER si tu voulais venir, mais tu étais d'accord. Tu as accepté le grand amour de Gaïa. C'est comme ça que tu es venu.

— Puis-je... partir ?

— Dès que tu le désires.

— Mais mon corps est perdu.

— Et alors, c'est quoi ça ?" demandant la taupe en lui donnant une petite tape sur le flanc.

Léopard-Agile se crispa. "Aïe ! s'écria-t-il. Dans ce cas... Combien de temps puis-je rester ?

— Aussi longtemps que tu le désires. Viens à présent, il y a une célébration en ton honneur au Sommet des Nuages. Tout le monde veut te féliciter !"

La taupe sautilla au bas de la colline, riant avec la rivière. Léopard-Agile suivait lentement, s'émerveillant des beautés autour de lui. Il se sentait transformé, et il sentait le sourire d'une déesse éternellement miséricordieuse et aimante au-dessus de lui.

Le Pays de l'Été est un magnifique royaume dans lequel la lumière de Gaïa brille avec plénitude et pureté. C'est un pays de bonté sans fin, où les dons de la déesse se répandent sans retenue. Le Pays de l'Été est un monde d'amour de

Gaïa pur et intègre. Gaïa est ici une force accomplie. Le Goulet n'a jamais séparé l'esprit du corps dans ce monde, et toute vie y est complète.

Entrer dans le Pays de l'Été est au minimum difficile. Puisque le concept d'une terre d'amour illimité offert librement est totalement étranger à la plupart des Garous, rares sont ceux qui peuvent en passer les frontières. Les âmes profondément marquées par des relations douloureuses avec les autres ne trouveront que peu de points d'appuis dans le sol doux du Pays de l'Été. Un Garou ne peut pas entrer dans cette terre tant qu'il n'a pas accepté qu'il soit normal que tous ses désirs se réalisent. La plupart des loups-garous au cœur dur prétendent n'être que réalistes lorsqu'ils disent que la vie est cruelle et sans pitié. Ils préféreraient mourir que d'admettre qu'ils ont tort. Peu d'entre eux peuvent atteindre le Pays de l'Été.

De ce fait, l'existence même de ce paradis garou est violemment contestée. La plupart des Garous n'ont jamais pu atteindre le Pays de l'Été, ni même le percevoir. Nombreux sont ceux qui affirment qu'il s'agit d'un mythe, une gentille histoire pour calmer les petits effrayés. Mais ceux qui l'ont visité en rapportent des histoires de merveilles et la bénédiction d'une union directe avec la déesse. Les Enfants de Gaïa prétendent avoir visité assez souvent le Pays de l'Été pour être sûrs qu'il s'agit au moins d'un royaume complet, et éventuellement plus. Bien qu'ils en aient établi l'existence, ils admettent qu'il est parfois difficile de retourner sur ces plages éloignées. Comme ils doivent être dans un état transcendantal d'oubli de soi et d'amour universel pour s'y rendre, ils peuvent rarement y aller simplement en le désirant.

Le pays

Le Pays de l'Été est une île verdoyante dans une mer d'un bleu profond. Une incroyable variété d'arbres majestueux et de plantes luxuriantes couvre l'île, et des animaux de toutes espèces habitent les bois et courent dans les plaines. Même les plantes et les animaux disparus sont représentés. Les oiseaux emplissent le ciel d'azur, qu'ils partagent avec l'île volante du Sommet des Nuages. Toute créature qui meurt dans le Pays de l'Été renaît le lendemain matin. Les animaux se chassent les uns les autres, et ceux qui meurent s'offrent dans un rituel qui célèbre le lien entre le chasseur et la proie.

En plus des animaux, il y a des humains, des métamorphes et des esprits de tous genres. Bien que les innombrables créatures du Pays de l'Été aient une très grande variété d'histoires personnelles et d'opinions différentes, toutes se considèrent avec un respect universel. Elles sont en contact direct et sans effort avec Gaïa, et voient la déesse en elles et dans les autres. Même tuer pour se nourrir est fait avec respect. Aucune vie n'est "perdue", puisque la vie revient dans le système.

Les Montagnes de la Lune sont le siège de la plus grande diversité animale. Le Jardin des Délices est un endroit magique où de nouvelles variations d'anciennes espèces

sont créées. Les modèles les plus réussis sont envoyés sur Terre pour y prospérer. Le Mont de la Paix est le point culminant du Pays de l'Été. Il y a un grand amphithéâtre au cœur de la Clairière Enchantée. Les habitants se rassemblent ici pour des prières, des suppliques et des célébrations.

Le sanctuaire principal dédié à Gaïa est l'Île du Soi. Ceux qui boivent à la Fontaine de la Vie sont guéris de leurs blessures et de leurs folies (l'eau divine devient de l'eau ordinaire en dehors du Pays de l'Été ; elle ne guérit pas les dépendances soignées par le Royaume du Flux).

L'île volante du Sommet des Nuages est recouverte par des plantes exotiques succulentes qui forment cinq édifices et un grand château de vigne. Les prophètes les plus sages explorent les secrets les mieux gardés de la déesse dans ce château.

Voyage et retour

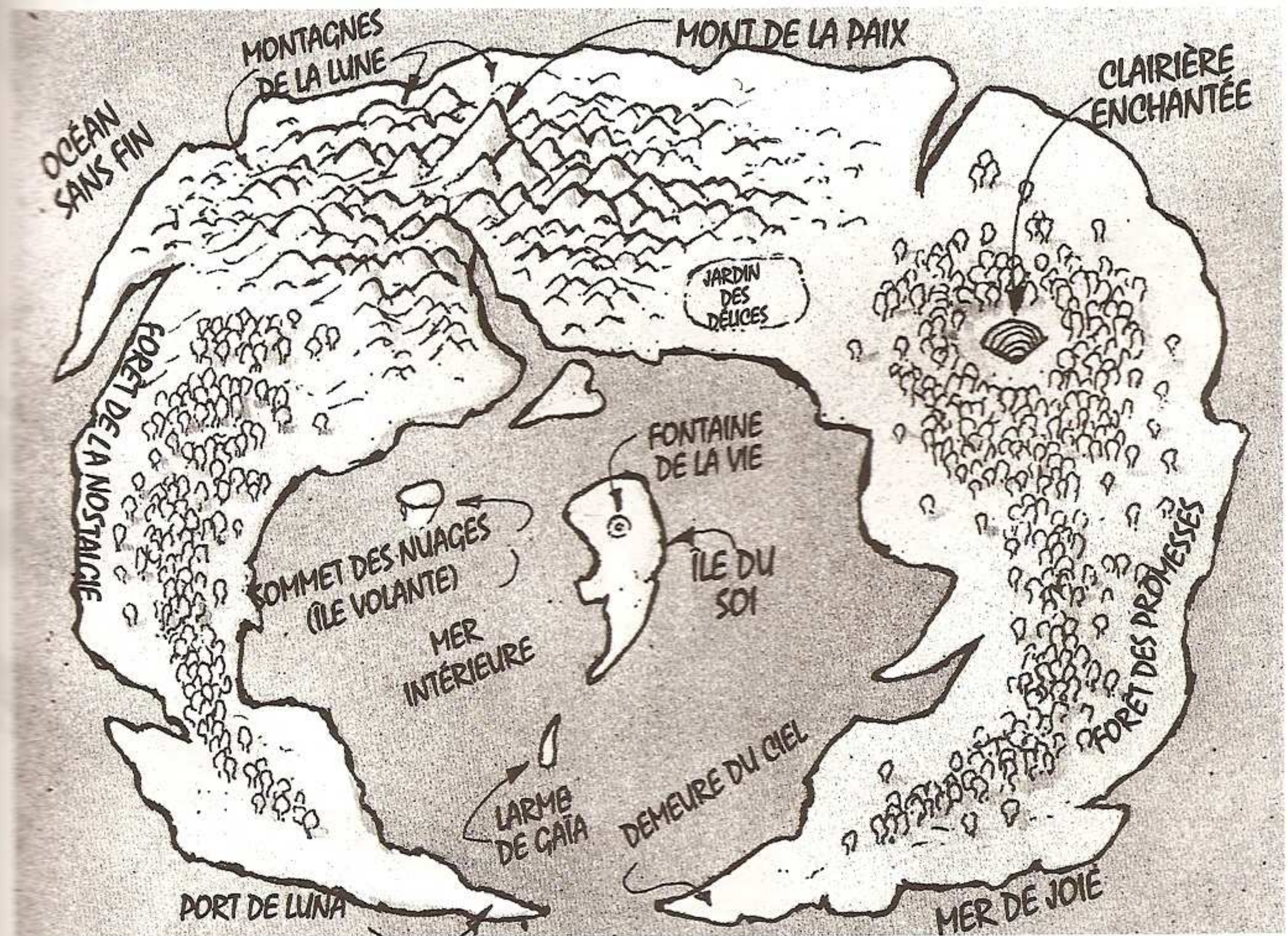
Voyager vers le Pays de l'Été ne provoque généralement pas de grands changements chez un Garou. Au contraire, c'est en réussissant à vivre intérieurement l'amour de Gaïa qu'on arrive ici. C'est une récompense et une justification.

Il est possible de visiter le Pays de l'Été depuis la Zone Rêve. Des dormeurs qui abaissent leur système de défenses personnelles et croient avec confiance en l'amour de l'univers se retrouvent parfois somnambules dans la Forêt de la

Nostalgie, souhaitant y rester en état de veille. Un vieux Garou Ahroun brutal a autrefois débouché dans cette forêt, portant une crécelle rouillée et vêtu d'une couverture en lambeaux, sa lèvre inférieure tremblant alors qu'il sanglotait et souhaitait de rester ici pour toujours. Au matin, il ne lui resta plus qu'une vague sensation de gêne mêlée d'une impression de perte. Ceux qui l'avaient entendu parler durant son sommeil ne purent l'aider mais furent bouleversés par les plaintes qu'il émit avec une voix de bébé. Il était trop inflexible dans sa voie pour accepter les désirs de son cœur.

Certains Garous n'ont pas de souvenirs distincts du Pays de l'Été après l'avoir quitté. Des Garous pensent que les beautés indescriptibles du Pays de l'Été disparaissent pour ne pas effacer les plaisirs plus mêlés de la vie. La vérité est ailleurs.

Les souvenirs du Pays de l'Été sont parfois brumeux parce que le Garou a cessé d'être dans l'état qui l'y a mené. Tous les souvenirs distincts de l'événement disparaissent en même temps que l'Amour de Gaïa s'éteint en lui. Comme de nombreux Garous trouvent difficile de maintenir l'état d'amour universel, ils se retrouvent avec des souvenirs partiels, semblables à ceux d'un rêve, de leur passage dans le Pays de l'Été.









Possibilités d'aventures et de rencontres

1. Comme le fait d'arriver au Pays de l'Été est la récompense et non le processus par lequel la récompense est obtenue, les voyages dans sa direction ne fonctionnent pas comme ceux vers les autres royaumes. Ici, le voyage est la récompense dans son ensemble. Toutefois, les Garous peuvent toujours partir en quête du Pays de l'Été dans l'espoir de guérir eux-mêmes ou un ami d'une folie incurable.

2. Les Garous apprennent que tous les conflits peuvent être tranchés dans le Pays de l'Été. Ils peuvent convaincre leurs rivaux d'entreprendre une expédition dans la demeure umbrale de Gaïa pour y régler leur différent. Le grand secret est que le travail commun pour rejoindre le Pays de l'Été leur impose de laisser de côté leurs griefs et de se voir les uns les autres aussi saints et dignes de respect qu'eux-mêmes. S'ils y parviennent, ils auront résolu leur conflit avant d'entrer dans le Pays de l'Été. Si le différent est réglé avec amour, les anciens rivaux arriveront ensemble dans le Pays de l'Été.

Lois

1. De façon à pouvoir entrer dans le Pays de l'Été, un Garou doit avoir un amour sincère pour toutes les créatures, y compris lui-même. Si un Garou y agit différemment, il n'est manifestement pas prêt et disparaît immédiatement dans l'Umbra ou sur Terre, suivant l'endroit d'où il vient.

2. Toutes les créatures tuées dans le Pays de l'Été ressuscitent le lendemain matin.

3. Lorsqu'un Garou quitte le Pays de l'Été, il peut retourner à l'endroit de l'Umbra ou du monde physique d'où il est parti, ou tout autre endroit sûr ou rempli des énergies de Gaïa. Il peut revenir à n'importe quel instant après son départ pour le Pays de l'Été, même la seconde d'après. S'il le désire, il peut décider qu'il n'est même pas parti pour ceux qui se trouvaient à ses côtés avant son départ.

Le Portail d'Arcadie

Il est une contrée toute proche des oreilles qui écoutent,
des yeux qui regardent,

Elle est au-delà des arbres, tu y seras avec la brise du
lendemain.

Peu de gens y parviennent promptement par la route
qu'ils ont choisie

Ils ignorent qu'il est plus rapide d'y aller en prenant son
temps.

Il est un mur de doute qui y entoure toute chose,
De beaux enfants y chevauchent les juments de leurs
rêves.

Il est une grande porte, où patientent ceux qui attendent...

— Donovan, "There is a Land"

C'était la nuit d'Eisteddfod, la première fois que j'allais
au Portail d'Arcadie. Mon mentor, Assis-sous-les-Arbres,
connaissait un faune qui y vivait, et qu'il prétendait capable
de tirer de sa flûte des sons bien plus beaux que quoique ce
soit d'autre dans le monde. Ce soir, il voulait l'inviter à
l'Eisteddfod.

Nous courrions le long du Sentier de Lune sous la sur-
veillance des Mounes. Nous fûmes arrêtés par une femme
portant une robe légère. Elle avait des fleurs dans les che-
veux et jouait de la harpe. Elle me sourit, et je la regardais
dans les yeux. De ce jour, je peux me souvenir de leur beau-
té, mais je suis incapable de me rappeler leur couleur.

"Bonsoir, madame, lui dit Assis-sous-les-Arbres, nous
sommes un peu pressés ce soir. C'est la nuit d'Eisteddfod, la
fête de Fianna. Nous souhaitons nous rendre au Portail

pour y inviter quelques amis. Quel sera
votre prix pour le passage ?"

Ses yeux ne quittaient pas les miens.
"Un long baiser de lui sous sa forme
humaine.

— Bien, cela n'est pas très compli-
qué," répondit mon mentor. Il se tourna vers moi. "Elle est
plutôt charmante. Embrasse-la."

Je n'avais besoin d'aucun encouragement. Elle était la
créature la plus attirante que j'ai jamais vue. Je me trans-
formais en homidé et me dirigeais vers elle. Elle glissa une
main sur ma nuque et serra tout son corps contre moi. Nous
nous embrassâmes. Je ne ressentirai jamais plus la sensa-
tion éprouvée ce soir-là.

Elle était absolument irrésistible, et notre baiser dura
une éternité.

"OK, c'est bon. Arrête ton cinéma et reprends-toi. Nous
n'avons pas énormément de temps," me dit Assis-sous-les-
Arbres.

Nos lèvres s'attardèrent encore avant de se séparer. Elle
prit ma main. Je me mis à marcher avec elle.

"S'il te plaît. Reste avec moi," m'implora-t-elle. Je ne
pouvais dire non.

"Pas si vite. Tu as eu ton baiser. Tu dois développer un
peu ta volonté." Assis-sous-les-Arbres m'agrippa et m'éloi-
gna d'elle.

Je tentais de résister, mais elle était déjà partie.

"Prends garde aux fées, apprenti. Ce sont des créatures
merveilleuses, mais tu ne dois pas les laisser prendre le
meilleur de toi."





Nous avons soudainement quitté le Sentier de Lune pour nous retrouver dans une épaisse forêt.

— Pourquoi m'as-tu éloigné d'elle ? lui demandais-je.

— Parce que tu serais resté avec elle pour l'éternité, ou au moins jusqu'à l'Apocalypse. Ta meute a besoin de toi, et je crois me souvenir d'une certaine jeune fille...

Le souvenir de Mary, ma fiancée, me revint à l'esprit. J'étais amoureux d'elle et, pendant un instant, je l'avais oubliée.

— Ce pouvoir est effrayant, dis-je.

— Maintenant tu comprends pourquoi nous devons amener mon ami joueur de flûte à la nuit d'Eisteddfod. Quel succès il aura.

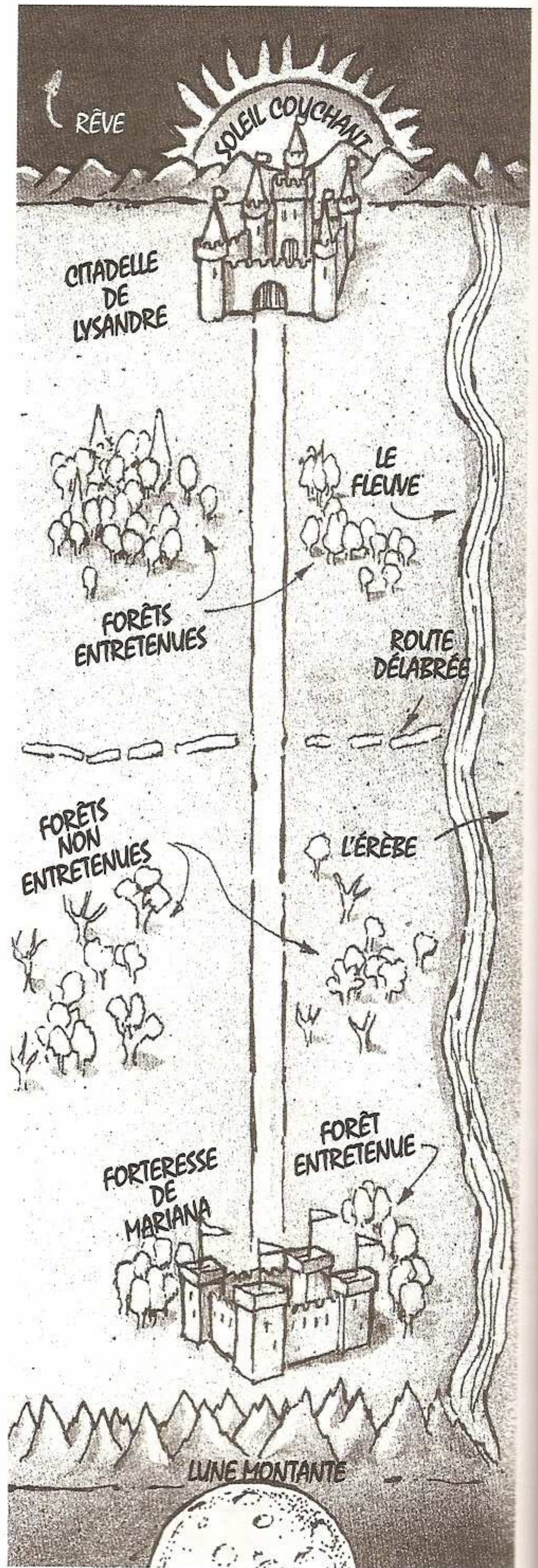
Suivant les Danseurs de Lune des Fiannas, le Peuple Fée et les Garous ont toujours été alliés. Autrefois, certains Fiannas ont été reconnus comme fées par la Cour d'Arcadie. Puis, avec l'ascension du Tisseur, la magye disparut du monde. Tandis que le Sauvage s'enfuyait de Gaïa, les fées se retirèrent en Arcadie, laissant un seul avant-poste dans l'Umbr, un Portail vers Arcadie.

Le Portail d'Arcadie est un royaume proche de l'Umbr. Il renferme une porte et une forteresse destinée à protéger l'Arcadie de ses ennemis. Les Fiannas ont baptisé ce royaume Avallon, Hy-Brasil et Tir-na'nogth, suivant les autres noms donnés par les humains à l'Arcadie. Les autres tribus l'appellent le Portail d'Arcadie. Ce royaume est celui de la confusion et de l'égarement, celui des sentiers qui ne mènent nulle part.

Ce territoire n'est pas situé en Arcadie. Il se trouve entièrement dans l'Umbr, dans la région directement reliée au pays des fées. Un groupe de fées règne sur cette portion du monde des esprits, de manière à protéger l'Arcadie des incursions de puissants esprits et démons. Les labyrinthes sont destinés à les perdre et à les faire repartir, ou au moins à donner aux fées le temps nécessaire à l'étude de leurs ennemis potentiels.

Pour gagner le royaume du Portail d'Arcadie, un Garou doit suivre les Sentiers de Lune qui se trouvent à proximité de la Lune et des Terres Natales des Fiannas. D'autres Terres Natales ont des sentiers similaires, mais ceux des Fiannas sont les plus distincts. Les Fils de Fenris ont un sentier appelé la Voie des Nains, et les Furies Noires ont leur Route des Nymphes.

Des fées mineures attendent sur les sentiers, exigeant une tâche quelconque avant d'autoriser le passage vers le royaume. Certains trolls demandent un paiement en or. D'autres êtres fées doivent être vaincus dans un duel d'énigmes. D'autres encore veulent que les Garous chantent et dansent pour eux, particulièrement les Ahrouns hostiles. Les Garous refusant d'accéder à la demande des fées n'atteignent jamais le Portail d'Arcadie. Ceux qui sortent vainqueurs de l'épreuve quittent le Sentier de Lune et se retrouvent dans une épaisse forêt verdoyante, traversée par une multitude de chemins allant dans toutes les directions.



La forêt est partagée entre deux fées majeures : le Seigneur Lysandre de la Cour des Seelies et la Princesse Mariana de la Cour des Unseelies. Lysandre contrôle une région aimable, emplie de clairières paisibles et de rivières chantantes se jetant dans des étangs poissonneux. Les bois sont bien entretenus, avec peu de sous-bois. Des lumières mystérieuses guident les voyageurs. Des cascades sur des rochers moussus alimentent des mares réfléchissant le ciel bleu immaculé. C'est toujours l'été — le milieu de l'été pour être exact — et le soleil se couche.

La forêt s'assombrit avec l'emprise de Mariana. Les arbres sont torturés et mourants. Les mares stagnent, et de la vase recouvre les berges des rivières boueuses. Des feuilles mortes et des ronces envahissent les sous-bois. Des toiles d'araignée pendent en travers des sentiers. À proximité de la Forteresse Sinistre de Mariana, une épaisse couche de neige recouvre le sol. La nuit du cœur de l'hiver règne ici en permanence.

Les chemins

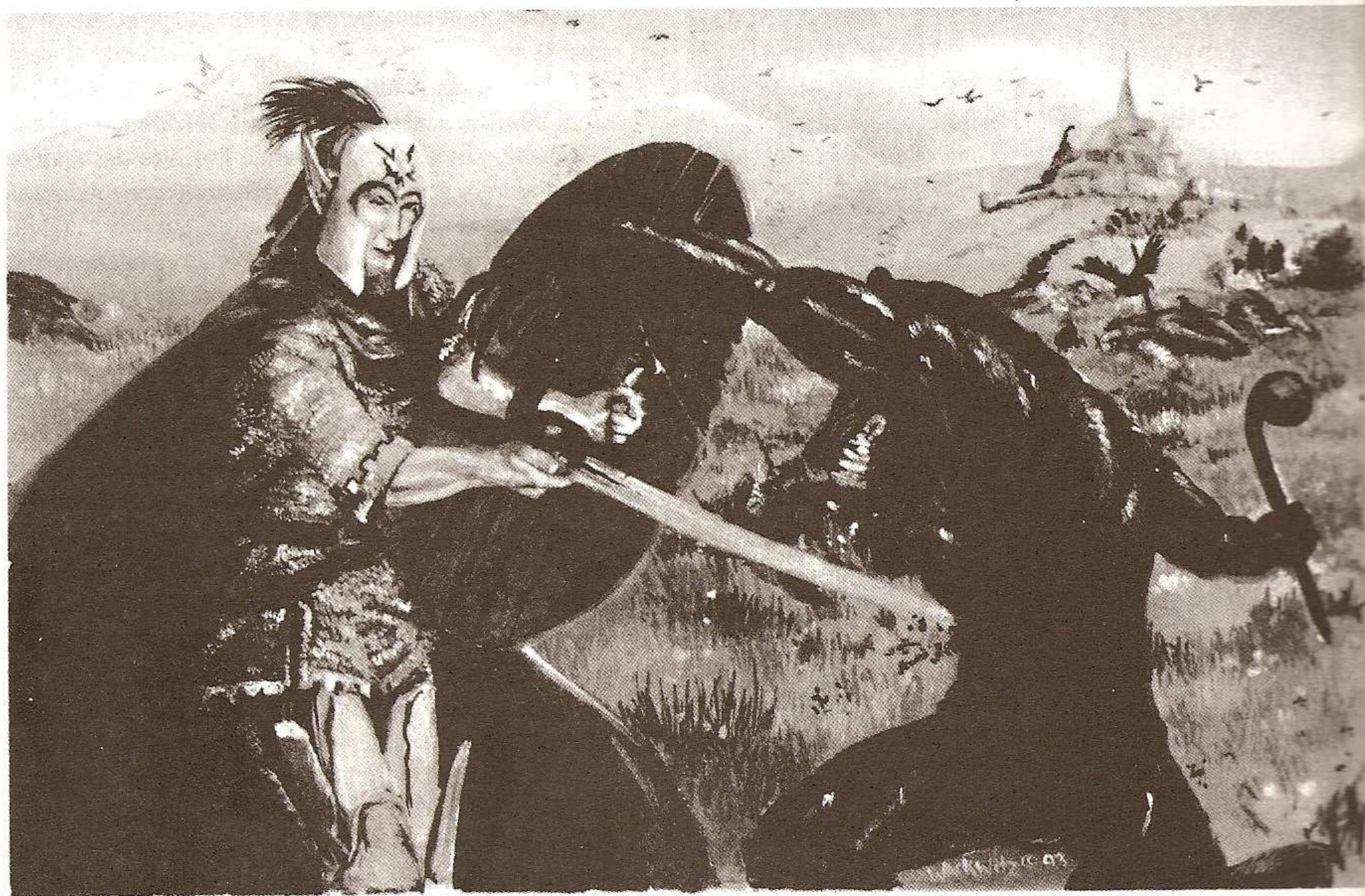
Les chemins forestiers sont tortueux et changeants. Les Garous peuvent tenter d'utiliser leurs compétences de survie pour s'orienter dans la forêt, mais c'est inutile. Les fées mineures et les bêtes magiques qui vivent dans la forêt peuvent guider les Garous vers l'extérieur. Un Cerf Blanc conduira les membres de la tribu Fianna hors de la forêt.

Selon la rumeur, un autre moyen de s'échapper devrait fonctionner. Un Garou doit fermer ses yeux, tourner sur lui-même jusqu'à tomber de vertige et tenter alors de marcher droit devant lui. Cette méthode demande de la volonté pour

subir les nombreuses chutes et les chocs contre les arbres. Même si elle ne fonctionne pas, elle attirera très probablement de nombreuses fées venues profiter du spectacle.

Les Garous peuvent également rencontrer Lysandre et son entourage de chevaliers d'argent en train de chasser dans les bois, ou quelque espion de Mariana revenant de mission secrète dans la partie seelie de la forêt. Les Garous suffisamment inconscients pour sous-estimer la puissance des fées dans les bois seront la cible de très nombreuses attaques sournoises de fées mineures utilisant de minuscules flèches en argent. Finalement, des chevaliers arriveront pour escorter les Garous soit vers le Portail d'Arcadie soit vers la Forteresse Sinistre de Mariana, selon leur allégeance.

Les Garous qui s'échappent de la forêt se retrouvent sur une grande voie romaine qui la coupe en deux. La route va d'est en ouest, semblant conduire du levant au couchant. Certains pourront se rendre compte qu'ils ont dû traverser cette route à un moment ou un autre de leur errance dans la forêt, sans même s'en rendre compte. Tel est le pouvoir des fées. À mi-parcours, la voie romaine croise une autre route, bien plus ancienne, qui va du nord au sud à travers la forêt. Si un Garou va dans la forêt et perd de vue la route, il est à nouveau perdu. Certaines fées tentent de faire revenir les Garous dans les bois en utilisant d'étranges lumières ou en faisant apparaître d'accueillantes maisons visibles depuis la route. Les fées de Seelie le font pour s'amuser. Les fées d'Unseelie le font par cruauté.





Si les Garous suivent la route vers le sud, ils traverseront la forêt et déboucheront sur un immense océan. Les étranges côtes au-delà de cet océan resteront un mystère pour eux. Certains pensent qu'il conduit à d'autres royaumes du monde des esprits, au-delà de l'Umbr. Les fées ne parlent jamais des choses de l'autre côté de l'océan.

La route nord conduit à travers la forêt à de grandes montagnes brumeuses. La forêt et la route grimpent jusqu'à leurs pieds. La route se termine au bord d'un sombre fleuve couvert de brouillard, large de plusieurs kilomètres. Parfois, des fées plantent des panneaux disant : "Vous êtes au bord de la carte. N'allez pas plus loin." Un Garou fort et endurant peut traverser le fleuve à la nage. Les fées disent qu'après les montagnes, la route conduit aux ténèbres. Les Garous croient que la route nord devient le Route d'Argent qui traverse l'Umbr, en direction de l'Érèbe.

Le Château du Portail

Si les loups-garous se dirigent vers l'ouest, vers le soleil couchant et le ciel rouge, ils atteignent une clairière. Se dressant devant eux, comme dans un rêve, se trouve le Château du Portail. La construction semble fragile, avec des tours probablement fines, mais elle est suffisamment solide pour résister aux assauts de légions de flaiels. Le Château du Portail est entouré par de magnifiques jardins, des labyrinthes floraux, des bassins, des jeux d'échec grandeur nature et de nombreuses autres merveilles. Il y a même un champ clos pour les tournois.

Derrière le Château du Portail, vers le soleil couchant, se trouve un sentier conduisant dans la forêt jusqu'au Rêve. Parfois, des Phragments perdus (voir la Zone du Rêve) réussissent à passer du Rêve au Portail d'Arcadie. Des chevaliers fées en armure d'argent chevauchent hors du Château à la rencontre des Garous. Ils reconnaissent immédiatement les Fiannas et les Enfants de Dana (les Garous alliés au Totem Dana) et les accueillent au Château. Les chevaliers interrogent poliment les Garous sur leur identité et la raison de leur venue avant de leur offrir l'hospitalité. Ils les escorteront à l'intérieur, leur offriront des chambres et les inviteront à dîner avec le Seigneur Lysandre. Si les Garous attaquent les chevaliers, un cor retentira et des renforts surgiront, conduits par Lysandre en personne. C'est un adversaire puissant, mais plein de mansuétude. Il ordonnera à ses chevaliers d'assommer les Garous et de les jeter hors de son royaume.

Le Seigneur Lysandre

Lysandre est un homme grand et avenant, portant d'élégants vêtements des siècles passés. Il a le port altier d'un noble, membre de la Cour des Seelies, chargé depuis des siècles de garder le portail. De tous ce temps, Lysandre n'a jamais quitté le Portail d'Arcadie. Le monde moderne lui est totalement étranger, et il ne voit aucune raison de s'y adapter. Si un Garou lui parle de fées demeurant toujours sur

Terre, il répondra poliment qu'il doit s'agir d'une erreur. Lysandre répondra à toutes les questions sur l'Arcadie, en expliquant par exemple que les bonnes fées appartiennent à la Cour des Seelies, tandis que les mauvaises appartiennent à la Cour des Unseelies. Lysandre est persuadé de l'importance de sa mission et défendra jusqu'à la mort l'Arcadie contre toute menace.

Lysandre est un compagnon inlassablement correct qui a adopté et combiné les aspects qu'il préfère de l'Ère Victorienne et de la Chevalerie. Il sera courtois avec ses visiteurs les plus maladroits, quelle que soit la gravité de l'offense, sauf s'ils menacent ou insultent sa personne ou sa mission. Lysandre croit en l'hospitalité et accorde une aide raisonnable à tous ceux qui passe la nuit dans le Château du Portail. S'il doit malgré tout prendre les armes, il le fera avec enthousiasme et compétence. Il tentera, dans la mesure du possible, de désarmer et de réduire à l'impuissance ses adversaires. Il ne voit aucun avantage à tuer un Garou. Toutefois, si tout échoue ou si sa vie est en danger, il n'hésitera pas à tuer.

Lysandre a un sombre secret qui peut être utilisé contre lui. Il est tombé amoureux de la Princesse Mariana. Ils se rencontrent secrètement dans une cabane forestière à la frontière de leurs domaines. Il craint d'être manipulé par elle, mais il ne peut se raisonner. Lysandre est sincèrement amoureux d'elle, à tel point qu'il conduirait son armée hors du Château du Portail si un ennemi menaçait de détruire la Forteresse Sinistre. Quelles que soient les circonstances, Lysandre ne pourra jamais se résoudre à faire du mal à Mariana. Les fées offrent aux Garous invités au Château du Portail des mets raffinés et des vins féériques. Lysandre leur laisse totale liberté de mouvement. Les Garous peuvent se promener dans les labyrinthes floraux, ou participer à une chasse avec Lysandre et ses chevaliers. Aurik, le forgeron nain du Château, fabriquera des armes et armures féériques pour les Garous partant en mission pour Lysandre et l'Arcadie. Suivant le moment de l'arrivée des Garous, un grand tournoi peut avoir lieu entre les forces d'Unseelie de la Forteresse Sinistre et les défenseurs du Château du Portail. Les fées du Château du Portail remportent toujours ces tournois, en dépit de la fourberie de leurs adversaires.

La Forteresse Sinistre

À l'est, en direction de la lune montante, se dresse la Forteresse Sinistre de la Princesse Mariana, dame de la Cour des Unseelies. Son château se trouve au cœur d'un verger d'arbres rabougris, entouré par la sombre forêt d'Unseelie. Une neige profonde et des sculptures acérées de squelettes entourent la Forteresse Sinistre. Les bassins sont gelés. De magnifiques poissons sont prisonniers des glaces, comme suspendus pour l'éternité. La scène est éclairée par la lueur de la lune qui se lève derrière le château. Certains Garous se sentent obligés de hurler en voyant la Forteresse Sinistre.

Le pont-levis de la Forteresse Sinistre est toujours relevé. D'inquiétants personnages patrouillent le chemin de ronde. Si les visiteurs appellent, le pont est baissé. Ils sont reçus par la Princesse Mariana et sa cour. Les Garous qui

décident d'attaquer la Forteresse Sinistre sont submergés par une armée de chevaliers noirs fées armés d'épées d'argent. Mariana est une puissante fée sorcière et elle utilise ses pouvoirs de façon dévastatrice. Contrairement à ceux du Château du Portail, les chevaliers de la Forteresse Sinistre n'ont aucune pitié au combat.

La Princesse Mariana

Mariana est une femme grande et sombre vêtue de robes diaphanes. Elle était une puissante sorcière de la Cour des Unseelies jusqu'à ce qu'elle provoque la colère de personnages politiquement plus puissants. Pour ses crimes, elle fut exilée au Portail d'Arcadie afin d'y contrer les fées de Seelie et de tenter d'en prendre le contrôle. Mariana règne sur toutes les sorties du Portail d'Arcadie. Derrière la Forteresse Sinistre se trouvent tous les Sentiers de Lune quittant le Portail d'Arcadie. Elle laisse passer sans encombre les Fiannas.

Mariana endosse le rôle d'une pauvre jeune fille victime de forces au-delà de son contrôle. Elle fait appel à la bonté de ses visiteurs, leur demandant de l'aider à rentrer chez elle en s'emparant du Portail d'Arcadie. Elle tente d'enchanter tout Garou qu'elle rencontre dans l'espoir qu'il découvrira pour elle des informations sur le Portail d'Arcadie. Elle invite les Garous à rester dans la Forteresse Sinistre et à s'entraîner avec ses chevaliers noirs. La Princesse Mariana aime particulièrement s'entretenir avec des Seigneurs de l'Ombre. Contrairement à Lysandre, Mariana est très intéressée par le monde moderne. Elle commence à croire que les fées ont oublié le Portail d'Arcadie et l'ont abandonné. Elle est une ennemie extrêmement dangereuse, et utilise de nombreux sbires pour arriver à ses fins. Dans les profondeurs de son château, elle crée des monstres féériques à son service. S'ils s'avèrent incontrôlables, elle les lâche dans la forêt, là où Lysandre et ses hommes chassent. Son échec le plus récent fut un groupe de sangliers féériques.

Mariana a un sombre secret. Elle aime Lysandre. Elle en souffre terriblement. Elle n'a plus la volonté de détruire Lysandre et de s'emparer du Château du Portail. Mais si elle ne remplit pas sa mission, elle ne retournera jamais régner sur la Cour des Unseelies. En fait, si elle estime que le Château du Portail est sur le point de tomber et que la vie de Lysandre est menacée, elle enverra ses chevaliers noirs et fera appel à sa magie pour lui porter secours. Au début, leurs rencontres faisaient partie de son plan pour le séduire et le détruire. Mais tout au contraire, la noblesse d'âme et la passion de Lord Lysandre eurent raison de son cœur. Elle craint qu'il ne la manipule, mais elle ne peut se résoudre à ne plus le rencontrer dans la cabane des bois.

Le portail

Le portail pour Arcadie appartient au Sauvage. Il prend diverses formes et se déplace dans le Château du Portail. Seul Lysandre sait où il se trouve à un moment donné. Si le portail pour Arcadie est découvert, il peut être franchi.

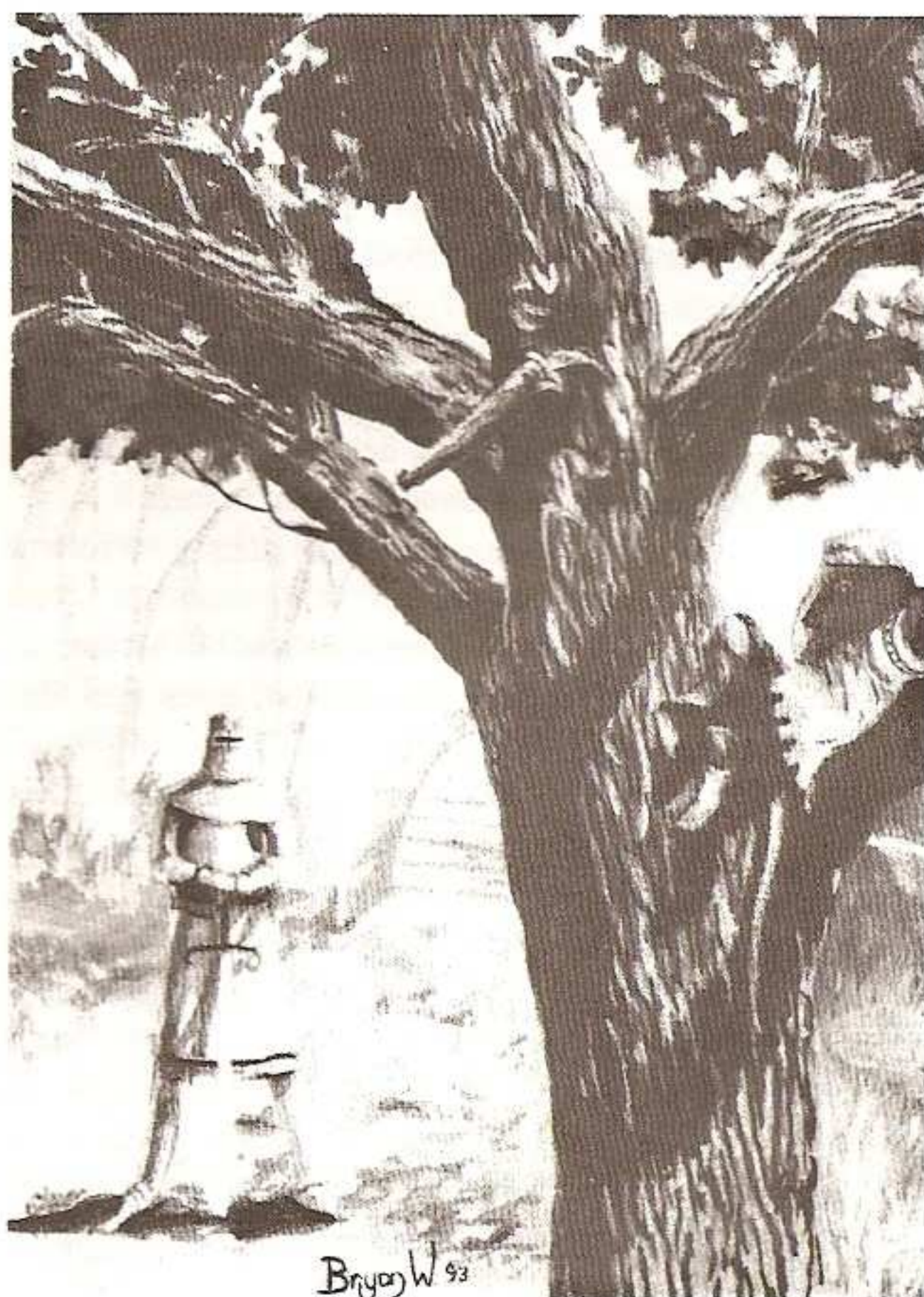
Entrer en Arcadie demande un jet de Gnose contre une difficulté égale à la Rage du Garou plus cinq.



La tragédie des fées

Dans le royaume du Portail d'Arcadie, les Garous peuvent croiser de nombreuses fées, majeures ou mineures, Seelies ou Unseelies. Toutefois, Lysandre, Mariana et leurs suivants ne sont plus du tout représentatifs du peuple fée. Aucun d'eux n'a vu l'Arcadie depuis des siècles. Leurs souvenirs se sont effacés, et nul ne se souvient plus d'Arcadie.

La tragédie de Lysandre et de Mariana est que le monde des fées les a laissés au bord du chemin. Tandis qu'ils vivaient dans un univers protégé mais immobile, le monde derrière le Portail évoluait à grande vitesse. Les fées qui y vivent n'ont plus rien de commun avec les nobles personnages qui les protègent. Les seigneurs du Portail refusent de l'accepter, bien qu'ils craignent en leur cœur que le rêve qu'ils protègent contre les ravages du temps ait depuis longtemps disparu, du fait de sa propre évolution. Certaines des fées mineures semblent connaître les changements, et se rient des nobles seigneurs. Les fées passistes vivant dans le royaume du Portail d'Arcadie sont toutefois toujours très utiles. Elles possèdent des savoirs importants et de grands pouvoirs. Elles connaissent la localisation d'anciens caerns. Elles détiennent également des magies et des dons secrets. Les fées peuvent se montrer des alliés irremplaçables lors de quêtes dans l'Umbrage ou dans le monde physique. Toutefois, elles n'accordent pas d'informations et services pour rien. Des quêtes en leur





nom, des promesses de service, des organes internes ou des danses ridicules exécutées par d'orgueilleux Ahrouns peuvent être réclamés en paiement. D'autres êtres fées antiques, comme Puck, le Fougère ou Jack l'Enchaîné peuvent habi-

ter dans les forêts du Portail d'Arcadie.

Des connexions pour quasiment tous les endroits de l'Umbral existent dans le Portail d'Arcadie. Ces portes ne peuvent être utilisées que par ceux qui ont du sang fée. Lysandre et Mariana connaissent tout deux de nombreuses issues secrètes, mais aucun ne révélera leur existence, sauf dans les circonstances les plus extrêmes.

Possibilités d'aventures et de rencontres

1. Une étrange arme fée a blessé un allié des Garous. Les Garous se rendent au Portail d'Arcadie pour trouver un moyen de guérison, chez Lysandre ou Mariana. Les fées peuvent leur demander d'accomplir une tâche en échange de leur aide.

2. Mariana a envoyé ses suppôts sur Terre pour capturer des Garous destinés à ses expériences. Ils attaquent les Garous et tentent de les capturer. Si les fées sombres y parviennent, les Garous devront s'évader de la Forteresse Sinistre avant que Mariana n'entame ses expérimentations.

3. Le Ver passe à l'attaque. Une armée de flaiels et de Danseurs de la Spirale Noire surgit autour du Château du Portail et tente de prendre le contrôle du Portail vers Arcadie. Les fées lancent un appel à l'aide à quiconque pourra les aider.

Lois

1. Les fées ressentent une sympathie pour les membres de la tribu Fianna et les Enfants de Dana. Tous les jets d'interaction sociale entre ces Garous et les fées ont une difficulté réduite de deux.

2. On n'est pas déjà passé par là ? Pour chaque jour passé à errer dans la forêt, la frustration grandissante fait baisser de 1 la difficulté des jets de frénésie. Cet effet est cumulatif jusqu'à ce que les Garous quittent la forêt.

3. Les fées ne sont pas des esprits. Les dons qui affectent les esprits n'affectent pas les fées.

4. L'acier trempé blesse les fées du Portail d'Arcadie de la même manière que l'argent blesse les Garous. Les fées

peuvent être définitivement tuées uniquement avec des armes en acier. De ce fait, il est impossible de trouver de l'acier sous aucune forme dans le royaume.

5. Quelle que soit la quantité de Gnose dépensée par un Garou dans le royaume, il en a en permanence au moins un point, du fait de la proximité d'Arcadie.

6. Les noms ont un pouvoir. Si un Garou apprend le nom véritable d'une fée du royaume (et bien sûr, aucun des noms qu'elles se donnent n'est un nom véritable), il peut la contrôler. La fée ainsi contrôlée doit remplir toute tâche qui lui est imposée. Toutefois, elle fera tout pour échapper à l'emprise du Garou.

7. Le temps passe de façon aléatoire dans le Portail d'Arcadie, sans aucun lien avec la Terre.

8. Les fées comprennent les Garous sous toutes leurs formes, et communiquent avec eux sans aucune difficulté.

Loi optionnelle

9. Les accords sont contraignants pour les fées. Si un Garou et une fée font un marché, la fée doit remplir sa part de l'accord. Si le Garou n'arrive pas à faire de même, des mesures appropriées seront prises.

Fétiches du Portail d'Arcadie

Armes fées

Niveau 2, Gnose 7

Toutes les armes fées sont considérées comme équivalentes à la version terrestre de la même arme, mis à part qu'une fois activées, elles infligent des blessures aggravées. De plus, les armes fées ne se brisent ni ne s'émeussent jamais.

Armure fée

Niveau 3, Gnose 6

Une armure fée est une armure très légère conçue par les fées pour un de leurs chevaliers. Elle s'adaptera à un Garou et ajoutera trois dés au jet de neutralisation des dégâts. Ces dés neutralisent également les blessures aggravées, même causées par de l'argent. Une armure fée ne handicape ni les mouvements ni la dextérité. Elle ne se fausse pas et ne se brise pas.

Le Royaume des Atrocités

Ce monde est dur, dur, ce monde est cruel, cruel, tu sais rien.

Et les choses tournent toujours, les choses tournent toujours mal.

Mais il y a une chose, une chose que nous avons tous en commun,

Et c'est quelque chose que tout le monde peut comprendre.

Chantez tous dans le monde entier.

Je veux que tu aies mal comme moi

Je veux que tu aies mal comme moi

Je veux que tu aies mal comme moi

Je le veux vraiment, je le veux vraiment, je le veux vraiment.

— Randy Newman "I want you to hurt like I do"

Fils-Capricieux est venu dans l'Umbra à la recherche de réponses. Sa tribu voulait détruire les Vervenants qui avaient infecté le Pays Pur. Fils-Capricieux était un Philodox, un Mediwiwin. C'était un guide pour la tribu. Les Enfants de Gaïa lui ont montré la futilité de la guerre des Wendigos contre les Vervenants. Fils-Capricieux pensait que les Vervenants ne pouvaient être contrés que par des mesures plus pacifiques. Le terrorisme ne faisait que pousser l'opinion des humains du côté du Ver. Fils-Capricieux devait convaincre son sept qu'il fallait mettre fin à la guerre. Dans sa Quête d'une vision, il en cherchait le moyen.

Le Sentier de Lune qu'il suivait était sombre et interminable. La forêt qu'il venait de traverser semblait plus tenir du Ver que du Sauvage. L'esprit Sterne qui avait répondu à son appel décrivait des cercles devant lui, puis disparut. Il avait rempli sa mission. Le Sentier de Lune se terminait.

Fils-Capricieux le remercia et pénétra dans le royaume. Sa première sensation fut un faible bourdonnement, presque inaudible. Des flaiëls minuscules voletaient autour de lui, semblables à des moustiques mutants. Il pouvait entendre l'écho d'un bruit lointain, comme un tonnerre déformé. Fils-Capricieux dressa l'oreille pour mieux entendre et chassa les Vermets d'un geste de la main. Il pouvait à présent discerner différents sons dans l'écho. C'était des voix. Chacune d'elles était un hurlement.

Le cœur de Fils-Capricieux manqua un battement. Les voix étaient semblables à des cris d'agonie, et résonnaient ensemble comme un tonnerre lointain. Il attaqua les flaiëls avec plus de rage. Cela pouvait être leur œuvre.

Mais, comme les créatures s'éloignaient, il perçut à nouveau le tonnerre. Impossible d'ignorer les voix.

Fils-Capricieux observa alors le paysage. Un petit village de colons se tenait devant lui. Un Wendigo hurla. Un autre lui répondit. Des crinos surgirent des arbres. Ils se précipitèrent dans les maisons, saisissant femmes et enfants, les déchiquetant à coups de crocs et de griffes. Fils-Capricieux assista au massacre des innocents, dont les hurlements se joignaient au chœur lointain.

Gaïa voulait lui donner une réponse. Il n'était pas sûr d'être assez fort pour l'entendre.

Les persécutions sont un des outils favoris du Ver. Ces atrocités ont des conséquences spirituelles très importantes dans le monde gothique-punk. Le Royaume des Atrocités est l'un des résultats de ces exactions. Ces événements s'impriment dans la mémoire et l'inconscient collectifs. Même des atrocités n'impliquant que quelques personnes, comme des sévices entraînant la mort sur des enfants, laissent leur marque. C'est particulièrement vrai pour les Garous. Les Garous sont plus proches du monde des esprits que les humains. De ce fait, leurs actions peuvent avoir une signification spirituelle plus forte. Les Astrolâtres disent que l'Impergium fut une atrocité sans fin.

Le Royaume des Atrocités souille l'Umbra. Les Arpenteurs Silencieux disent qu'il s'agissait d'un royaume mort avant que le Ver ne l'atteigne. À présent, c'est une terre d'abondance pour les flaiëls. Le Ver Corrupteur peut être dès à présent le maître du Royaume des Atrocités. Il y recrée des scènes de culpabilité, d'incompréhension et de souffrances perpétuelles, nourrissant les larves de flaiëls. Les flaiëls et autres créatures du Ver s'y entraînent dans l'art de la douleur. Ils apprennent à créer les moyens d'infliger les pires douleurs dans la Tellurie.

Le spectacle est capable de déstabiliser même un Garou. Des collines de broussailles agonisantes et de boue grisâtre recouvrent le paysage. Enfouies sous la boue se trouvent des fosses communes. Le crachin souillé perpétuel se transforme parfois en véritable tempête. De temps en temps, des glissements de boue éparpillent ossements et corps en décomposition. Les Garous à l'ouïe fine entendront des craquements à chaque pas, comme si le sol lui-même gémissait. Une fumée noire emplit l'air. La visibilité est limitée à la montée ou à la crête suivante. L'écho d'un tonnerre de hurlements court à travers le pays. Parfois, un unique cri recouvre le chœur. Souvent, il est difficile de distinguer le bruit de la pluie des gémissements lointains.

Le Royaume des Atrocités est plein d'odeurs de chair brûlée, de soufre, d'ordure et autres relents plus difficilement identifiables. Du fait de la puanteur, il est impossible de pister. Nul ne peut échapper aux vapeurs fétides. Elles submergent rapidement l'odorat d'un Garou. Une fois qu'un Garou a respiré l'air corrompu du Royaume des Atrocités, plus rien ne lui semble sentir mauvais.

La mort fait partie de chaque scène. Des visions déformées de morts massives, depuis les massacres romains jusqu'à Hiroshima, couvrent le royaume. La différence entre le Royaume des Atrocités et le Champ de Bataille est simple. Il n'y a aucun véritable conflit ou combat, seulement une apparence. Le fort écrase le faible. Le Royaume des Atrocités est celui de la persécution, du désespoir. Des enfants gisent, affamés, pleurant de faim, tandis que des meutes de loups s'approchent. Des hommes frappent leur femme jusqu'à la mort. Des nomades incendient des vil-









lages. Ces cannibales dévastent des campements d'explorateurs. Des camps de concentrations font fonctionner leurs douches. Des tueurs en série tuent victimes après victimes. Ces scènes se répètent sans cesse tandis que des flaiëls volent joyeusement aux alentours.

Les Garous peuvent attaquer les esprits et mettre fin au massacre. Les larves de flaiëls s'enfuient terrorisées. Toutefois, les esprits agresseurs se reforment après leur destruction, et la scène de mort reprend. Ces esprits, comme ceux de la Chasse Sauvage, ne peuvent pas être détruits définitivement. Même pour le pire boucher des Danseurs de la Spirale Noire, le Royaume des Atrocités est un cauchemar.

Les Garous se rendent compte que de nombreuses scènes auxquelles ils assistent ont une signification personnelle. Ils peuvent se voir au cours d'une frénésie sanglante dans un magasin, tuant encore et encore. Même le Garou le plus pur ne peut échapper à la vision des exactions d'autres loups-garous durant la Guerre de la Rage ou l'Impergium. Par exemple, des Fils de Fenris peuvent assister aux raids vikings les plus sauvages et les plus sanglants, ou revivre des scènes de l'Holocauste.

Les Garous peuvent communiquer avec les esprits du Royaume des Atrocités. Ces esprits sont des émanations de ceux dont ils ont l'apparence. Leur réaction vis-à-vis des Garous dépend de qui ils croient être. La plupart supplieront les Garous de les aider. D'autres acceptent leur destin.

Un petit nombre ne croit pas à ce qui est en train de se passer, et certains ne le comprennent tout simplement pas. Quelques victimes accusent les Garous de faire partie des agresseurs.

Si les Garous se trouvent au mauvais endroit au mauvais moment, ils peuvent devenir des victimes, à la plus grande joie des flaiëls proches. Si les Garous vont à Hiroshima, la bombe atomique les emportera. Lorsque cela arrive, un Garou connaît les sensations de la mort dans leurs moindres détails. Mourir dans le Royaume des Atrocités ne tue pas un Garou, bien qu'il puisse croire être mort.

"Mourir" est la seule manière de sortir du Royaume des Atrocités. Un Garou doit endurer la souffrance d'une victime. Les Ponts de Lune et autres moyen de s'échapper ne fonctionnent pas. Une fois un Garou "mort", le Royaume des Atrocités le transporte vers Gaïa (la Terre), le Rêve, l'Érèbe, le Pays de l'Été, la Pangée ou là où le désire le Conteur. À son arrivée, il doit immédiatement faire un test de frénésie.

Le Mur

Le Mur se dresse dans une partie du paysage. Aucun flaiël ne se trouve à proximité. Une liste de noms y est inscrite. Suivant la légende, le Mur comporte le nom de tous ceux qui sont morts en victime. Le Mur marque la limite du Royaume des Atrocités.

Aucun Garou n'a jamais trouvé le début ou la fin du Mur. Il s'étend à perte de vue, et disparaît dans le brouillard.



voir du royaume. Un Garou observateur remarque que les noms ne recouvrent le Mur que jusqu'à 6 mètres du sol. Le reste est vierge, réservé aux noms futurs. Si un Garou regarde le Mur suffisamment longtemps, de nouveaux noms apparaissent. Un nouveau nom est inscrit chaque fois qu'une victime meurt. Lorsque le Mur est caressé par la lueur de la Lune, chaque nom devient brillant comme l'argent. Une légende prétend que si un Garou creuse sous le Mur, il entrera dans un étrange espace de l'Umbrage (voir la Non-Zone).

Les fosses à flaiëls

Le Royaume des Atrocités contient des fosses de larves de flaiëls nouvellement formées. De grands scraggs les protègent. Les larves sont des esprits pathétiques, à peine au-dessus du statut d'éphémère. Elles ressemblent à une masse compacte d'asticots se dévorant les uns les autres. Finalement, les larves de flaiël les plus fortes deviennent suffisamment grosses pour ramper hors de la fosse. Elles se dirigent alors vers la scène d'atrocités la plus proche, où elles se nourrissent des sentiments des acteurs. Les Garous peuvent détruire les larves de flaiëls et les scraggs qui s'en occupent.

L'horreur

Le Royaume des Atrocités est un lieu d'horreur paroxysmique, un rappel constant aux Garous de ce contre quoi ils luttent, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. Il met en relief la cruauté sous toutes ses formes dans une chronique. Ceci inclut la cruauté envers les hommes comme envers les animaux. Le Royaume des Atrocités n'est pas un cinéma permanent du film d'horreur. Les Garous ont le temps de développer un rapport, d'entrer en empathie avec les victimes comme les bourreaux avant que la scène ne se répète. C'est ainsi que l'on perçoit les messages du Royaume des Atrocités.

Les persécuteurs sont un défi bien léger comparé à l'horreur à laquelle les Garous doivent faire face. Ils doivent affronter l'inhumanité du royaume, et à travers cela, découvrir leur propre inhumanité. Le Royaume des Atrocités rappelle constamment aux Garous les conséquences de leurs actes. Le Royaume des Atrocités rouvre des blessures émotionnelles et spirituelles. Certains septs transportent les criminels dans le Royaume des Atrocités pour les mettre face à leurs crimes.

Certains Garous voient dans le Royaume des Atrocités une force positive. En forçant les auteurs d'exactions à faire face à leurs actes, il leur permet de faire le premier pas vers la guérison spirituelle. Le second pas implique l'expiation en Érèbe.

Toutefois, le débat entre ceux qui pensent que le Royaume des Atrocités apporte la guérison et ceux qui estiment qu'au contraire il ne fait que rapprocher du Ver reste ouvert. Le sentiment de culpabilité pousse de nombreux Garous vers la folie et l'Harano.

Le Ver a recruté des Garous brisés par le spectacle de leurs propres crimes dans le Royaume des Atrocités. Les esprits du Ver sont immunisés aux effets de la souffrance, mais pas les Danseurs de la Spirale Noire. Il y a au moins une histoire d'un Danseur de la Spirale Noire qui a échappé à l'emprise du Ver après avoir visité le Royaume des Atrocités. Il tenta d'entrer en contact avec des Enfants de Gaïa avant d'être dévoré par son ancienne meute.



Les émanations du Royaume des Atrocités peuvent être utiles. Certaines ont des informations importantes détenues par l'être qu'elles représentent. D'autres victimes offrent aux Garous une meilleure compréhension de l'humanisme et du courage, un savoir pouvant justifier l'obtention de charisme, d'empathie, de commandement ou de certains dons. Quasiment aucune victime n'a d'arme, au contraire de l'ensemble des bourreaux. Mais aucune arme du Royaume des Atrocités ne peut en être sortie, et disparaîtra en un nuage d'éphémère dès le royaume quitté. Certains Garous ont lié des esprits à des fétiches ou à eux-mêmes.

On dit que les Garous peuvent détruire une scène en rendant justice aux victimes. Des mémoriaux ou des monuments aux victimes diminuent également le nombre de répétitions d'une scène. Mais parfois, ce sont des outils pour le Ver Corrupteur, rappelant aux survivants la souffrance des victimes et tentant de percer des trous pour les flaiëls dans leurs esprits.

Possibilités d'aventures et de rencontres

1. Les flaiëls possèdent une ville pleine de citoyens victimes d'une fuite massive "accidentelle" de produits toxiques de la Pentex. Ils veulent empêcher l'entrepreneur local de fermer. Les Garous combattent les flaiëls, mais d'autres apparaissent sans cesse. Les Garous doivent se rendre dans le Royaume des Atrocités et y localiser cet événement particulier. Ils doivent ensuite trouver les fosses de flaiëls proches, d'où surgissent les flaiëls qui ravagent la ville, et les détruire.

2. Les Garous veulent retrouver les Spirales Noires responsables du massacre des enfants de leurs Parents. Ils voyagent dans le Royaume des Atrocités pour être les témoins de cette infamie, espérant ainsi découvrir l'identité de leurs ennemis ou tout autre indice les concernant.

3. Un Garou dans le sept a une histoire très chargée en massacres d'innocents. Il est condamné à voyager dans le Royaume des Atrocités pour faire face à ses crimes contre Gaïa. Les Garous doivent l'escorter.

4. Un groupe d'Uktenas Gardiens des Flaiëls, d'Astrolâtres ouoboriens, de Seigneurs de l'Ombre Masques ou autres Garous, a disparu dans le Royaume des Atrocités après y être allé à la recherche de connaissances sur le Ver. Les Garous les découvrent submergés par leur propre histoire de persécutions et dans un état de profond Harano.



5. Une jeune meute s'est perdue dans le Royaume des Atrocités. Comme ils sont furieusement attachés à la vie, ils restent prisonniers. Le sept est très inquiet de leur santé mentale. La meute est envoyée à leur recherche avec pour mission de les convaincre de "mourir" pour s'échapper.

Lois

1. Du fait de leur nature spirituelle, les émanations du Royaume des Atrocités sont incapables de tuer un visiteur ou d'être détruites par lui. S'il est "tué" par une émanation, un Garou quitte le royaume. D'autres visiteurs, d'autres Garous, les scrags, les larves de flâiels peuvent tuer un Garou et être tué par lui.

Donc, si Brenda, une Furie Noire, se trouve face à une scène représentant un homme battant sa fille à mort, elle sera incapable de détruire définitivement cet homme. Elle pourrait le déchiqeter de ses crocs, mais il se reformera plus tard. Si l'homme se défend et "tue" Brenda, elle sera expulsée du Royaume des Atrocités dans l'Umbr Proche. Toutefois, Brenda peut attaquer et détruire définitivement une larve de flâiel observant la scène en ricanant.

2. Le Royaume des Atrocités a un effet vampirique sur les Garous. Après chaque scène dont il a été le témoin, un Garou perd un point de Gnose. Après avoir perdu toute sa Gnose, il perd sa Rage, point par point. Si sa Rage est également épuisée, il perd sa volonté au même rythme. Une fois sans volonté, il sera automatiquement la prochaine victime du royaume et la délivrance suivra sa "mort".

3. Les Garous rencontrent dans le Royaume des Atrocités des scènes relatives à leur propre existence et à leur héritage. Un Seigneur de l'Ombre qui a vendu ses services à une Sangsue peut découvrir le vampire suçant le sang d'innocentes victimes ou répandre sa mort-vivance à travers l'Étreinte. Il peut se voir submergé par la rage au milieu d'une foule, n'arrêtant son massacre que pour se repaître de chair humaine. Il peut être le témoin d'une scène d'une de ses vies antérieures, où il crucifie un ennemi politique dans la Rome antique.

4. Si un Garou souhaite voir une scène particulière, il peut faire un jet de Charisme + Énigmes (difficulté 6).

Courtney Wellington, une jeune Enfant de Gaïa, retourne dans son caern pour y découvrir que son sept a été entièrement et mystérieusement massacré. Plus tard, sur les conseils d'un vétérân, elle voyage dans l'Umbr et atteint le Royaume des Atrocités. Elle réussit son jet de Charisme + Énigmes, et lorsqu'elle franchit la colline de boue suivante, elle voit l'assaut brutal sur son sept pacifique. Si son sept s'est effectivement défendu et s'est battu, elle aurait dû aller dans le royaume du Champ de Bataille pour assister aux événements. Dans l'Umbr, la persécution est très différente du conflit réel.

5. Si un Garou assiste à une scène dont il est le bourreau, il peut dépenser un point de volonté pour faire un jet de Charisme + Empathie contre une difficulté égale à son niveau maximal (pas actuel) de Rage. En cas de succès, la scène s'arrête définitivement et il fait la paix avec les esprits. Il n'y a qu'une seule tentative. Un rite de Contrition permet de faire la paix avec les émanations.

6. La seule façon de quitter le Royaume des Atrocités est de "mourir". Les Ponts de Lune, fétiches et dons ne peuvent pas contourner cette loi.

7. Il n'y a pas d'entrée fixe dans le Royaume des Atrocités. Souvent, si un Garou se sent coupable ou est obsédé par la mort, il y parvient.

8. Certains Garous recherchent le massacre de la tribu Croatan dans le Royaume des Atrocités. Il n'y est pas, pas plus que dans le Champ de Bataille. La raison reste un mystère aussi bien pour les Wendigos que pour les Uktenas qui recherchent désespérément un signe de leur tribu sœur perdue.

9. Les jets de perception dans le Royaume des Atrocités ont un niveau de difficulté supérieur de deux points par rapports à ceux de **Loup-Garou : l'Apocalypse** pour l'Umbr Proche. Les phases de la liste ci-dessous correspondent à celles de la Terre au moment où les Garous pénètrent dans l'Umbr.

Phase	Difficulté
Jour	10 (12) ; 3 succès nécessaires
Pas de Lune	10 (11) ; 2 succès nécessaires
Quartier de Lune	10
Demi-Lune	8
Lune Gibbeuse	6
Pleine Lune	4

Lois optionnelles

10. Si un Garou éprouve suffisamment de remord à propos d'une scène donnée (à l'appréciation du Conteur), il peut gagner un point d'Empathie.

11. Les Garous peuvent utiliser le Don Sentir le Ver pour détecter un groupe ou un type particulier de larves de flâiel dans le Royaume des Atrocités. Ceci demande un jet de Perception + Occultisme avec une difficulté de 9.

Fétiche du Royaume des Atrocités

Ruban du Souvenir

Niveau 4, Gnose 7

Un Ruban du Souvenir est une simple bande de tissu portée autour du poignet qui contient l'essence des émanations du Royaume des Atrocités. Il est le rappel permanent pour un Garou des atrocités qu'il doit prévenir. Un Garou portant un Ruban du Souvenir ne peut pas être possédé et le niveau de difficulté de son test de frénésie est augmenté de deux.

Le Royaume du Flux

*Les vagues roulent et la marée se retire,
C'est une mer furieuse, mais il n'y a aucun doute,
Le phare continuera à briller pour avertir le marin soli-*

*taire,
Et la foudre frappe et la morsure du vent est glaciale,
Pour les os du marin et pour l'âme du marin,
Jusqu'à ce qu'il n'ait rien d'autre à tenir que l'océan*

*ondoyant,
Mais je suis prêt pour la tempête...*

— Dougie MacLean, "Ready for the Storm"

À l'origine, il y avait le Sauvage. Des possibilités infi-
nies s'écoulaient, indomptées, incontrôlées. Pas de sens.
Pas d'ordre. Pas de substance. Pas de temps ou d'espace.

Avec les possibilités infinies vint la naissance du
Tisseur. Si tout est possible, alors quelque chose peut exister
pour concrétiser ces possibilités, leur donner formes et
limites. Le Tisseur était né. Le Tisseur donna une substance
à la création du Sauvage. Il y eut le temps et il y eut l'espa-
ce. Il y eut conflit. Avec le conflit, il y eut un sens.

Le Ver naquit de ce conflit. Le Ver équilibra la dichoto-
mie. La Tellurie fut créée par les interactions entre le
Sauvage, le Tisseur et le Ver. La création s'épanouit.

Gaïa naquit de l'esprit de la Tellurie, la fille de la
Triade. La Triade prit soin de Gaïa, et elle donna un sens à
leurs besoins de création et de conflit. Chaque membre de la
Triade offrit à Gaïa dons et conseils. La vie était née, et elle
fleurit dans la Tellurie.

Puis le Tisseur devint fou. Le Ver tomba dans la Toile du
Motif. Le Tisseur cracha sa toile sur Gaïa et le Ver attaqua
Gaïa, tentant de détruire toute création. Le Sauvage
s'enfuit. La Triade perdit toute signification pour Gaïa, et
elle devint malade à cause des attaques du Ver et du
Tisseur. Le Sauvage ne pouvait abandonner complètement
sa fille mourante au Ver et au Tisseur. Alors il lui fit un der-
nier don : Son Cœur. Il devint le Royaume du Flux.

Au cœur de l'Umbrage Proche se trouve un reliquat du chaos primordial, un lieu de pouvoir et de possibilités. Le cœur du Sauvage offert pour faire vivre Gaïa. Un lieu du Sauvage et de Luna. Le Royaume du Flux.

À l'intérieur de ses limites, tout est possible.

Le temps et l'espace y sont mouvants. Le Royaume du Flux est la demeure des dernières énergies des Premiers Temps. Le paysage se transforme continuellement et aléatoirement. Les Garous qui y pénètrent sentent le Sauvage entrer en eux. Ils perdent le contrôle de leurs transformations. Le Sauvage stimule et change les Garous. Le célèbre Théurge Marcheur sur Verre Forge-l'Âme faillit y perdre la raison. D'autres pénètrent dans le Royaume du Flux pour en ressortir en étant des êtres différents. Nombreux sont ceux qui n'en reviennent pas du tout. Les Enfants du Sauvage des Uktenas explorent le Royaume du Flux pour achever leur initiation.

Le paysage du Royaume du Flux se transforme et s'écoule. Il est communément décrit comme un ensemble de rubans de couleurs flottant entre des îles de matériau solide. Certains Garous en décrivent certaines parties comme des collages d'Escher.



Le terrain devient parfois vaste et terrifiant. Des volcans gigantesques entrent en éruption autour des Garous. Des versions en négatif de Gaïa apparaissent. Rien n'est certain.

Le temps peut être modifié dans le Royaume du Flux. Si un Garou reste coincé dans l'Umbrage en tentant de courir le long d'un Sentier de Lune pour rejoindre la Terre, il peut essayer de "court-circuiter" le Temps en traversant le Royaume du Flux. Si sa Gnose est importante et s'il est versé en Énigmes, il pourra peut-être quitter l'Umbrage en moins de temps qu'il ne lui en aurait fallu normalement. Les Astrolâtres pensent que les Garous peuvent voyager en avant ou en arrière dans le temps grâce au Royaume du Flux.

Les Garous peuvent façonner l'espace et la matière — y compris eux-mêmes — dans le Royaume du Flux, bien que cela ne soit pas aisé. Un Garou qui peut puiser dans les énergies du Sauvage peut les utiliser pour alimenter un fétiche ou transformer son corps de façon permanente. Obtenir un échec critique à une telle action peut être fatal. Un échec peut signifier la transformation en un autre type de métamorphe, comme un Mokolé ou un Bastet. Les conséquences ne sont limitées que par l'imagination du Conteur.

S'exposer au Royaume du Flux entraîne parfois des problèmes psychologiques, voire des psychoses. Le Royaume du Flux modifie le processus de la pensée des Garous qui y pénètrent. Il y a des histoires parlant de Garous ayant obtenu des pouvoirs mentaux dans le Royaume du Flux. Leur potentiel psychique humain fut déverrouillé. Il y a également des histoires de Garous ayant évolué ou régressé vers des formes plus avancées ou plus primitives dans le Royaume du Flux. Les Nuwishas s'y rendent parfois. Ils sont immunisés contre les psychoses dues au Royaume du Flux. Ce serait à cause de leur sens de l'humour quasi surnaturel.

Des Garous se sont rencontrés eux-mêmes dans le Royaume du Flux. On ne comprend pas comment cela se peut, mais à une occasion, un Théurge a sauvé sa meute grâce à la rencontre dans le Royaume du Flux de son moi futur qui l'a prévenu d'une embuscade du Ver à venir.

Le Royaume du Flux montre parfois aux Garous d'autres alternatives de leur vie. Contrairement au Royaume du Rêve, les peurs, les pensées et les désirs des Garous ne déterminent pas ces alternatives. Il y a des moteurs plus étranges, comme le concept de la vie sans la couleur bleue. Certains Garous pensent que les Perspectives sont des fragments éphémères échappés du Royaume du Flux.







Entrées et sorties

Entrer dans le Royaume du Flux est possible depuis n'importe quel Sentier de Lune. Cependant, les esprits du Tisseur ont enfermé le Royaume du Flux dans une monstrueuse toile. Les Garous doivent faire un jet d'Intelligence + Énigmes (difficulté 10) suivi d'un jet de Gnose (également difficulté 10). Le premier jet détermine si les Garous peuvent localiser le Royaume du Flux. Le second jet détermine s'ils peuvent ou non briser la barrière entre le royaume et le reste de l'Umbr. Des araignées du Tisseur interceptent les Garous qui échouent au second jet et les attaquent sans pitié. Un Garou qui obtient un échec critique est transporté dans la Toile du Motif. Il y sera attaqué par des araignées gardiennes et des géomides d'attaque qui tenteront de le calcifier.

Sortir du Royaume du Flux est également difficile. Un Garou doit se concentrer pour trouver une porte. Les portes apparaissent toujours sous la forme de lumières brillantes. Elles conduisent dans un grand nombre d'endroits. Un Garou doit faire un jet de Perception + Énigmes (difficulté 8) pour être certain d'avoir trouvé la sortie qu'il cherchait. S'il échoue au jet, il n'en sera pas sûr. Un échec critique signifie qu'il sera persuadé d'avoir trouvé la bonne. La porte l'enverra en fait dans un endroit très éloigné, comme l'Umbr Profonde ou l'autre côté de la Terre.

Modifications temporelles

Ceci est un avertissement. Les limites des pouvoirs de modification du temps du Royaume du Flux sont à l'entière appréciation du Conteur. Elles sont destinées à aider le Conteur dans l'Umbr. Toutefois, ces pouvoirs peuvent poser des problèmes avec des groupes de personnages et des événements se déroulant en parallèle. Dans l'Umbr, le temps et l'espace ne sont pas fixes, comme dans le Royaume du Flux. Le Royaume du Flux est l'incarnation du pouvoir du Sauvage au cœur de Gaïa. Il donne aux joueurs un moyen de rattraper le temps perdu et de trouver de nouvelles solutions quand toutes les possibilités ont échoué. Aucune règle ni aucune limitation au Royaume du Flux ne peuvent couvrir toutes les situations et tous les problèmes qui peuvent apparaître. Ayez simplement conscience que le Sauvage permet l'illogique, l'irrationnel et l'impossible, et utilisez votre jugement et votre sens dramatique.

Les esprits dans le Flux

Des esprits du Sauvage vivent dans le royaume. Des Célestes mineurs et des Incarnas défient parfois le Royaume du Flux pour se recharger en énergie. Les esprits dans le Royaume du Flux sont immunisés à tout lien ou contrôle. Les énergies du Sauvage y libéreront également un esprit

précédemment lié. Les esprits du Sauvage récupèrent un point de Gnose par tour. On trouve dans ce royaume des Nébuleuses, des Tourbillons Colorés et des Sauvageons. Certains Théurges affirment que les Tempêtes du Sauvage sont le résultat des battements du Cœur du Sauvage.

Possibilités d'aventures et de rencontres

1. Des Garous en mission loin dans l'Umbr apprennent que le Ver projette d'attaquer leur caern. Suivant leur source d'information (un flaiel plutôt dérangé), l'attaque peut avoir lieu à n'importe quel moment. La meute décide d'affronter le Royaume du Flux de façon à gagner du temps et prévenir le sept.

2. Les Garous découvrent un puissant Incarna dépouillé de son énergie dans l'Umbr. La seule source suffisante d'énergie du Sauvage pour le sauver est le Royaume du Flux.

3. Un Sauvageon s'approche des Garous dans l'Umbr. Il leur demande de l'aide. Une araignée des Franges a pénétré le Royaume du Flux et y a établi un domaine du Tisseur. Les Garous doivent affronter les dangers du Royaume du Flux avant de combattre le Tisseur.

4. Pour pouvoir recréer un puissant fétiche, les Garous doivent reforge le métal météoritique qui le compose. Ils se rendent dans le Royaume du Flux pour utiliser les énergies du Sauvage et faire fondre le métal.

Lois

1. Le paysage du Royaume du Flux change de manière incontrôlable. Le terrain peut être de n'importe quel type, mais il est toujours dans un univers mouvant (les œuvres d'art de Steve Ditko peuvent donner quelques idées au Conteur). Des bandes de couleur flottent dans une lumière négative. En terme de jeu, le Conteur peut lancer un dé tous les trois tours. Si le résultat est pair, le paysage se transforme.

2. Transformations incontrôlées : Les Garous doivent faire un jet d'Intelligence + Appel primal avec une difficulté égale à leur propre Rage au moment de l'entrée dans le royaume. Le nombre de succès indique de combien de temps ils disposent avant une transformation aléatoire.

Succès

Échec critique

Transformation

Se transforme continuellement sans aucun contrôle ; des parties du Garou peuvent se transformer en des formes différentes.

0

Le Garou se transforme aléatoirement chaque tour.

1

Le Garou se transforme aléatoirement tous les 1 à 5 tours.

2

Le Garou se transforme aléatoirement tous les 5 tours.

3

Le Garou se transforme tous les 5 tours (le joueur décide de la forme).

4

Le Garou a droit à un jet de volonté (difficulté 7) pour éviter une transformation tous les 5 tours.

5+ Le Garou n'est pas affecté par les transformations induites par le Royaume du Flux.

Formes aléatoires

1-2 Homidé
3-4 Glabro
5-6 Crinos
7-8 Hispo
9-10 Lupus

De façon optionnelle, sur un chiffre impair, un Garou se transforme mais pas dans sa forme. Il devient une copie de quelqu'un qu'il connaît, le plus fréquemment un camarade de meute. Ces transformations forcées sont au mieux déstabilisantes, au pire traumatisantes.

Saut-dans-la-Folie pénètre dans le Royaume du Flux. Il doit faire un jet d'Intelligence + Appel primal contre sa Rage. Saut-dans-la-Folie a une Rage de 5. Il obtient trois succès. Pour la durée de son séjour dans le Royaume du Flux, il doit se transformer tous les 5 tours. Il peut choisir la forme qu'il adopte tandis que les énergies du Sauvage le parcourent. Il n'a pas besoin de le faire dans un certain ordre.

3. Les Garous peuvent changer de forme comme s'ils étaient dans l'Umbra Proche (pas de jet) sauf en cas d'échec critique au jet de la loi n° 2. Changer de forme prend le temps normal. Un Garou peut contrer les transformations aléatoires de cette manière, mais dans ce cas, il sera très occupé.

À son cinquième tour dans le Royaume du Flux, Saut-dans-la-Folie sent le Sauvage exploser en lui, le forçant à changer de forme. Il choisit de passer de crinos à lupus. Le tour suivant, il aperçoit un Sauvageon s'approcher sur un ruban jaune ondulant. Il décide de revenir à sa forme hispo. Il devient automatiquement hispo, sans jet.

4. Façonnage du Flux. Les Garous manipulent l'environnement du Flux en dépensant un point de Gnose et en faisant un jet de Manipulation + Énigmes. Ceci permet de tirer des objets du néant, fixer le paysage, etc. Le Conteur détermine la difficulté suivant la taille de la zone façonnée. Les effets durent pour un nombre de tours égal au nombre de succès.

Saut-dans-la-Folie décide qu'il en a assez du paysage mouvant du Royaume du Flux. Il dépense un point de Gnose et fait son jet de Manipulation + Énigmes pour supprimer le son-et-lumière psychédélique dans lequel il nage pour le remplacer par un parc normal. Il veut que le parc s'étende sur un rayon de 30 m. La difficulté, décidée par le Conteur, est de 7. Il dépense un point de volonté pour un succès automatique et lance les dés. Il obtient 3 succès plus le point de volonté, soit un total de 4 succès. Le parc apparaît et Saut-dans-la-Folie s'est accordé quatre tours de stabilité.

5. Aucune entité ne peut être liée ou contrôlée dans le Royaume du Flux. Toutes les entités qui entrent dans le Royaume du Flux sont libérées de tout contrôle coercitif extérieur. Ceci inclut le Lien du Sang vampirique, la Domination, et la possession de flâiels aussi bien que

l'alcoolisme et autres formes de dépendance. Les esprits liés à un fétiche sont également libérés. Les éphémères ne sont pas concernés par cette loi. Ces effets sont permanents.

Saut-dans-la-Folie a emporté son klaive dans le Royaume du Flux. En entrant, l'esprit du Rat à l'intérieur est libéré. Saut-dans-la-Folie demande à l'esprit du Rat de rester et de l'aider dans sa lutte contre le Ver. L'esprit du Rat regarde le paysage autour de lui, estime qu'il pourra conclure un marché avec Saut-dans-la-Folie plus tard, et reste à ses côtés.

6. Les Garous doivent faire un jet de Rage tous les cinq tours d'exposition au paysage mouvant du Royaume du Flux pour résister à la frénésie qui bouillonne en eux (la difficulté dépend de la phase de la lune). S'ils font un échec critique à ce jet, ils gagnent un dérangement, comme la paranoïa, des personnalités multiples ou la mégalomanie (voir le Livre du Ver pour une liste de dérangements). Le dérangement ne peut être guéri au sein du Royaume du Flux. Le Contact de la Mère ou la dépense d'une grande quantité de volonté peut supprimer la folie.

7. Pour localiser une sortie en particulier, un Garou doit faire un jet de Gnose (difficulté 8). C'est une action étendue. Il doit accumuler 10 succès pour trouver la sortie. Des Garous peuvent s'aider les uns les autres et additionner leurs succès. Un échec critique annule tous les succès accumulés. Le temps séparant deux jets est à l'appréciation du Conteur.

Dent-Fêlée tente de trouver une sortie vers le Sept des Éveillés à Washington. Il doit faire un jet de Gnose contre une difficulté de 8. Il a accumulé 7 succès. Il relance et obtient un nouveau succès, pour un total de 8. Le tour suivant, il relance à nouveau et rate. Il peut continuer à lancer. Il essaye à nouveau mais obtient un échec critique. Tous ses succès sont effacés, et il doit recommencer.

8. Chaque fois qu'un Garou quitte le Royaume du Flux, il y a un risque de distorsion temporelle. Si le Garou est au courant de cet avantage du Royaume du Flux, il peut dépenser un point de volonté ou utiliser son inspiration pour faire bénéficier un autre membre de la meute de ce jet. La difficulté est de 8. C'est un jet de Gnose. En cas d'échec critique, le temps pour l'ensemble de la Traversée peut être doublé, ou toute autre conséquence désastreuse désirée par le Conteur.

Succès	Effet possible de la distorsion temporelle
0	Aucun
1	Jusqu'à 50 minutes de gagnées
2	Jusqu'à 1 heure de gagnée
3	Jusqu'à 12 heures de gagnées
4	Jusqu'à une journée de gagnée
5	Jusqu'à une semaine de gagnée
6 et +	À la discrétion du Conteur





Saut-dans-la-Folie passe le Portail Spirituel qu'il cherchait. Il connaît les effets de la distorsion temporelle. Par rapport à lui, le voyage dans l'Umbral a duré un jour. Il veut qu'aucune durée ne se soit écoulée sur Gaïa. Il fait son jet de Gnose et obtient 3 succès, gagnant ainsi jusqu'à 12 heures. *Saut-dans-la-Folie* retourne sur Terre. Le Conteur décide d'être gentil et lui donne la totalité des 12 heures.

Lois optionnelles

9. Le Façonnage du Sauvage est la transformation de son propre corps avec le Flux. Un Garou doit faire un jet de Charisme + Appel primal contre une difficulté de 10 et dépenser trois points de Gnose. Avec le Façonnage du Sauvage, un Garou peut obtenir des modifications esthétiques ou des changements plus radicaux, comme supprimer les difformités d'un métis. Plus les modifications sont radicales, plus le nombre de succès requis est élevé. Si un Garou veut se transformer en argent vivant, il devra obtenir au moins 6 succès. Le Garou, une fois retourné sur Terre, pourra se rendre compte que la vie de Garou en argent n'est pas très facile. Le Façonnage du Sauvage n'est permanent que pour les Garous qui ont emporté leur corps dans l'Umbral.

10. Si le Conteur le désire, les Garous peuvent développer des pouvoirs métapsychiques après une exposition au Royaume du Flux, comme Télékinésie ou Télépathie. Pour plus de détails sur ces pouvoirs, consultez les règles **Vampire : La Mascarade**. Si vous ne possédez pas ce jeu, soyez créatif. Prenez simplement garde à ne pas déséquilibrer le jeu.

11. Les Garous peuvent faire un jet de Charisme + Énigmes (difficulté 6) pour régénérer leur Gnose toutes les cinquante minutes dans le Royaume du Flux. Alternativement, ils peuvent ne régénérer qu'un point, selon les souhaits du Conteur.

12. Les sorties du Royaume du Flux apparaissent aléatoirement. Des ouvertures vers des Sentiers de Lune s'ouvrent spontanément, bien qu'il soit censé exister des Portes Spirituelles fixes. Passer directement du Royaume du Flux à Gaïa est extrêmement dangereux. Lorsque les Garous font leur jet de Gnose pour quitter le Royaume du Flux, s'ils obtiennent un nombre de succès impair, ils pénètrent dans la Zone Miroir. Si les Garous ont plus de cinq succès, ils entrent alors dans la Non-Zone.

Dans l'exemple précédant de la loi 7, Saut-dans-la-Folie obtient 3 succès à son jet de Gnose pour modifier le passage du temps en retournant sur Terre. Ce qu'il ne sait pas, c'est que son Conteur utilise la loi optionnelle n° 12. À présent, il pense être de retour dans le monde physique, mais il est en fait dans la Zone Miroir (voir plus loin dans ce chapitre).

13. Le Royaume du Flux fonctionne comme une ancre universelle. Avant de voyager à travers l'ancre, un Garou doit accomplir le rite de Franchissement. Ceci implique une difficulté de 9 à tous les jets à cause de l'influence désordonnée du Flux, à moins qu'un autre Garou ne façonne le Flux pour le rendre stable. Il peut alors se rendre dans n'importe quel endroit qu'il connaît. La destination par défaut en cas d'échec à tout déplacement est le royaume des Abysses.

14. Écrivez vos propres lois, et changez les n'importe quand après leur prise d'effet.

Le Royaume Éthéré

Phoenix m'a pris.

Emporté dans ses serres.

Loin au-dessus du monde.

Pour que je puisse voir au-delà du lendemain.

— La Prophétie du Phoenix

Le fils de Hibou m'emportait au-dessus des nuages. Je pouvais sentir la substance de l'Umbrax changer. C'était comme faire surface après avoir nagé sous l'eau. Nous émergions d'un océan de brume blanche. La lune occupait une moitié du ciel, plus belle et plus grande que je ne l'avais jamais vue. Dans l'autre moitié du ciel, Hélios était lointain, le premier parmi les étoiles, mais de loin pas le soleil brillant de Gaïa.

Je levais les yeux vers le zénith, ma vue portait bien plus loin que je ne l'avais rêvé possible. Les cieux étaient remplis d'étoiles, plus que je n'en avais jamais vu. Même une nuit sombre au milieu de l'océan n'était pas aussi belle.

Hibou se tourna vers le firmament. La blanche couverture de nuage se referma derrière nous. Je m'accrochais à ses plumes, craignant de glisser de son dos. Au contraire, le vol devint plus aisé que dans l'Umbrax Proche. Je regardais les étoiles grandir au fur et à mesure de notre ascension. Je contempiais, minuscule et plein de crainte face à la majesté des cieux umbraux. Je crois que tout petit se doit connaître le Royaume Éthéré.

— Lewis Ombres-des-Montagnes, Théurge
astrolâtre

Au-dessus des nuages de l'Umbrax se trouve le Royaume Éthéré, le siège des cieux umbraux. Dans ce royaume, les Célestes accrochent les constellations des grands héros. Ici, les âmes braves peuvent rencontrer les Incarnas de Luna et d'Hélios. Le Royaume Éthéré est l'endroit dans l'Umbrax Proche où la Membrane est la plus faible ; et c'est la demeure de nombreux esprits étranges qui se sont aventurés dans l'Umbrax Proche et au-delà.

N'importe qui dans l'Umbrax peut trouver le Royaume Éthéré. Il se trouve juste au-dessus des nuages et s'étend à l'infini. Luna et Hélios sont toujours visibles dans le ciel Éthéré. Dans une direction, la Lune domine le paysage de l'Umbrax, apparaissant bien plus grande que sur Terre. Dans l'autre direction, le Soleil brille faiblement dans les ténèbres. Hélios ressemble à une vision d'artiste représentant Sol vu d'une planète extérieure. La voûte céleste écrase les esprits les plus puissants. Les Garous sont parfois submergés par la vision de leur petitesse face aux confins éthérés.

De minces filaments de brume tourbillonnent autour des Garous lorsqu'ils marchent sur le sol nuageux solide. Les nuages umbraux sont couverts de tours et autres constructions. D'étranges lumières se déplacent dans le ciel. Le sommet de certains nuages s'élève au-dessus des autres. Ces montagnes de nuage abritent les esprits oiseaux. Les esprits de toutes les créatures volantes peuvent être rencontrés au-dessus des nuages. Les esprits de l'air et du vent y

volent librement. Tous les totems qui gouvernent les airs ont un domaine dans les nuages, notamment Wendigo, Griffon, Pégase, Faucon et Hibou. Des Gafflins volent à travers le royaume pour protéger les Enfants de ces totems.



Le caern de MIR

Une des régions au-dessus des nuages a l'apparence d'un trou noir tournant au cœur des toiles du Tisseur, couvert d'esprits du Tisseur. Si un Garou observe le trou, il s'apercevra que les toiles et les esprits entrent par un côté du trou et ressortent de l'autre, déformés, étranges et couverts de flammèches. C'est le caern des Danseurs de la Spirale Noire à bord de MIR (voir le *Livre du Ver*, page 56). Tout autour, des flâiels flottent en formant de mystérieux motifs et en produisant des sons déformés. Les flâiels entraîneront les Garous s'approchant à travers le portail vers Malféas. Des Ponts de Lune Sombre apparaissent depuis et vers ce point.

Le Sept des Étoiles

Au sommet de la plus haute des montagnes de nuages se tient un énorme oratoire des esprits construit par les Astrolâtres. C'est un endroit étrange, qui tire son énergie de l'ancre constituant sa fondation. Ici, des groupes d'Astrolâtres se rencontrent pour contempler le Royaume Éthéré et pour résoudre les énigmes des cieux. Les Garous vivant à l'oratoire des esprits se sont baptisés le Sept des Étoiles. Tout Garou qui veut voir le Royaume Éthéré depuis l'oratoire des esprits doit parler à Altaïr, le protecteur du sept.

Altaïr

Altaïr est un vieux Garou qui a passé la plus grande part de son existence dans l'Umbrax. Son manteau noir est marqué par d'étranges cicatrices, gagnées lors de ses nombreux combats spirituels. Il demande aux visiteurs de réussir une épreuve d'énigmes ou de lui faire don d'un savoir avant de les laisser entrer. Habituellement, l'épreuve de l'énigme est très difficile. Elle peut avoir plusieurs réponses, une seule ou aucune. Le don doit être un savoir important sur l'Umbrax que le sept ne possède pas déjà et qu'il lui serait difficile d'obtenir. Si un Garou ne possède aucun savoir et échoue à l'épreuve de l'énigme, Altaïr l'enverra en quête à travers l'Umbrax à la recherche d'une vision de l'Apocalypse. Le Sept des Étoiles cherche à découvrir la nature des derniers jours et des Sept Signes.

Si un Garou est suffisamment inconscient pour attaquer Altaïr, il découvrira que celui-ci est un Ahroun qui n'a pas usurpé le surnom "d'Esprit Guerrier". C'est un maître du kailindo, et son exposition aux énergies du Sauvage a fait de



lui un semi-esprit. De nombreuses attaques ne l'atteignent même pas (voir l'appendice pour les caractéristiques).

L'oratoire des esprits

L'oratoire des esprits est une étrange structure faite d'un métal réfléchissant. À l'intérieur, il fonctionne un peu comme un tesseract, et une grande partie obéit à la géométrie non-euclidienne. C'est une réalisation qui serait impossible ailleurs que dans l'Umbral. Chaque surface plane est une porte pour un endroit différent à l'intérieur de l'oratoire des esprits. Les Garous doivent faire un jet d'Astuce + Énigmes (difficulté 7) pour retrouver leur chemin. Par exemple, si un Garou marche dans un couloir de l'oratoire des esprits et touche accidentellement un mur, il se retrouvera dans un autre endroit à l'intérieur de la construction.

Les Astrolâtres utilisent certains dons tribaux, comme ceux faisant appel à l'équilibre, pour se déplacer dans l'oratoire des esprits. Il existe une manière tenue secrète de s'y déplacer sans difficulté, mais seul le Sept des Étoiles la connaît. Une fois qu'il connaît le secret, un Garou n'a plus à faire de jets pour trouver son chemin. L'oratoire des esprits a un motif mathématique défini, basé sur le chiffre 13 (pour les treize tribus). Frapper treize fois n'importe quelle surface de la construction conduit le Garou au centre de l'oratoire des esprits, la Chambre Céleste. Faire la même chose depuis la Chambre Céleste transporte le Garou à la sortie. Les Astrolâtres utilisent leurs dons pour se déplacer facilement en marchant sur les murs ou le plafond plutôt que d'emprun-



ter les couloirs. Un Garou qui perce ce secret peut faire une carte de la construction. Il s'agit simplement de changer son point de vue et de considérer les murs comme des couloirs et les couloirs comme des murs.

La Chambre Céleste est conçue comme une pièce de méditation plutôt que comme un observatoire. Sur chaque mur sont inscrites les positions des étoiles dans le Royaume Éthéré. Les Astrolâtres font appel aux esprits des étoiles pour les aider à résoudre des énigmes. À l'intérieur de la Chambre Céleste, les Astrolâtres invoquent des esprits des étoiles et des planètes alliées, et ils communient avec eux. Avec la méditation et le don de Conscience astrale, ils déchiffrent les pensées autrement incompréhensibles des esprits des étoiles. Les Astrolâtres ont passé des siècles dans le Royaume Éthéré pour conclure ces alliances. Si quelqu'un s'attaque à l'un de ses esprits alliés, le Sept des Étoiles se vengera. Les esprits protègent également l'oratoire.

La Lune

Lorsque des Garous voyagent vers la Lune, le ciel devient de plus en plus brillant, et l'astre nocturne grossit jusqu'à devenir le seul objet discernable. Le trajet dure un certain temps (des jours, voire des semaines). Les Garous peuvent faire de nombreuses rencontres. Lorsqu'ils s'approchent de la Lune, des Mounes ayant la forme de rayons lunaires viennent vers eux et leur demandent de repartir. Dans un premier temps, les Mounes sont aussi nombreux que la meute. Ils ne renverront pas des Astrolâtres.

Si les Garous continuent d'avancer, les Mounes tenteront d'attirer la meute sur un Pont de Lune. Les Garous doivent obtenir sept succès à une action étendue d'Intelligence + Énigmes (difficulté 10) pour leur résister. Seulement trois jets peuvent être effectués. Si les Garous réussissent, ils atteignent en sécurité Phébé, l'Incarna de Luna. S'ils échouent, les Mounes les poussent sur l'un des nombreux Ponts de Lune (conduisant si possible à leur caern).

Si les Garous attaquent les Mounes, leur nombre doublera. Ils ne veulent pas tuer les Garous, et se battront jusqu'à ce que l'un d'eux perde sa forme physique. Ils se réfugieront alors chez Phébé, lui demandant de juger leurs agresseurs. Des vagues de Mounes attaqueront les Garous corrompus par le Ver, comme les Danseurs de la Spirale Noire, jusqu'à ce que ces derniers s'enfuient ou soient tous tués. Un nombre quasi infini de Mounes vit dans le Royaume Éthéré autour de Phébé.

Phébé est une Incarna de la Céleste Luna qui peut adopter de nombreuses formes en même temps dans le Royaume Éthéré, et la Lune est l'une d'elles. La Lune est une sphère parfaite d'argent lunaire, un métal qui inflige aux Garous le double de blessures aggravées que l'argent normal. Il augmente également de 1 la Gnose effective de son propriétaire (voir les fétiches plus bas).

Phébé est au-delà du pouvoir du plus puissant Garou. Si un Garou tente de l'attaquer, elle le renverra immédiatement sur Terre en invoquant un Pont de Lune. Son comportement envers les visiteurs dépend de la façon dont elle a été appro-

chée et de la phase actuelle de Luna dans la Tellurie. Durant la Nouvelle Lune, elle a tendance à être mystérieuse et à parler par énigmes, et elle est parfois d'humeur joueuse. Durant le Croissant de Lune, Phébé offre prophéties et dons. Lorsque la Demi-Lune règne dans le ciel, elle est modérée et écoute ses visiteurs. Durant la Lune Gibbeuse, Phébé inspire des chansons et raconte des histoires. À la Pleine Lune, elle apparaît comme une déesse-guerrière, prête à se battre contre le Ver.

Phébé peut faire beaucoup pour les Garous. Elle est un esprit ancien et sa sagesse est immense. Toutefois, elle pense que, chaque fois que cela est possible, il est préférable qu'un Garou apprenne par lui-même. Elle a le pouvoir de recharger totalement la Gnose d'un Garou. Toutes les bornes lunaires des Sentiers de Lune viennent d'elle. Elle peut créer des Ponts de Lune pour n'importe où sur Terre. Elle peut également ouvrir des Sentiers de Lune à travers l'Umbral Proche. Elle est la protectrice des Mounes dans le Royaume Éthéré.

Phébé connaît tous les Sentiers de Lune de l'Umbral. Elle peut également récompenser ceux qui ont prouvé leur valeur et leur attachement en leur offrant un peu d'argent lunaire pour fabriquer un fétiche. Elle assigne une quête aux Garous qui désirent de l'argent lunaire. Ces quêtes peuvent être par exemple des actions contre le Ver ou le Tisseur ou la récupération d'argent lunaire ou de bornes volés.

Elle appose sa marque sur le front des Garous qui sont partis en quête pour elle. Ce signe, visible uniquement dans l'Umbral, a la forme de la lune de l'auspice du Garou. Il per-

met au Garou ainsi marqué de s'approcher de Phébé sans aucune difficulté. Elle demande au Garou qui prend de l'argent lunaire de lui donner un point permanent de Gnose pour compenser sa perte spirituelle.

Phébé a une relation privilégiée avec les Astrolâtres. Cette relation est entretenue avec soin par le Sept des Étoiles. Tout Astrolâtre avec 20.000 ou plus en honneur sera considéré par Phébé comme digne d'être aidé. Elle le laissera prendre de l'argent lunaire sans quête. La relation entre Phébé et les Astrolâtres est si étroite qu'un Astrolâtre qui trahit ou blesse Phébé ou un de ses enfants perdra automatiquement 5.000 points d'honneur et subira une punition sévère de la part des membres de sa tribu.



Phébé

Une meute peut choisir Phébé comme Totem. Elle est un Totem du Respect. La choisir coûte 10 points d'historique. Tous ses enfants reçoivent automatiquement Énigmes 3 et Appel primal 2. Ses enfants possèdent le don ragabash d'Ouverture de Pont de Lune. Elle exige de ses enfants d'aider les Mounes à protéger les Ponts et les Sentiers de Lune contre le Ver.





Les Ponts de Lune

Tous les Ponts de Lune passent par le Royaume Éthéré. Un Garou peut voir les ponts jeter des lueurs intenses et peut même reconnaître les voyageurs.

Un Garou avec le don de Pontage peut créer un pont personnel débouchant pratiquement n'importe où dans l'Umbral Proche ou sur Terre, même depuis la demeure de Phébé ou d'Hypérion, l'Incarna d'Hélios. Des Mounes et des esprits des caerns protègent tous les Ponts de Lune.

Le Soleil

Les cieus umbraux deviennent plus chauds et plus brillants au fur et à mesure que les Garous s'approchent du Soleil. Des élémentaires de feu dansent autour du Soleil Éthéré. Certains attaquent les Garous, mais la plupart les ignorent. Estimez le nombre à un par Garou présent. Les Garous dépassant l'anneau extérieur d'élémentaires subissent des blessures aggravées du fait de la chaleur. Ils doivent subir cinq jets de dégâts. Chaque jet a une difficulté de 9, infligeant trois niveaux de blessure. Il est possible de se protéger, la Protection de Luna fonctionne et, au gré du Conteur, certains dons wendigos, comme la Gelée précoce, peuvent également réduire les dégâts. Pour chaque blessure endurée, un Garou récupère un point de volonté. Si un Garou survit à cette barrière d'esprits du feu et de chaleur intense, il arrive à la citadelle d'Hypérion, la manifestation éthérée d'Hélios.

Dans la citadelle, les flammes enveloppent les Garous, mais ne les brûlent pas. Ils ne souffrent plus des effets de la chaleur. Hypérion apparaît devant eux, accompagné de sa cour d'élémentaires de feu. Comme Phébé, il peut adopter de multiples formes. Il est le Soleil éthéré. Toutes ses formes ont un rapport avec le feu. Il n'est pas bien disposé envers les Garous, mis à part les Enfants de Gaïa, du fait de leur rôle dans la Guerre de la Rage. Hypérion estime que les Garous ont participé à la venue de l'Apocalypse. Il demandera pourquoi les Garous ont cherché à le voir. Si les Garous agissent de façon honorable, courageuse et respectueuse, Hypérion les traitera bien. Tant que les Garous ne mentent pas sur leurs intentions, il ne leur fera aucun mal. Dans le cas contraire, Hypérion a le pouvoir de les punir de la façon qui lui semble appropriée.

Comme Phébé, Hypérion est un Incarna ancien. Il a la capacité de guérir tout type de blessure. Les Arpenteurs Silencieux prétendent qu'Hypérion peut donner la vie aux morts. Il peut également infliger des dégâts qui ne peuvent être guéris que par le don de Contact de la Mère. Les Garous qui rendent un service à Hypérion peuvent le choisir comme Totem (voir encadré). La quête généralement assignée par Hypérion consiste à envoyer les Garous porter la lumière d'Hélios là où elle ne brille pas, comme dans la Cicatrice.

Hypérion

Une meute désirant adopter Hypérion comme Totem doit dépenser 10 points d'historique. Les enfants d'Hypérion reçoivent le don ahroun Marque d'Hélios. Hypérion demande à ses enfants de protéger les autres métamorphes restés sur Terre, particulièrement les Mokolés et les Corax. Les Mokolés respectent les enfants d'Hypérion et ne leur font aucun mal. On raconte qu'Hypérion possède des dons secrets qu'il peut enseigner aux Garous.

Les cieus

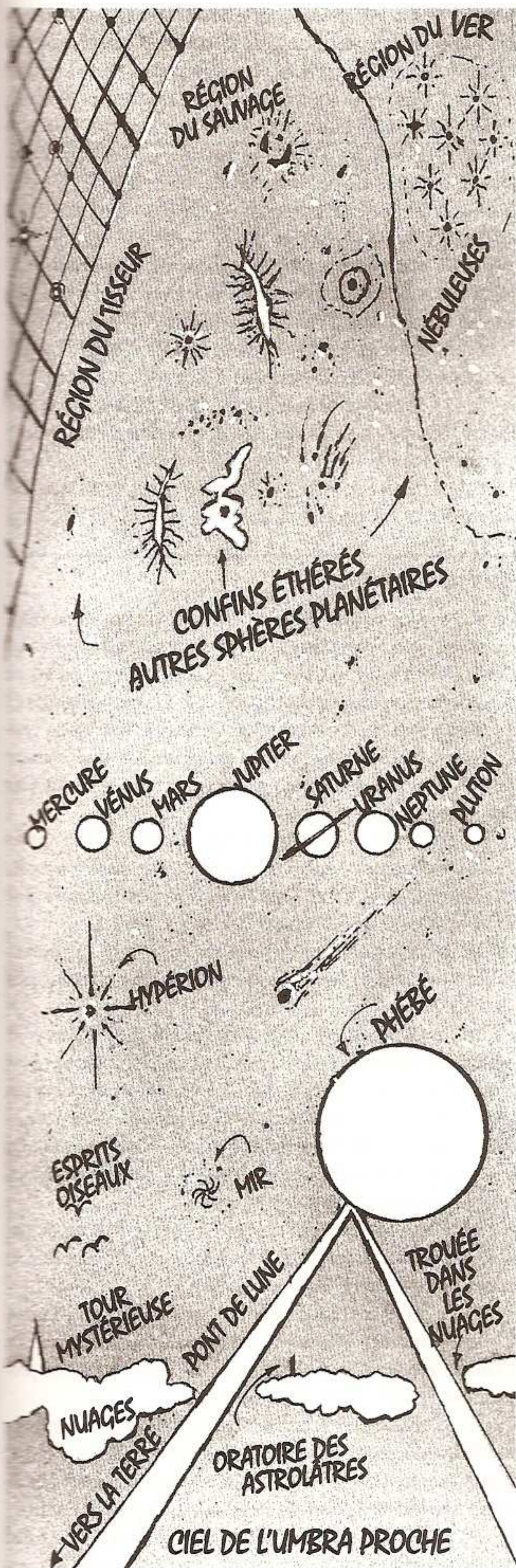
Les étoiles, les planètes, les comètes et autres corps célestes emplissent les confins éthérés. Certains Théurges pensent que chaque monde des confins éthérés est un domaine différent. Les Arpenteurs Silencieux estiment qu'elles sont à l'image de l'Umbral Profonde. En plus de Phébé et d'Hypérion, les manifestations des planètes possèdent également un domaine. Des régions influencées par le Ver, le Tisseur ou le Sauvage se trouvent au-delà des sphères des planètes. Encore plus loin se situe la Membrane séparant l'Umbral Proche de l'Umbral Profonde.

Les confins du Sauvage

Les confins du Sauvage bordent la section de la Membrane la plus proche des régions du Sauvage de l'Umbral Profonde. Des nébuleuses et d'autres esprits du Sauvage y demeurent, ainsi que des esprits des étoiles et des planètes. D'étranges sons, comme le bruit de fond capté par les sondes de la NASA, peuvent être entendus, se répercutant à travers les confins. Un Conteur possédant des enregistrements des sondes Voyager peut trouver que cela constitue une excellente musique d'ambiance pour des aventures se déroulant dans cette partie de l'Umbral.

Les Garous voyagent dans les confins du Sauvage à la recherche des mystiques pierres sauvages flottant parmi les planètes. Une histoire à propos des pierres sauvages raconte qu'elles donnent à leur propriétaire le contrôle complet de ses transformations. Une légende différente dit qu'elles donnent au Garou le charme pour Briser la réalité.

Une multitude d'ancres flottent à travers les confins du Sauvage, conduisant à travers la Membrane dans l'Umbral Profonde. On y trouve des mondes renfermant des formes de vie et des objets étranges. Un explorateur de l'Umbral a découvert un gigantesque nuage stellaire, plus grand que les esprits des nébuleuses, composé d'étoiles, de mondes et d'une multitude d'autres corps. Une théorie veut qu'un Portail Spirituel conduise du Triangle des Bermudes aux confins du Sauvage. Des Portails Spirituels conduisant aux autres royaumes proches peuvent être également trouvés, dont un pour le Royaume du Flux. Voyager à travers les confins du Sauvage est difficile, et requiert un jet



d'Intelligence + Énigmes (difficulté 7)
pour ne pas se perdre.

Les confins du Tisseur

Une toile d'araignée semblable à une grille couvre les confins du Tisseur. Cette région ressemble à une zone d'essais sur les relations spatio-temporelles mise en place par un physicien. Des mondes sans vie pendent à la toile. C'est un endroit terrifiant pour un Garou, même un Marcheur sur Verre. De grandes araignées stellaires se déplacent sur ces Toiles, chassant et détruisant d'autres objets cosmiques.

Des géomides, d'étranges esprits du Tisseur géométriques, sont les seuls êtres à flotter librement dans les confins du Tisseurs. Certains géomides sont suffisamment énormes pour constituer des mondes à eux seuls (pour plus d'informations sur les géomides, voir le chapitre trois : "Habitants"). Aucun Garou ne comprend pleinement le but de ces objets. Une théorie paranoïaque veut que les géomides fonctionnent comme les parties du plus grand réseau neuronal jamais créé. En d'autres termes, les confins du Tisseur seraient une intelligence artificielle, peut-être même la conscience du Tisseur.

Aucune ancre n'existe dans les confins du Tisseur, mais certains suggèrent que le voyage est possible à travers les toiles par la Membrane. De nombreux Garous croient que des fétiches et des esprits puissants peuvent être découverts, prisonniers des toiles du Tisseur. D'autres voyagent aux limites des confins du Tisseur pour atteindre les endroits reculés des dangereuses confins du Ver ou ceux du Sauvage.

Les confins du Ver

Les confins du Ver sont sans doute les régions les plus dangereuses du Royaume Éthéré. Des ancres pour Malféas y tourbillonnent (les Astrolâtres les appellent des "Trous du Ver"). Des esprits des étoiles et des planètes, corrompus et gauchis, se dévorent les uns les autres. Des élémentaires du feu s'entre-déchirent. Les constellations y tracent des signes effroyables. Le Sept des Étoiles peuvent parfois prédire les activités du Ver en observant ses confins. Le camp ouroborien des Astrolâtres proclame que le Ver dévoile à dessein ses plans aux Garous, pour que ceux-ci les contrecarrent. Les flâiels hantent les confins. De sombres nuages de matière obscurcissent de larges pans du ciel.

Quitter le royaume

Pour quitter le Royaume Éthéré, tout ce qu'un Garou a à faire c'est de sauter dans une trouée des nuages. Les Garous peuvent observer d'autres régions de l'Umbrà à travers ces ouvertures. Quasiment toute l'Umbrà Proche peut être atteinte depuis le Royaume Éthéré, mis à part l'Érèbe et le Flux (accessible par les confins du Sauvage). Après avoir sauté dans l'un de ces trous, le Garou connaîtra une sensa-



tion de chute similaire à celle vécue dans un cauchemar, avant d'atterrir soudainement et en toute sécurité ailleurs dans l'Umbr.

Les Ponts et les Sentiers de Lune sont un autre moyen de quitter le Royaume Éthéré. De nombreux chemins quittant le royaume se trouvent à proximité de Phébé.

Quelques explorateurs de l'Umbr viennent dans le Royaume Éthéré pour accéder aux ancrés. Une ouverture vers les Abysses existe dans les confins du Ver.

Possibilités d'aventures et de rencontres

1. Le Royaume Éthéré est l'une des cibles principales des Ducs de Malféas. Une ancre vers Malféas existe sur l'une des planètes des confins du Ver, et Numéro Deux projette de s'attaquer aux confins du Tisseur.

2. Des esprits des étoiles corrompus envahissent l'oratoire des esprits. Le Sept des Étoiles sombre dans la folie. Il commence à utiliser ses ressources pour rapprocher l'Apocalypse. Les Garous doivent les arrêter et rétablir leur santé mentale.

3. Les confins du Tisseur ont une pensée propre, et elle est aussi démente que le Tisseur. Des araignées du Tisseur attaquent le Royaume Éthéré, essayant de le sceller entièrement. C'est une menace pour les Ponts de Lune de tous les caerns à travers le monde. Le Royaume Éthéré est un endroit qui a attiré l'attention du Tisseur.

4. Les Garous voulant fonder leur propre caern doivent s'approcher de Phébé pour gagner une borne.

Lois

1. Les Garous sont immunisés aux effets de l'espace dans le Royaume Éthéré (mis à part l'apesanteur) suivant la volonté du Conteur. De ce fait, un Garou dans le Royaume Éthéré n'a pas à s'inquiéter de choses comme la présence ou non d'atmosphère : il peut toujours respirer, parler et être entendu, etc. Même si ce royaume est le reflet de l'espace, l'espace n'affecte pas l'environnement umbral.

2. Les esprits natifs du Royaume Éthéré sont plus facilement invoqués ici que sur Gaïa. Les esprits des étoiles, de l'air, les Mounes, les Aurores, les élémentaires des flammes peuvent être invoqués avec une difficulté réduite de deux. Lors d'un rituel d'Invocation, Hypérion, un Incarna qui habite dans le Royaume Éthéré, peut être invoqué avec une difficulté de base de 6 ou 7 au lieu de 8 ou 9 comme cela est indiqué dans la table des règles de **Loup-Garou**.

3. Tous les Ponts de Lune passent par le Royaume Éthéré. Les difficultés de tous les jets concernant les Ponts de Lune sont réduites de deux.

4. Une chute ne provoque aucun dégât physique dans le Royaume Éthéré, quelle qu'en soit la hauteur. Si un Garou

est arraché d'une toile des confins du Tisseur, il peut tomber à travers ces confins, à travers les sphères des planètes et dépasser Hypérion et Phébé. Il terminera sa chute dans les nuages à proximité de l'oratoire des esprits du Sept des Étoiles sans subir la moindre blessure physique. Son état mental après une telle chute est par contre plus délicat. De plus, si le Garou tombe à travers une trouée dans les nuages, il atterrira dans une autre région de l'Umbr sans être d'avantage blessé.

5. Un Garou tentant d'utiliser l'astrologie ou des dons relatifs aux objets célestes et phénomènes atmosphériques voit la difficulté de son jet réduite de deux.

6. Hypérion et Phébé ont, dans le paysage de l'Umbr, une position correspondante à celle d'Hélios et de Luna.

7. Du fait de la proximité de Phébé dans le Royaume Éthéré, tous les Garous récupèrent un point de Rage en y entrant.

8. Les nuages dans les confins du Ver augmentent la difficulté des jets de perception de 1.

Lois optionnelles

9. Tous les Garous peuvent voler dans le Royaume Éthéré en utilisant Perception + Énigmes pour se déplacer. La difficulté standard est de 6. Les Garous peuvent parcourir des distances égales à 3 mètres fois leur Gnose par succès (3 x Gnose x succès). Tout ce qu'un Garou a à faire est de vouloir voler. Ce savoir est l'un des grands secrets du Royaume Éthéré. Il est précieusement gardé par ses visiteurs les plus expérimentés et ses habitants.

Altaïr veut voler. Il fait un jet de Perception + Énigmes (difficulté 6) et obtient quatre succès. Avec un score de Gnose de 10, Altaïr peut parcourir 120 m ce tour (3 m x Gnose 10 x 4 succès).

De plus, si un Garou possède le don d'Arpenteur Silencieux Double vitesse, sa vitesse de vol est, comme celle au sol, doublée.

10. Le Royaume Éthéré correspond, si le Conteur le désire, à l'espace de la Tellurie. Dans ce cas, le Goulet peut être traversé par le Royaume Éthéré. Toutefois, ce n'est pas une bonne idée sans le don d'Arpenteur Silencieux Adaptation (une décompression explosive fait très mal). De plus, un Garou peut utiliser Intelligence + Sciences (difficulté 6) pour s'orienter dans le royaume.

11. Chaque planète dans le Royaume Éthéré est un domaine particulier et peut obéir à des lois différentes ou en contradiction avec les lois du royaume.

12. L'infini représente le destin et le futur des Garous. Le Royaume Éthéré en lui-même est un microcosme de l'Umbr Proche. Toute tentative d'utilisation d'un don prophétique obtient un dé supplémentaire.

13. L'utilisation du don de Crocs d'Argent Radiance ne coûte aucun point de volonté dans le Royaume Éthéré. Cependant, les Crocs d'Argent utilisant ce don laissent derrière eux une traînée lumineuse en se déplaçant dans l'Umbr.

14. Tous les Garous qui utilisent des dons relatifs à Luna ou Hélios reçoivent un bonus de 1 succès à tous les jets

nécessaires. Ceci inclut l'Ouverture de Pont de Lune, la Bénédiction de Luna, le Pontage, la Marque d'Hélios, la Protection de Luna, le Halo de soleil, le Vengeur de Luna et le Portail de lune.

Fétiche du Royaume Éthéré

Argent lunaire : Tout objet fait en argent lunaire inflige des blessures aggravées doublées. De plus, contrairement à l'argent, l'argent lunaire augmente la Gnose de son porteur de 1.

Bornes lunaires : Les bornes lunaires (pierres de lune ou pierres de voies) sont indispensables à l'ouverture de Ponts de Lune depuis les caerns (voir description dans le livre des règles de **Loup-Garou**).

Pierres Sauvages

Niveau 5, Gnose 8

Les Pierres Sauvages sont des petits morceaux de roche sombre que l'on trouve flottant dans les confins du Sauvage. Lorsqu'elles sont activées, les Pierres Sauvages brillent avec un spectre complet de couleurs. Elles permettent aux Garous d'utiliser le charme pour Briser la réalité (voir les Sauvageons dans le livre des règles de **Loup-Garou**) en utilisant la Gnose de la Pierre. Elles aident également la transformation du Garou, réduisant sa difficulté de deux.





Le Royaume Légerendaire

Lorsque le monde semble s'écrouler de toute part, ne démords pas de ta propre trajectoire, accroche-toi à tes idéaux et trouve des esprits frères. C'est la loi de la vie. Et c'est cette vie qui survit à la méga-mort.

— Joseph Campbell "An Open Life"

Guinivere "Cœur-de-Feu" Masters ficha ses griffes dans la poignée de la porte. Elle inspira et poussa. Si elle réussissait à ouvrir la porte devant ses ancêtres, elle serait digne de diriger sa meute. Le rite de Passage serait accompli. Les esprits la regardaient avec mépris. L'effort faisait trembler ses muscles. Cœur-de-Feu crut que la porte avait bougé, mais rien ne se passa.

Un des esprits ragabash la railla, et d'autres se joignirent à lui. Cœur-de-Feu ne pouvait croire qu'elle n'arriverait pas à l'ouvrir. Ses ancêtres riraient. Sa nouvelle meute serait couverte de honte. Elle sentit sa colère gronder.

Chasseur-de-Feuille, son camarade de meute, se tenait derrière elle, et elle prit son silence pour un encouragement. Elle le regarda, espérant y trouver de nouvelles forces. Il lui parla par Esprits communicants : "Souviens-toi, Cœur-de-Feu, tu n'as pas ouvert la porte, ton ancêtre Crocs d'Argent l'a fait." Chasseur-de-Feuille n'était pas considéré sage sans raison.

Cœur-de-Feu ferma les yeux et se concentra sur son ancêtre, Larmes-de-Gaïa, qui avait rouvert la Porte du Sauvage il y a tant d'années. Elle se rappela toutes les his-

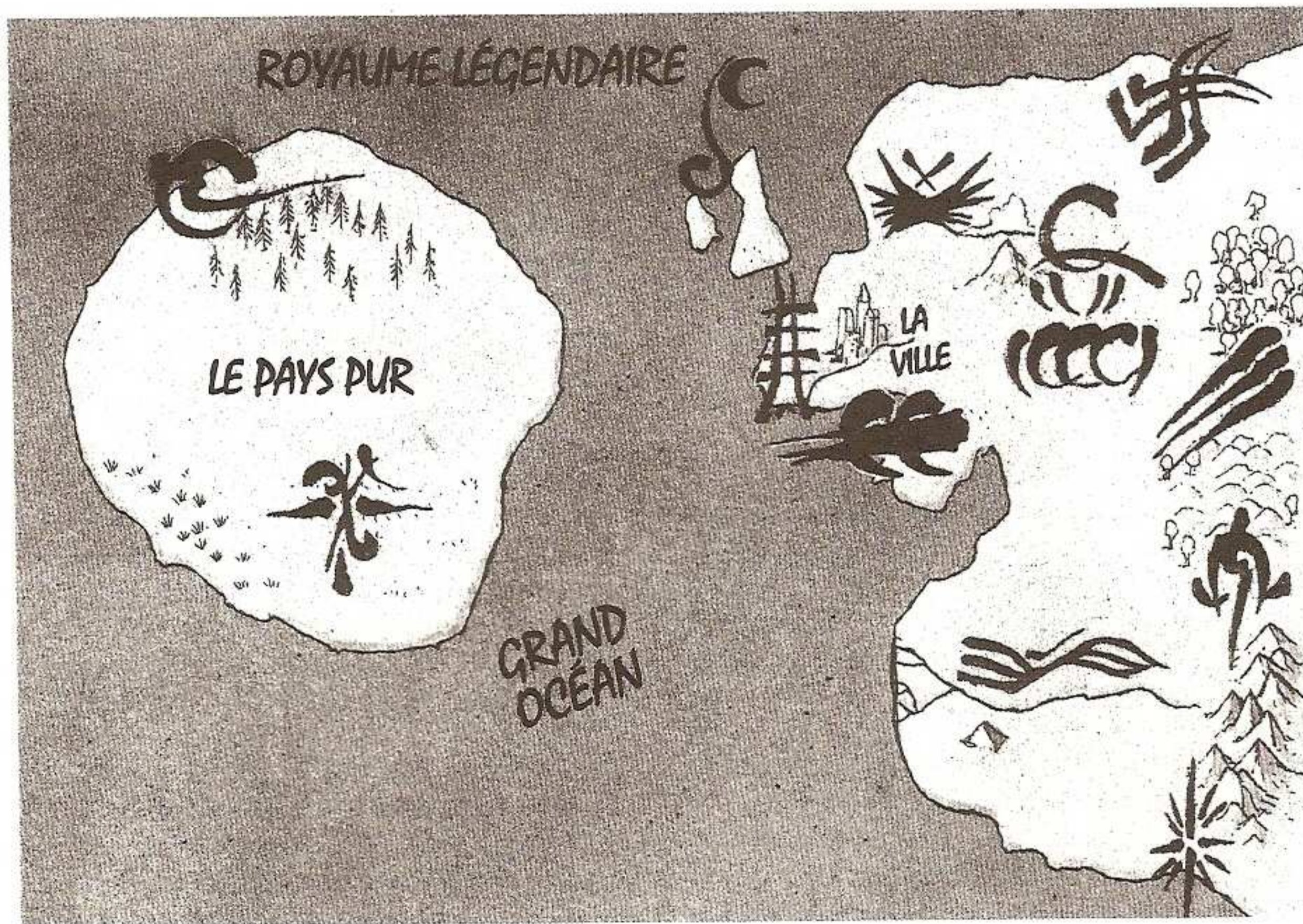
toires à propos de Larmes-de-Gaïa. Elle se rappela de ses rêves sur son ancêtre. Le rire avait disparu. Cœur-de-Feu était Larmes-de-Gaïa. Elle poussa. Le sceau se rompit, comme dans les légendes.

Les grands exploits ne meurent jamais dans l'esprit des Garous. Dans l'Umbral Proche, les légendes des Garous sont revécues encore et encore. Toutes les tribus se rendent dans le Royaume Légerendaire pour revivre les vies passées et expérimenter les histoires de leurs héros. Le Royaume Légerendaire est bien connu particulièrement des Crocs d'Argent, qui y envoient leurs petits pour le Rite de Passage.

Le Royaume Légerendaire représente un lieu dans le cœur et l'esprit des Garous. C'est un monde qui n'a jamais existé, mais qui aurait pu être. Dans le Royaume Légerendaire, tous les Garous peuvent trouver leur âge d'or. C'est un endroit presque divin pour les Garous, un endroit où ils sont en contact avec leur héritage.

Le Royaume Légerendaire est différent des Terres Natales des Garous, car il n'est pas à l'image de leur inconscient ni même de leur vision idéale d'eux-mêmes, mais représente des versions historiques de ce que les Garous auraient pu être. Les Galliards et les Philodox du monde entier débattent pour savoir si les défis et les épisodes héroïques revécus dans le Royaume Légerendaire sont des expériences réelles ou seulement ce que le Garou croit qu'ils sont. Certains Marcheurs sur Verre considèrent le royaume comme un dénie à grande échelle du présent.

Entrer dans le Royaume Légerendaire dépend de la connaissance du Garou de ses vies antérieures. Certains recherchent depuis des lustres des Sentiers de Lune conduisant au Royaume Légerendaire, sans jamais les trouver. Tous



Les Crocs d'Argent savent comment atteindre le Royaume Légendaire à travers l'Umbr. Leurs Rites de Passage créent des Ponts de Lune qui y conduisent. Ces ponts sont protégés par le Faucon.

Le Royaume Légendaire est partagé entre différentes époques historiques : les forêts primaires, l'Égypte antique, l'Europe médiévale et l'Amérique précolombienne. Le Royaume Légendaire reproduit sans cesse les mêmes histoires des grands héros. Elles ne changent que légèrement suivant les personnes et les points de vue. Le pays est peuplé d'esprits, qui ont une apparence humaine et sont persuadés de l'être. "L'humanité" du Royaume Légendaire est immunisée contre le Délire. Ici, les Garous vivent au milieu des gens. Souvent, des Garous inexpérimentés pensent, à tort, avoir remonté le temps en entrant dans le Royaume Légendaire.

Le Royaume Légendaire est un royaume complet. Ce n'est pas un monde fragmenté ou divisé comme le Champ de Bataille. Chaque tribu a son propre territoire où se déroulent la plupart de ses légendes. Ces territoires sont directement issus des mythes et légendes des Danseurs de Lune. Ils varient suivant les légendes, mais tous sont antérieurs à la révolution industrielle. Cependant, il y a une partie hétéroclite du Royaume Légendaire où les légendes des tribus se mélangent et ont des rôles différents.

La plupart des Garous se rendent dans un endroit du Royaume Légendaire où un mythe de leur tribu est rejoué. Ils réalisent rarement qu'il y a des lieux où les légendes de

tous les Garous se télescopent. Les meutes composées de différentes tribus peuvent se retrouver dans ce territoire hétéroclite lorsqu'elles entrent dans le Royaume Légendaire. La plupart des vétérans affirment que les meutes de différentes tribus souffrent d'une dissonance spirituelle causée par leurs héritages tribaux conflictuels. C'est ceci qui les conduit dans les lieux hétéroclites du Royaume Légendaire. Quelques meutes mélangées prétendent que les légendes sont à peine aussi réelles que les mondes fantastiques qui composent le Royaume Légendaire. Si seulement ils connaissaient la vérité derrière les légendes des Garous...

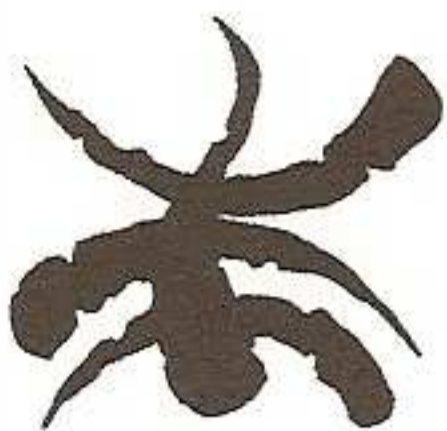


Régions tribales

Les *Arpenteurs Silencieux* vivent aux franges de la société, ils sont chasseurs ou nomades, héros mystérieux qui apparaissent et disparaissent après un instant de gloire. Ils contrôlent également un ancien pays semblable à l'Égypte, loin dans le sud, connu sous le nom de Khem. C'est un pays sombre et mystérieux, terre de mysticisme.

Les *Astrolâtres* voyagent à travers les pays comme sages errants ou ascètes. Ils apportent une philosophie et un mysticisme mêlés de science à ceux qui veulent bien les écouter. Les Astrolâtres ont des visions du Ver et des dangers qu'il représente pour le Royaume Légendaire.





Les *Enfants de Gaïa* sont des guides spirituels respectés de l'humanité. Ils occupent également des places de conseillers et de prêtres. Quelques-uns sont politiciens ou philosophes. Les Enfants de Gaïa sont d'infatigables négociateurs de la paix aussi bien entre

les royaumes humains qu'entre les Garous. Ils ont bâti de petit pays avec des sociétés quasi utopiques.

Les *Fiannas* ont de grandes îles couvertes de dolmens, de cercles des fées, de courants telluriques et d'esprits. Le paysage est d'inspiration irlando-celtique. Des druides et des seigneurs de guerre parcourent le pays. Les *Fiannas* sont les bardes itinérants du royaume. L'étendue de leur renom dépend de leurs vers. Les *Fils de Fenris* connaissent la vie des Vikings et des Germains. Ils partent en raid contre les faibles, expulsant ainsi la corruption et la faiblesse distillées par le Ver. Les *Fils* sont les seigneurs de toutes les mers sur lesquelles ils naviguent. Ils conquièrent des villes, et les hordes de leur Parentèle sont le cauchemar des rois. Les *Fils de Fenris* sont également de grands explorateurs qui voyagent au bout du monde pour y combattre le Ver.

Les *Furies Noires* contrôlent des lieux de magie et de pouvoirs du Sauvage. Des chutes d'eau, des oracles, des volcans, des rivières, des bosquets sacrés — tous gardés par des esprits et des *Furies Noires*. Ici, les *Furies Noires* combattent des bêtes mythiques. Les émanations les respectent et les craignent, et elles les appellent pour protéger le Royaume Légendaire du Ver. Les émanations de la Parentèle amazone des *Furies Noires* font trembler des empires.

Les *Griffes Rouges* ont d'immenses régions sauvages, épargnées et non corrompues par les hommes. Il y a de nombreuses meutes de loups qui vivent dans ces régions, et les hommes qui s'aventurent dans leurs sombres forêts n'en reviennent jamais. Ils continuent à maintenir l'Impergium dans le Royaume Légendaire. Les *Marcheurs sur Verre* contrôlent les guildes des villes. Que vous soyez un marchand ou un assassin, quelle que soit la culture ou le style de votre ville, si vous voulez quelque chose, vous voyez tout d'abord les *Marcheurs sur Verre*. Ce sont les Garous les plus riches, et ils ont un pouvoir considérable. Ils s'adonnent à l'hédonisme et certains prennent de nombreuses compagnes pour perpétuer le sang des *Marcheurs sur Verre*.

Les *Rongeurs d'Os* se sont taillé des territoires sûrs parmi la population des villes. Nombreux sont ceux qui vivent comme mendiants ou escrocs. Certains sont voleurs ou coupe-jarrets. Un petit nombre sont en fait de riches avarés. Dans les villes où ils vivent, il est important de donner régulièrement aux pauvres.

Les *Seigneurs de l'Ombre* sont les dirigeants de nombreux pays humains. Ce sont des nobles et des seigneurs de guerre. Tous sont fidèles à un code de l'honneur et de la force. Les *Seigneurs de l'Ombre* donnent un ordre, et les nations se rallient derrière eux. Si les *Seigneurs de l'Ombre* ont des soupçons sur un individu, celui-ci sera poursuivi jusqu'au bout de la Terre. Certains *Seigneurs de l'Ombre* se donnent le titre de chevalier.



Les *Uktenas* et les *Wendigos* vivent comme le faisaient leurs ancêtres indiens. Leur demeure est le Pays Pur, séparé des autres peuples. Les *Wendigos* habitent dans le nord, et les *Uktenas* vivent parmi les peuples du sud. Les émanations des gens et des animaux sauvages coexistent en harmonie dans le Pays Pur.

Étrangement, les *Crocs d'Argent* n'ont pas de rôle défini dans le Royaume Légendaire. Ils sont seigneurs ou aristocrates, poètes, artisans, artistes ou héros partout sauf dans le Pays Pur.

Les *Danseurs de la Spirale Noire* eux-mêmes ont leur place dans le Royaume Légendaire. Ils ont établi leurs repaires dans des cavernes et dirigent les gobelinoïdes et autres créatures du Ver contre les royaumes des Parentèles.

La tribu *Croatan* n'est jamais rencontrée dans le Royaume Légendaire. Ils sont étrangement absents, même des légendes des *Uktenas* et des *Wendigos* dans lesquelles ils jouent pourtant un rôle important.

Créatures

Des créatures mythiques, bonnes et démoniaques, peuplent le Royaume Légendaire. Elles vont de la fée au dragon. Les esprits des anciens héros et ennemis errent dans les pays et suivent leur vie. Des dons comme l'Appel du devoir et l'Identification d'esprit affectent toujours ces esprits. Les esprits du royaume considèrent ces dons comme étant de la "magie". Tous les esprits ont une forme physique, à de rares exceptions près. Quasiment aucun d'eux n'a conscience d'être un esprit.

Le Ver a de nombreux suppôts dans le royaume. Cependant, ces esprits sont piégés, condamnés à tenir leur rôle dans la défaite, encore et encore, pour l'éternité. Récemment, des rumeurs sont nées à propos de créatures du Ver ayant vaincu les héros garous.

Les *Crocs d'Argent* répondent à ces rumeurs en disant que les créatures du Ver ont leur libre arbitre, bien qu'elles soient liées au Royaume Légendaire. Ils rajoutent qu'aucun résultat n'est prédéterminé. Cette opinion est quasi universellement partagée par les Garous. Certains (en particulier les *Marcheurs sur Verre*) prétendent que le Royaume Légendaire est fait des souvenirs raciaux des Garous qui se répètent éternellement. Des voyageurs de l'Umbrà ont récemment dit que les mythes ont changé et deviennent plus sombres. Des esprits prophètes voient une grande menace sur le Royaume Légendaire. La plupart des vétérans l'interprètent comme un nouveau signe de l'Apocalypse. Une secte radicale de *Wagnériens* croit que le Royaume Légendaire est le reflet d'un autre royaume de Gaïa loin dans l'Umbrà Profonde.

La Quête Sacrée

La seule façon connue de quitter le Royaume Légendaire est d'y accomplir un voyage sacré. D'innombrables histoires parmi les *Danseurs de Lune* *Crocs d'Argent* parlent de Garous n'ayant pas achevé leur voyage sacré et ayant quitté le Royaume Légendaire avec un Pont de Lune, pour y retourner

dès leur passage suivant dans l'Umbrà. Certaines meutes entrant dans le Royaume Légendaire sont prisonnières de quêtes épiques à plusieurs épisodes. Dès qu'un épisode est achevé, la meute retourne sur Terre. Puis, sans aucun avertissement, l'épisode suivant de la quête commence.

Les totems prennent part aux mythes rejoués dans le Royaume Légendaire, et ils sont accessibles aux Garous. Aucun totem n'a jamais libéré un Garou de son voyage sacré.

Un certain nombre de sous-royaumes sont connectés au Royaume Légendaire. Ces sous-royaumes se concentrent sur une période particulière de l'histoire mythique. Un sous-royaume particulièrement précis recrée l'année 1863 de la Guerre de Sécession des États-Unis. Un autre contient une version de la Rome antique contrôlée par des Seigneurs de l'Ombre décadents.



Possibilités d'aventures et de rencontres

1. Le Royaume Légendaire est un moyen permettant aux Garous de revivre les expériences de leurs ancêtres. Toute légende peut devenir une aventure, avec les Garous tenant les rôles des héros. C'est une alternative à l'utilisation des flash-back pour exprimer des événements passés.

2. Le Royaume Légendaire hétéroclite est un outil merveilleux pour conter des scénarios parallèles. Les événements dans le royaume peuvent préfigurer d'autres événements ailleurs dans la Tellurie.

3. Les Garous peuvent rechercher le Royaume Légendaire dans l'Umbrà Proche et y pénétrer pour retrouver un fétiche ancien. De même, il peut être utilisé pour découvrir les faiblesses d'un ancien esprit du Ver.

4. Les Garous peuvent établir une vie parallèle dans le Royaume Légendaire. Des histoires comme les légendes de Namia par C.S. Lewis et la série *Thomas Covenant* de Stephen Donaldson, où les personnages de la Terre se retrouvent dans un monde fantastique, peuvent être jouées avec le Royaume Légendaire. Il est également possible que les victoires sur le Ver dans le Royaume Légendaire soient beaucoup plus importantes que celles remportées sur Terre.

Lois

1. La seule façon de quitter le Royaume Légendaire est d'accomplir un voyage sacré. Le Royaume Légendaire n'est pas un endroit qui peut être facilement traversé lors d'un passage dans l'Umbrà. Lorsque le voyage sacré des Garous est accompli (le plus souvent à la fin de l'histoire), les Garous réapparaissent immédiatement dans l'Umbrà.

2. Énormément de temps peut passer dans le Royaume Légendaire lorsque les Garous sont sur Terre. Une meute mixte peut visiter un royaume hétéroclite particulier, accomplir le voyage sacré, et retourner dans ce royaume plus tard, pour s'apercevoir que des siècles ont passé dans le pays.



3. Les esprits possèdent uniquement les connaissances de leur rôle particulier. Peu disposent de charmes. Tous réapparaîtront après avoir été physiquement détruits, mais ils peuvent alors prendre un rôle différent.

4. Les esprits liés aux Garous peuvent entrer sans difficulté dans le Royaume Légendaire. Les autres esprits doivent faire un jet de Gnose (difficulté 10).

5. Tous les mythes rejoués dans le Royaume Légendaire ont un environnement et une toile de fond fixes. L'issue n'est pas prédéterminée. Une légende peut être dramatiquement modifiée sous l'action de différents Garous.

6. Tous les Garous ont trois dés supplémentaires à leur historique de vies antérieures dans le Royaume Légendaire. Si Crocs-d'Acier, un Ahroun Marcheur sur Verre sans aucune vie antérieure entre dans le Royaume Légendaire, il reçoit trois points. Si Tathan Traverse-Rivière, un Ahroun Fianna avec quatre points en vies antérieures entre dans le Royaume Légendaire, il est considéré comme ayant sept points. Ces dés supplémentaires disparaissent en quittant le Royaume Légendaire.

7. Contrairement aux autres régions de l'Umbral, le Royaume Légendaire ne provoque pas de déconnexion entre un Garou et Gaïa (voir chapitre un : "Cosmologie").

8. Tous les combats dans le Royaume Légendaire sont résolus comme sur Terre. La mort dans le Royaume Légendaire est réelle. À l'appréciation du Conteur toutefois, un Garou avec le don de Conscience astrale se projetant dans le Royaume Légendaire peut être restauré par les pouvoirs du royaume.

Lois optionnelles

9. Le temps s'arrête sur Terre et dans le reste de l'Umbral pendant qu'un Garou est à l'intérieur du Royaume Légendaire. Les Garous ne vieillissent pas dans le Royaume Légendaire. Certains Garous sont connus pour avoir voyagé dans le Royaume Légendaire afin d'échapper à la mort.

10. Les fétiches passent du Royaume Légendaire au reste de la Tellurie sans modification. Les autres objets consacrés d'un Garou sont remplacés par leurs équivalents appropriés.

Forge-l'Âme a son klaive, un jean et une chemise liés à lui. Il pénètre dans un mythe de l'âge de pierre. Son klaive reste identique, mais son blue-jean est remplacé par des braies en lin et sa chemise devient une tunique de cuir.

11. Tous les esprits rencontrés dans le Royaume Légendaire sont des émanations.

12. Après avoir achevé leur voyage sacré dans le Royaume Légendaire, tous les Garous retrouvent leur maximum de volonté.

13. Les mages et les fées peuvent entrer dans le Royaume Légendaire.

14. Le Royaume Légendaire ne pourra jamais être totalement cartographié. Des cartes d'endroits spécifiques peuvent être dessinées, mais pas de l'ensemble du royaume.



Les Terres Natales des tribus

Chaque tribu de Garou a une Terre Natale dans l'Umbral. Ces endroits sont des domaines particuliers des royaumes du Ver, peuplés par les émanations de la tribu et les Jagglins de ses totems. Chaque Terre Natale reflète une partie de l'inconscient collectif de la tribu.

Les Arpenteurs Silencieux

Aucun Sentier de Lune ne conduit à la Terre Natale des Arpenteurs Silencieux. Séparée du reste de l'Umbral, seul le Hibou et quelques vétérans connaissent les pistes spirituelles qui y mènent. De nombreux Arpenteurs Silencieux ne connaissent pas son existence.

Il y a un seul moyen d'atteindre la Terre Natale sans guide. Le don de Portail de Lune peut être utilisé dans l'Umbral Proche avec la Terre Natale des Arpenteurs

Silencieux comme destination (la difficulté est de 10).

La Terre Natale est plongée dans une nuit éternelle, éclairée seulement par Luna. Le pays ressemble à l'Égypte antique. Un grand fleuve, la Rivière de la Vie et de la Mort, coule au centre de la Terre Natale. Un Garou qui navigue loin en amont ou en aval de la Rivière quitte la Terre Natale des Arpenteurs Silencieux pour une autre rivière dans l'Umbral, y compris les rivières d'argent bouillonnantes de l'Érèbe. Un Garou qui boit de l'eau de la Rivière de la Vie et de la Mort est guéri de ses blessures et retrouve sa Gnose. Toute créature du Ver qui fait de même est immédiatement tuée. Des grandes pyramides, des temples et des obélisques se trouvent loin du fleuve, dans le désert. Des Arpenteurs Silencieux ont retrouvé ces monuments, mais les énigmes qu'ils y ont découvertes ne sont pas résolues.

Certains Arpenteurs Silencieux pensent que les morts-vivants ont volé une partie de leur esprit dans l'ancienne Égypte. Certains murmurent même que les morts-vivants

Survol des Terres Natales des tribus

Arpenteurs Silencieux : De nombreux Arpenteurs Silencieux croient que leur Terre Natale est perdue ; elle est en fait cachée dans l'Umbral. Découvrir cet énigmatique Terre Natale n'est que le début des mystères, qui commencent avec les anciens gardiens.

Astrolâtres : La Terre Natale des Astrolâtres se trouve sur un haut plateau montagneux. La solitude, ajoutée à la nature de cette Terre Natale, aide à la compréhension spirituelle et à la méditation.

Croatans : Calme et froide, la Terre Natale des Croatans est l'héritage de la tribu déchue. C'est un endroit que les créatures du Ver craignent.

Crocs d'Argent : La Terre Natale des Crocs d'Argent est comme un mémorial aux gloires passées de cette fière tribu. La gangrène se développe déjà derrière cette façade rutilante.

Danseurs de la Spirale Noire : Les Danseurs de la Spirale Noire ont créé une décharge toxique sur les collines laissées par leurs ancêtres Hurlleurs Blancs. Ils se rassemblent dans une énorme ruche souterraine pleine de flâiels et de rejets de leurs étranges totems. Ils reproduisent éternellement un même rite dans lequel ils arpentent une toile en spirale et tirent une grande créature du Ver hors d'un cocon fait d'une bizarre soie d'araignée.

Enfants de Gaïa : Les Enfants de Gaïa s'occupent d'un royaume libre de tout Délire, où la Licorne accueille tous les Garous. C'est un lieu de guérison physique et psychique.

Fils de Fenris : La Terre Natale des Fils de Fenris est aussi rude qu'ils le sont. Les Fenris méprisent les faibles. Pour les guerriers, il n'y a pas meilleur endroit pour faire ses preuves que ce côté du Pont Arc-en-Ciel.

Furies Noires : La Terre Natale des Furies Noires ressemble à un pays de la mythologie grecque. Ici, les Furies se retrouvent pour accomplir de mystérieux rites et communier avec Artémis.

Griffes Rouges : La Terre Natale des Griffes Rouges est une terre sauvage et belle, où le Sauvage est puissant ; elle est très éloignée de tout ce qui est humain.

Marcheurs sur Verre : Les Marcheurs sur Verre sont confortablement installés dans une cité du futur. Tout y est automatique et ils se battent en duel par réalité virtuelle interposée.

Rongeurs d'Os : Bien que ce ne soit pas le paradis, la Terre Natale des Rongeurs d'Os est un magnifique parc public rempli de jouets, de nourriture et de rats. Ce parc est entouré par des immeubles pour les loisirs et dispose d'un métro en état de marche.

Seigneurs de l'Ombre : Les Seigneurs de l'Ombre croient que leur Terre Natale domine toutes les autres. Ils y affrontent la Grande Montagne pour se prouver qu'ils sont assez forts pour diriger les Garous.

Uktenas : Les Uktenas s'accrochent à une Terre Natale qui ressemble à l'Amérique du Nord précolombienne. Les Conseils des Marcheurs du Ciel Uktenas se rassemblent ici, pour partager leurs connaissances sur le Ver et des alliés potentiels dans la guerre qu'ils lui livrent.

Wendigos : Les Wendigos vivent dans une Terre Natale rude, faite de glace et de froid, où ils reçoivent la culture de leurs ancêtres. De nombreuses meutes de Wendigos l'utilisent comme base de départ pour les attaques contre le Ver.

ont pris leur Terre Natale. Peut-être que Seth domine certaines parties de la Terre Natale des Arpenteurs Silencieux.

Un vieil Arpenteur Silencieux, Wepauwet, garde la Terre Natale. Wepauwet est une créature unique : un Garou momie. Il endura le rituel de momification pour participer à la protection de Gaïa contre le Ver sous sa forme de Seth. Ceci est secret. Il est né il y a bien longtemps en Égypte et se souvient de la diaspora de sa tribu. Il croit que la clé pour détruire Seth est d'aider les morts-vivants à trouver le repos. Plus le nombre de morts sans repos augmente dans la Tellurie, plus l'Apocalypse approche. Wepauwet se souvient d'anciens vampires en guerre contre Seth, et ne pense donc pas que toute la Famille soit sous la coupe du Ver. Il conseille à sa tribu de chercher des alliés parmi les vampires, spécialement chez ceux du Clan Gangrel qui partagent le même héritage qu'eux. Wepauwet ne peut pas toujours être trouvé dans la Terre Natale (voir l'appendice pour ses caractéristiques).

Des traces du Ver souillent la Terre Natale. Des scorpions et des vipères se cachent dans le sable. Des tempêtes de sable se lèvent dans le désert, avec des vents assez forts pour desquamer un Garou. Cependant, les plus courageux des Arpenteurs Silencieux osent toujours partir à la recherche des monuments et à la reconquête de leur Terre Natale.

Les Astrolâtres

La Terre Natale des Astrolâtres a une qualité onirique. Le ciel y est toujours pur, et des millions d'étoiles y brillent. Le paysage est composé d'un plateau boisé dans un cercle de montagnes enneigées. Hélios ne brille que faiblement durant le jour.

Cachés dans ce royaume, de nombreux Astrolâtres ont perdu contact avec Gaïa. Ils se satisfont de rester éloignés des autres tribus. Certains de ces Astrolâtres perdus sont plus des esprits que des êtres vivants. Ils partagent leur existence entre la contemplation et l'assistance aux membres de la tribu.

La plupart des Garous qui arrivent ici sont seuls. Le vent est leur unique compagnie. La nourriture se trouve facilement dans la Terre Natale, tout comme la solitude. En dépit d'histoires sur les tournois du Grand Kaïlindo et autres légendes racontées par les autres tribus, les Astrolâtres ne se rassemblent pas dans leur royaume. Au contraire, leur Terre Natale est un endroit qui permet à chaque individu d'atteindre son étoile intérieure.

D'étranges endroits de l'Umbra sont reliés à la Terre Natale des Astrolâtres. Les membres de la tribu qui disposent du don de Conscience astrale peuvent rejoindre un Épiphe, ou domaine de la pensée, depuis leur Terre Natale. En se concentrant sur une simple pensée, l'Astrolâtre entre dans l'Épiphe. Ceci demande un jet d'Intelligence + Énigmes (difficulté 8).

S'endormir dans la Terre Natale emporte un Garou dans sa propre Chimère, ou monde du rêve. Depuis cet endroit, le Garou peut quitter la Terre Natale des Astrolâtres pour le royaume du Rêve. Depuis le sommet des montagnes, les

Garous peuvent passer dans les nuages du Royaume Éthéré. De plus, une entrée vers la Non-Zone doit se trouver quelque part dans le domaine.

Les Astrolâtres dirigent leurs propres Chimères et les utilisent dans un but thérapeutique après une expédition dans l'Umbra Profonde. Après une telle expérience, un Garou devenu fou peut faire un jet de Gnose pour retrouver sa santé mentale, à la discrétion du Conteur.

De nombreuses entrées pour la Terre Natale des Astrolâtres existent dans l'Umbra, depuis les Épiphes et Rêve. Toutes imposent au Garou qui veut passer une épreuve d'énigme, comme par exemple résoudre une devinette. Ces exercices mentaux préparent les visiteurs à l'environnement de la Terre Natale des Astrolâtres.

Les Croatans

Autour des feux de camps, on raconte toujours dans les caerns les histoires à propos des Croatans. Certaines disent que les fantômes de la tribu Croatan errent dans l'Umbra. Une meute de jeunes Wendigos raconte qu'elle a été sauvée du Ver par un étrange Garou ne ressemblant à aucun membre d'aucune tribu. Quelques rares braves s'aventurent dans la Terre Natale des Croatans pour trouver la vérité.

Le domaine Croatan est un monde froid de hautes herbes, de forêts et de mers, un monde vide où le seul bruit est l'écho de sa voix. Aucun esprit conscient n'y vit. Les membres du camp des Danseurs Fantômes des Wendigos qui y sont allés ont senti des yeux les épier. Le domaine ne contient aucune trace du Ver. Les Uktenas et les Wendigos qui voyagent ici ressentent un sentiment écrasant de perte, les forçant à faire un jet de volonté pour éviter l'Harano. Un jour, une meute de Fils ivres prit un esprit navire à destination de la Terre Natale des Croatans, pour y voler des trésors. Elle n'est jamais revenue.

Les flaiëls n'entrent pas dans ce royaume. Les esprits du Ver évitent jusqu'à sa proximité dans l'Umbra. Ils en ont peur. Des Nuwishas et des Corax s'y rendent parfois, à la recherche de traces des Croatans. Les Nuwishas ont un grand respect des souvenirs des Croatans, la seule tribu qui ne les ait jamais trahis. Des groupes d'Arpenteurs Silencieux parcourent le royaume, contemplant l'image de la mort. Ils ne croient pas que les Croatans soient partis pour toujours. Les Uktenas et les Wendigos ressentent l'intrusion des tribus de Vervenants, mais ils refusent de verser du sang garou dans la Terre Natale sacrée de leurs frères perdus (voir *Rage sur New York* pour leur histoire).

La Tortue

La Tortue était le totem de la tribu Croatan. Aucun Garou n'a localisé la Tortue depuis la mort des Croatans. On croit qu'elle est morte avec la tribu, bien que des Wagnériens affirment avoir contacté ses Jagglins grâce à un guide spécial. Les Uktenas et les Wendigos cherchent désespérément cet esprit autrefois si puissant.

Les Crocs d'Argent

La Terre Natale des Crocs d'Argent est un pays de légendes héroïques et de lent désespoir. Les murs des hauts châteaux s'écroulent lentement par manque d'entretien. De majestueux chênes sont rongés par la pourriture. Malgré tout, le royaume est rien moins qu'impressionnant.

À leur arrivée, les Garous ne peuvent s'empêcher d'être subjugués par la majesté du pays. À la croisée de chaque chemin se trouve un fier château dont les bannières claquent dans le vent. Les forêts sont remplies de grands animaux qui attendent la prochaine chasse. Le pays est à l'image de la tribu : malgré les efforts des Seigneurs de l'Ombre et des autres, les Crocs d'Argent sont toujours l'aristocratie des Garous. La lune reste immobile dans le ciel, toujours à son zénith, car elle ne se couche jamais pour les Crocs d'Argent (du moins à leurs yeux).

Au cœur de la Terre Natale se trouve une gigantesque forteresse, le Château des Héros, un monument à la riche histoire des Crocs d'Argent. Seuls les membres de la tribu peuvent y pénétrer. Le Château des Héros contient un musée des légendes et des connaissances de la tribu. Les Crocs d'Argent qui sont au bord de l'Harano, qui sont écrasés par la lourde responsabilité d'être un Crocs d'Argent ou qui ont perdu la foi en leur tribu verront leur esprit apaisé dans la forteresse musée.

Aux frontières de la Terre Natale, des forêts sauvages s'étendent entre des montagnes escarpées. Des bêtes légendaires se faufilent dans de profondes grottes. Des épées de pouvoir sont plantées dans des rochers, et des couronnes royales gisent dans des mares gardées par des dragons. Des portails spirituels conduisent directement au Royaume Légendaire. Tous les Crocs d'Argent seront tôt ou tard visités par un Gafflin du Faucon lui-même, qui surgira du ciel pour se poser sur un bras tendu.

Une décadence subtile gagne le royaume, invisible aux Crocs d'Argent. Des visiteurs des autres tribus voient la véritable forme de la Terre Natale. Les grandes forêts sont celles de la fin de l'automne. Des feuilles recouvrent le sol. Les châteaux s'écroulent. Les douves se comblent. Les bannières sont déchirées par le vent. Même le grand Château des Héros n'est pas épargné. Les fenêtres sont fendues, et de nombreuses portes sont coincées. La lune n'est pas tout à fait à son zénith, mais glisse lentement derrière les montagnes. De temps à autre, l'écho du cri sinistre d'un grand oiseau de proie se répercute dans le pays. Les Crocs d'Argent ne l'entendent pas.

Les Danseurs de la Spirale Noire

Les Danseurs de la Spirale Noire gardent leur ancienne Terre Natale dans l'Umbr Proche alors qu'elle s'éloigne de Gaïa et se rapproche de Malféas en décrivant une spirale. La beauté de la demeure des Hurlleurs Blancs est perdue. Les plantes sont étranges et torturées. Des mousses phosphorescentes et des lierres étrangleurs épuisent et tuent les arbres malades. Des pluies acides tombent continuellement. Des

volcans sont en éruption, crachant cendres et lave. Des odeurs d'usines chimiques et papetières empoisonnent l'air. Des insectes, des chauves-souris et des oiseaux mutants volent au-dessus des déchets. Les flaiëls chassent tout ce qu'ils peuvent trouver, même leurs semblables.

Le véritable territoire du domaine est un labyrinthe souterrain de grottes et de tunnels, semblable aux ruches de la Spirale Noire. Les Danseurs de la Spirale Noire considèrent leur Terre Natale comme étant une ruche. Des fontaines de feu et des champignons fluorescents éclairent les grottes. Un Jagglin du Grand Champignon, de plus de 16 km de taille, vit dans un complexe secret de cavernes. Les Ouroboriens des Astrolâtres et les Gardiens du Ver des Uktenas s'accordent à dire que la ruche contient un esprit de la pourriture qui était autrefois le Totem des Hurlleurs Blancs.

Les grottes conduisent à l'extérieur de la Terre Natale, vers la Pénumbra. D'autres tunnels conduisent à des endroits de l'Umbr Proche, comme les Abysses, le Royaume des Atrocités et la Cicatrice. Ces tunnels sont marqués de runes pictes. Les Danseurs de la Spirale Noire apportent ici les Parents et les Garous capturés, pour des expériences. Un puits sombre au cœur du labyrinthe des passages de la ruche conduit à Malféas. L'Incarna Maeljin sort du puits durant les rituels et dirige les Spirales Noires. La Terre Natale des Danseurs de la Spirale Noire est le point de départ dans le plan de Numéro Deux pour conquérir les Royaumes Proches. Les armées de flaiëls s'y rassemblent avant de lancer des attaques furieuses contre les autres Terres Natales des Garous.

Bien que tout pousse à croire le contraire, on chuchote qu'il resterait un secteur non corrompu dans la Terre Natale des Danseurs de la Spirale Noire, dans lequel vivrait le Totem Hurlleur Blanc.

Les Enfants de Gaïa

Les bienfaits de la Terre Natale des Enfants de Gaïa ne sont pas réservés à cette tribu. La Litanie affirme que "tous sont de Gaïa", et la Licorne considère tous les Garous comme ses enfants. Dans la Terre Natale des Enfants de Gaïa, chaque Garou a un esprit personnel, ou *anamae*. Peu après son entrée dans le royaume, chaque Garou est accueilli par une licorne qui se lie à lui. Une fois liée, la licorne sert de guide et de gardien du Garou dans la Terre Natale. Elle agit comme un indicateur de la santé spirituelle du Garou.

Chaque licorne est unique selon chaque individu. Par exemple, un Garou marqué par le Ver peut avoir une licorne frêle et mourante. Un Fils de Fenris pourra avoir une licorne noire et puissante, tandis que celle d'un Crocs d'Argent sera belle et noble, avec une robe argent et souffrant de petites crises d'asthme.

Selon les Enfants de Gaïa, lorsqu'un Garou lié meurt, son *anamae* rejoint les licornes des autres Garous morts dans le Puits de la Sérénité, situé dans une clairière reculée. Le Puits guérit ceux qui le touchent, supprimant les cicatrices du combat, restaurant la volonté et remplissant la Gnose. Les *anamae* du Puits de la Sérénité répondent aux questions sur le Garou auquel elles étaient liées.

La Terre Natale des Enfants de Gaïa est un pays de plaines, de forêts, de montagnes et de plages peuplées par des groupes d'humains nomades, libérés du Délire, qui accueillent les Garous et les acceptent dans leurs caravanes. Les humains et les Garous vivent ensemble en paix.

Le temps est bon, mais pas chaud, avec une petite brise presque continue. Dormir sous les étoiles donne aux Garous comme aux humains une bonne vision des cieus. Le jour, le ciel est d'un bleu d'azur. Hélios suit son brillant parcours au-dessus des terres. La nuit, le ciel est d'une pureté remarquable. Il y a cinq lunes dans le ciel, une pour chaque auspice. Même la nouvelle lune peut être observée, légèrement éclairée par la lumière de la Terre. Les étoiles brillent même à proximité de la lumière vive de la pleine lune. Les eaux des océans et des lacs sont d'un bleu scintillant, les plages sont de sable blanc. Les forêts sont luxuriantes, tous les représentants de la faune et de la flore y abondent.

Dans la Terre Natale des Enfants de Gaïa, les humains ne craignent pas les Garous. Si un humain est emporté dans le royaume, il ne sera plus affecté par le Délire. Les souvenirs de l'Impergium sont apaisés par les esprits des Enfants, qui aidèrent à mettre fin aux massacres. Tous les jets de Rage ont un niveau de difficulté supérieur de deux à la normale, tandis que ceux de Gnose ont une difficulté réduite de deux du fait de la nature pacifique du royaume.

Les Enfants de Gaïa viennent dans leur Terre Natale pour échapper à la sauvagerie de la Guerre contre le Ver, ainsi, quand leur temps viendra, ils pourront relever les défis de l'Apocalypse. La Licorne a rétabli la brèche vers le Champ de Bataille, mais aucun Garou ne peut l'atteindre par ce moyen.

Les Fiannas

La Terre Natale des Fiannas se trouve à proximité du Portail d'Arcadie. Des collines d'émeraude, des plaines et des forêts composent les paysages. De nombreux Vallons y sont éparpillés. Le royaume a une atmosphère de contes de fée. Des fées pixies volettent partout comme des feux follets et jouent avec les Garous en visite.

Le pays est plein d'esprits. Certains d'entre eux sont d'anciennes bêtes, comme des loups géants et des cerfs irlandais. D'autres sont des esprits semblables aux fées de leur pays natal. Les esprits parlent des temps anciens, d'avant le changement de la magye. Certains parlent du combat entre les Seelies et les Unseelies retournés sur Terre.

Les Fiannas font deux choses dans leur Terre Natale. Ils communient avec les esprits de leurs ancêtres et ils s'amusent. Aucune autre tribu ne peut égaler les fêtes des Fiannas. Les boissons à elles seules font chanceler les plus puissants. Les Fiannas concoctent des bières spirituelles et des potions avec d'étranges grains et herbes trouvés uniquement dans leur Terre Natale. Le peuple des esprits récompense les bonnes chansons avec des histoires. Les Fiannas invitent parfois le Seigneur Lysandre et ses alliés du Portail d'Arcadie à leurs fêtes, mais il refuse toujours d'y assister. Les Fiannas accueillent la plupart des tribus dans leur Terre

Natale, à l'exception des Fils de Fenris et des Seigneurs de l'Ombre.

Les Fiannas ont deux lois dans leur Terre Natale. Premièrement, personne ne viole la Litanie. La seconde a été rajoutée récemment : on ne discute de la politique humaine dans aucune circonstance.

La Chasse Sauvage défend le domaine. Si un Garou la rencontre, il peut y être embarqué, et même ramené dans le monde physique avec une mission de vengeance.

De nombreux Sentiers de Lune relie la Terre Natale des Fiannas au reste de l'Umbra. Il existe des sentiers secrets vers les domaines de la Passée à travers l'Umbra Proche et le Portail d'Arcadie.

Les Fils de Fenris

Les Fils de Fenris ont un lien très fort avec leur Terre Natale. Leur territoire est peuplé d'émanations d'anciens guerriers des Fils. Fenris lui-même visite la Terre Natale pour mettre à l'épreuve le courage et la force de ses Fils. Il déchire et dévore les faibles et les lâches. Des meutes de Fils s'affrontent dans de grands combats rituels pour prouver leur valeur. Des équipages de guerriers partent en raid vers les autres Terres Natales tribales à bord d'esprits-drakkars.

Fenris a créé un pays rude pour préparer ses enfants à Ragnarok. Le pays est couvert d'épaisses forêts de pins, de toundra, de glace et de fjords. Des animaux géants et des monstres vivent dans les lieux sauvages. Des nuages orange se déplacent perpétuellement dans le ciel.

Les Fils se rassemblent dans des maisons longues et racontent leurs victoires et leurs combats. On y partage nourriture et bière. Les plus grands Conteurs gagnent en Renom aussi facilement que les grands guerriers. Les Philodox jugent les histoires et tranchent, bien que, parfois, des Ahrouns éméchés contestent leurs décisions. Se battre dans une maison longue est strictement interdit. Habituellement, si une décision douteuse a été prise, suffisamment de Fils se mettent d'accord pour aider un Philodox à y repenser en sortant avec lui. Dormir dans une maison longue restaure toute la Rage et la santé. C'est la seule forme de guérison en plus de la régénération qui fonctionne dans ce domaine. Ces maisons contiennent de nombreux trophées, des fétiches jusqu'aux oreilles de loups. Même des armes y sont laissées. Tout Fils suffisamment fort peut les réclamer.

Une ancre appelée le Pont Arc-en-Ciel apparaît régulièrement dans le domaine. Les Fils soutiennent que quelqu'un de suffisamment fort pour l'escalader irait au Walhalla. Le Pont Arc-en-Ciel est constamment gardé par une meute de puissants Ahrouns armés de fétiches de style viking. Ils attaquent ceux qui tentent de passer, sans faire de quartier. Toutefois, dès qu'un orage s'achève, les batailles s'arrêtent. Les Fils de Fenris cherchent le Pont Arc-en-Ciel. Dès qu'un arc-en-ciel est aperçu, les Fils se précipitent vers lui pour emprunter le pont. Le Pont Arc-en-Ciel ne peut être franchi que par les Garous qui ont vaincu les gardes. Il reste immatériel jusqu'à la mort du dernier garde. Une fois vainqueurs,

Les Fils doivent encore réussir à grimper à son sommet avant qu'il ne disparaisse.

Les Furies Noires

Le lieu sacré des Furies Noires dans l'Umbral est une étendue sauvage mythique. C'est un pays couvert de forêts, de collines et de rivières, de vallées et de petites montagnes, entouré par une côte rocheuse. Toutes les Furies Noires reconnaissent leur Terre Natale, même si elles n'y sont jamais venues auparavant. Chaque parcelle de cette Terre Natale est un esprit. Des esprits daims courent dans la forêt et des esprits dauphins nagent dans la mer. Les esprits animaux peuvent être chassés, mais uniquement si un rite de Contrition est d'abord accompli.

Des sanctuaires semblables à ceux de la Grèce antique se cachent dans les forêts et les vallées, chacun d'eux situé dans un endroit d'une beauté naturelle époustouflante. Ce sont de petits édifices circulaires ouverts, pas de grands temples. Au centre de chaque sanctuaire, une pierre de Gaïa est précieusement conservée. Elle rappelle à chaque Furie Noire que sa véritable demeure est en Gaïa.

Sur les flancs des collines, des amphithéâtres et des théâtres grecs sont creusés dans le sol. Les Furies Noires s'y rassemblent pour partager leurs connaissances. Chaque année, les Furies Noires organisent dans ces théâtres des combats rituels et une compétition du style des jeux olympiques antiques. Les champions gagnent talents et fétiches en plus du Renom.

Mont Sélène, un pic coiffé de nuages, se dresse au cœur du domaine. Suivant la légende, l'entrée du Royaume Totem de la Pégase se trouve à son sommet. À ses pieds se trouve l'oracle d'Artémis. La plus âgée Furie Noire du camp du Temple d'Artémis s'occupe de l'oracle. Elle parle directement avec Artémis, et il est de son devoir d'appeler la déesse pour le choix du Calice Intérieur. Artémis transmet sa sagesse aux Furies Noires à travers les signes de l'oracle.

Les Furies Noires accomplissent de mystérieux rites dans leur Terre Natale. Aucun étranger à la tribu ne peut y assister. Certains de ces rites consistent en des chasses sauvages. Durant ces chasses, les énergies créatrices du Sauvage submergent les Furies Noires, et elles déchiquettent tout ce qu'elles trouvent. Les Furies Noires interdisent à tout mâle de mettre un pied dans leur Terre Natale, y compris leurs propres enfants métis mâles. Les mâles qui y pénètrent sont condamnés à mort.

Les Furies Noires ont un fort lien avec leur Terre Natale umbrale. Toutes celles qui s'y rendent une fois la retrouvent toujours dans l'Umbral. Elles demandent à leurs membres qui souhaitent un quatrième rang ou plus de faire un pèlerinage particulier à l'oracle d'Artémis. Les membres métis mâles font exception. L'initiation du camp du Temple d'Artémis demande également un tel pèlerinage.

Les Griffes Rouges

Les Griffes Rouges prétendent que leur Terre Natale a des forêts plus profondes que celles de Pangée et que l'esprit du loup y est plus puissant qu'en Liteau. C'est une étendue sauvage sans fin, pleine de scènes merveilleuses. Aucune trace de quelque chose ressemblant aux humains ou à leurs réalisations.

La Terre Natale des Griffes Rouges regorge de vie. Des esprits de lapins, de daims, de cerfs et d'autres animaux y vivent. Des faucons et autres oiseaux de proie aident les Griffes Rouges dans leurs chasses. Des élémentaires de la nature et des esprits du Sauvage y habitent. Des Jagglins du Griffon y viennent pour chasser tout ce qui se présente, y compris des Griffes Rouges inattentifs. Des Grandes Bêtes vivent dans les profondeurs des forêts du domaine.

Les Griffes Rouges ont vu le nombre d'esprits loups croître dans leur Terre Natale depuis quelque temps. Beaucoup pensent que plus il y a de loups qui meurent dans le Royaume, plus il y a d'esprits loups ici. La surpopulation commence à modifier le comportement de certains esprits animaux. Les Philodox des Griffes Rouges sont inquiets, car de plus en plus d'esprits animaux et de Griffes Rouges ont tendance à tuer pour tuer, plutôt que de tuer pour manger.

L'entrée du royaume est interdite aux Homidés et aux humains. Si un Homidé ou un humain s'y aventure, il est pourchassé par tous les prédateurs jusqu'à ce qu'ils festoient sur sa carcasse.

Certains jeunes Griffes Rouges pensent que leur Terre Natale s'est trop rapprochée du Sauvage. Ils prétendent que certains d'entre eux sont devenus fous et ont perdu le contrôle de leurs transformations dans la Terre Natale. La majorité des Griffes Rouges pensent qu'ils doivent rester proches du Sauvage pour équilibrer les autres Garous qui ont abandonné la lignée lupus.

Des Sentiers de Lune conduisent vers la Pangée et le Liteau depuis la Terre Natale des Griffes Rouges.

Les Marcheurs sur Verre

La Terre Natale des Marcheurs sur Verre ressemble à la cité du futur. Des gratte-ciel high-tech dominant le paysage et la ville, réfléchissant la lumière du soleil et de la lune, ce qui supprime tout sentiment d'oppression dans la cité. Des monorails, des tapis roulants et des aéroglisseurs assurent le transport des résidents de la Terre Natale des Marcheurs sur Verre.

Tout est automatisé, et chaque maison dispose de ses serviteurs robotiques. La ville est très propre. De grands parcs et des espaces dégagés sont aménagés pour mettre en valeur les immeubles avoisinants. Des centrales solaires et hydroélectriques fournissent l'énergie de la ville. Elles sont extrêmement efficaces, et produisent un surplus qui sert à alimenter le reste de la Terre Natale.

Toutefois, la structure du domaine est à l'image du nombre très réduit de Lupus chez les Marcheurs sur Verre. Il n'y a pas beaucoup de place pour les loups dans ce monde.

Les gratte-ciel de miroir et les parcs ordonnés, bien que très agréables pour les Marcheurs sur Verre, sont extrêmement effrayants pour les autres Garous, particulièrement les Griffes Rouges et les Lupus.

Un énorme réseau, relié au Réseau Informatique, connecte l'ensemble de la Terre Natale. Les Marcheurs sur Verre utilisent leurs ordinateurs pour communiquer, jouer, stocker et traiter des données. Les Marcheurs sur Verre ont mis au point un système avec lequel ils règlent leurs différents par des combats en réalité virtuelle, leur permettant de conserver à la fois leur honneur et leur nombre.

Les ordinateurs analysent les combattants et règlent des paramètres du système pour simuler un duel réel. Du fait de la haute technologie du système, les règles pour un combat virtuel sont identiques à celles d'un combat physique. Les jets de dés sont les mêmes. La seule différence est que les dégâts ne sont pas réels et les adversaires n'ont pas besoin d'être à proximité l'un de l'autre.

La seule exception de ce monde bien ordonné est la présence des cafards rampant là où il leur plaît. Ils sont impossibles à tuer, et les habitants acceptent non seulement leur présence, mais considèrent de bon augure de se faire escalader par un cafard.

Les Marcheurs sur Verre ont un secret jalousement gardé dans leur domaine. Ils ont une ancre vers le royaume du Tisseur dans l'Umbr Profonde. Elle ressemble à une grande antenne satellite au sommet du plus haut gratte-ciel.



Tous les dons du Tisseur ou orientés vers la technologie ont leur difficulté réduite de 1 du fait de la connexion du royaume avec le Tisseur. De même, la difficulté des dons du Sauvage augmente de deux.

Les Rongeurs d'Os

Les Rongeurs d'Os ont cru pendant longtemps avoir trouvé le paradis dans l'Umbr. Leur Terre Natale ne l'est pas, mais elle n'est pas mal quand même. Elle est composée d'un grand parc entouré d'immeubles urbains pleins de restaurants, un croisement avec des feux rouges et un complexe souterrain d'égouts et de tunnels de métro.

L'entrée depuis l'Umbr ressemble à une bouche d'égout au détour d'un Sentier de Lune. Seuls les Rongeurs d'Os peuvent y entrer librement. Les autres tribus peuvent entrer s'ils souhaitent servir et assister les Rongeurs d'Os. Des esprits du Rat font respecter cette règle en fourmillant pour repousser les indésirables.

Le parc est vaste et plein de bancs, de pigeons, d'arbres fruitiers, de poubelles débordantes et de stands abandonnés pleins de nourriture. En plongeant simplement la main dans une poubelle, on peut trouver n'importe quoi. Les fontaines nettoient tout, quelles que soient les salissures, et leurs fonds sont recouverts de dollars, et non de cents. Les statues du parc représentent les héros des Rongeurs d'Os. Aucune mouche ne vole autour des détrit. Les Rongeurs d'Os s'allongent paisiblement sur les bancs, et il y a plein de couvertures sous les arbres pour pique-niquer ou faire la sieste. La seule loi sur la propriété est "celui qui le trouve le garde". Partout sur le sol on trouve des chaînes hi-fi portables neuves, des bouteilles d'alcool, des vêtements et des journaux du jour.

Les esprits du Rat courent dans le parc. Ils volent de la nourriture aux Garous, mais cela n'a rien de personnel. Les rats sont des marchands d'informations. Ils vendent des informations en échange de Gnose, de services... Une histoire que vendent les rats parle de l'Imperméable Magique, un puissant fétiche perdu. L'Imperméable Magique renferme un non-espace duquel tout peut être sorti, comme d'une des poubelles du parc.

Un Théurge nommé Père Noé construit un bateau dans un coin du parc. Il proclame que la fin arrive. De nombreux rats vivent sur le bateau. Suivant son humeur, il les considère comme une aide ou une gêne. Père Noé possède le seul tourniquet en état de marche du domaine. Il est placé devant le navire, où Père Noé vend des tickets pour survivre à l'Apocalypse. Des trucs, des machins et autres babioles d'une haute valeur culturelle pour les prochains Temps Nouveaux envahissent l'intérieur du vaisseau. De nombreux esprits sont liés au bateau, pour le protéger des attaques.

Les enfants du Rat sont les bienvenus dans le domaine des Rongeurs d'Os. C'est la destination la plus fréquente du rite du Trou à rat. Des milliers de trous de rats spirituels percent les égouts.

Un réseau étendu de métro umbral emporte les Rongeurs d'Os d'un endroit à l'autre du domaine. Tous les tourniquets

et portiques sont cassés, et donc tout le monde voyage gratuitement. Les métros arrivent dès qu'il y a plus de deux Rongeurs d'Os qui attendent. Le Cyber-Royaume est sur la liste des stations.



Les Seigneurs de l'Ombre

Le domaine des Seigneurs de l'Ombre se dresse dans le paysage de l'Umbra. En son centre, la Grande Montagne projette son ombre sur le pays alentour. Des orages furieux font rage à travers le royaume.

Les Seigneurs de l'Ombre se sont taillé des forteresses et des cavernes dans les pics et les monts entourant la Grande Montagne. Certains se sont déclaré seigneurs et maîtres des terres autour de leur citadelle. La plupart ont des légions d'esprits liés à leur forteresse. Ces seigneurs offrent leur protection à ceux qui leur apportent encore plus d'esprits serviteurs ou guerriers. Aux pieds des montagnes où demeurent les Seigneurs de l'Ombre se trouvent de vastes terres abandonnées. Les Seigneurs de l'Ombre disent que c'est la demeure des autres tribus.

Les Seigneurs de l'Ombre construisent et rassemblent ici leurs pouvoirs. Ils attendent l'Apocalypse. Lorsqu'elle viendra, ils seront les seuls Garous prêts à l'affronter. Les Garous viendront les supplier de les accueillir dans leurs forteresses pour les protéger du Ver. S'ils jurent fidélité, ils seront recueillis. Sinon, il ne peut y avoir de pitié pour les faibles.

Les Seigneurs de l'Ombre se font la guerre les uns les autres pour le contrôle de la Terre Natale. Certains engagent des meutes de Garous mercenaires. On chuchote que

quelques Seigneurs de l'Ombre ont ouvert le royaume aux agents du Ver pour gagner plus de terres.

Le but ultime de chaque Seigneur de l'Ombre dans le domaine est de prendre la forteresse qui se trouve au milieu de la tempête du sommet de la Grande Montagne, là où des nuages d'oiseaux de mauvais augure volent au cœur de l'orage. Suivant la légende, n'importe quel membre de la tribu qui aura la force de prendre la forteresse sera le maître absolu de tous les Garous.

Aucun Garou n'a jamais pris le contrôle de la forteresse de la Montagne. La plupart meurent durant l'escalade. Soit ils n'ont pas la force nécessaire pour faire l'ascension, soit ils sont détruits par la tempête. Une poignée dans l'histoire des Seigneurs de l'Ombre a atteint le sommet. Les rares qui en sont revenus étaient déments. Manifestement, leurs faiblesses ont détruit leur cerveau. Des nobles industriels ont tenté de creuser vers le haut à l'intérieur de la Montagne. Les horreurs qu'ils y ont découvertes étaient bien pires que les dangers de la tempête. Des manifestations de Grand-père Tonnerre se glissent, déguisées, au sein des forteresses pour mettre à l'épreuve la force et la loyauté des Seigneurs de l'Ombre.

Les Uktenas

Dans l'Umbra, la Terre Natale des Uktenas est une Amérique précolombienne sauvage. Des esprits animaux aujourd'hui disparus, comme le pigeon migrateur d'Amérique, y vivent. Le gibier est abondant, et les Uktenas exécutent des rites de Contrition pour pouvoir chasser en toute quiétude. Les esprits de nombreuses légendes indiennes y vivent également. Dans leur Terre Natale, les Uktenas tentent tous de vivre comme leurs ancêtres. Pour quelques jeunes Uktenas ayant une histoire personnelle différente, cela risque d'être difficile.

Les Conseils des Marcheurs du Ciel se retrouvent dans la Terre Natale et y partagent leurs histoires de voyage. Ces conseils ont accumulé de grandes connaissances sur le Ver et l'Umbra. Ils sont accueillants envers les membres des autres tribus s'adressant à eux, car ils recherchent tous les alliés disponibles contre le Ver. Des Nuwishas sont également présents à ces conseils. On dit qu'ils ont même rencontré des Danseurs de la Spirale Noire renégats et qu'ils utilisent des tambours pour appeler les esprits des morts.

Des conseils tribaux plus vastes se rassemblent parfois dans la Terre Natale, mais, traditionnellement, chaque sept garde sa propre place dans le royaume. Ils gardent leur territoire et le protègent du Ver.

La Terre Natale des Uktenas est reliée à de nombreux autres endroits. Une ancre vers l'Umbra Profonde peut y être découverte, gardée en permanence par des Jagglins du totem tribal. Des Sentiers de Lune très protégés conduisent aux Terres Natales des Croatans et des Wendigos. De plus, les Uktenas ont des portails spirituels vers la Pangée et le Royaume Légendaire.

On murmure que les Uktenas ont creusé une profonde caverne dans leur Terre Natale, où ils entreposent les objets

dangereux rassemblés par ceux qui partent en expédition. Ces objets sont trop périlleux pour être ramenés sur Terre. Des flaiëls ont entendu cette rumeur, et le Ver pourrait être en train de préparer une attaque contre la Terre Natale des Uktenas. Cependant, ce pourrait être un piège des rusés Uktenas.

Les Wendigos

La Terre Natale des Wendigos est un endroit fait de glace, de taïga et de toundra, limité par une région ressemblant aux côtes et aux forêts de l'Alaska. Les Garous qui y restent un temps doivent faire des jets de survie s'ils ne prennent pas des mesures pour se protéger du froid. Comme pour les Uktenas, des esprits alliés habitent le pays.

Les Wendigos y accomplissent des rites et des assemblées traditionnelles. Ils n'autorisent pas les Garous des tribus du Vervenant de pénétrer dans leur Terre Natale. De toutes les autres tribus, seuls les Uktenas sont autorisés à venir. Lorsque les Uktenas ne viennent pas en visite, les Wendigos demandent toujours aux esprits de veiller sur leurs frères. Les Wendigos craignent de perdre les Uktenas au profit du Ver. De plus, les Parents des Wendigos viennent dans leur Terre Natale. C'est la seule tribu dont les Parents sont encore capables d'utiliser des rites pour aller dans l'Umbr.

Le totem Wendigo fait écho à la Rage de ses enfants en envoyant des tempêtes de neige et en faisant souffler le blizzard à travers le pays. Des esprits Wendigos mineurs protègent la Terre Natale contre le Ver et les Vervenants. Les Incarnas du Vent et de l'Aurore envoient également des signes à la tribu Wendigo.

La Terre Natale des Wendigos est en relation avec la Pangée, le Royaume Légendaire, le Royaume Éthéré, le royaume totem de Wendigo et les Terres Natales des Uktenas et des Croatans. Tous les Wendigos qui atteignent le cinquième rang doivent voyager dans le royaume totem de Wendigo.

Les Wendigos ont construit des villages indiens entiers dans leur Terre Natale. Ces villages sont déserts, laissés aux esprits des ancêtres morts et aux Parents décédés après l'invasion européenne. Ils sont sacrés pour les Wendigos, et certains affirment y avoir vu les esprits de héros Wendigos morts depuis bien longtemps.

Des meutes de Wendigos voyagent dans l'Umbr, lançant de rapides attaques contre les agents du Ver et pratiquant les tactiques de guérilla pour lesquelles la tribu est célèbre. La tribu Wendigo évite les conflits dans l'Umbr avec les Vervenants. La seule exception est la destruction par une meute de Wendigos d'une maison appartenant aux Fils de Fenris, après une série de raids contre leur Terre Natale.

Le reste de l'Umbr

Un nombre quasiment infini d'endroits différents et d'étranges espaces accompagnent dans l'Umbr les royaumes proches et les Terres Natales. Les chants des

Galliards parlent de l'existence de nombreux sous-royaumes, Micro-royaumes, Perspectives, et autres régions indescriptibles. Les Théurges découvrent constamment de nouveaux secrets de l'Umbr. L'Umbr se transforme également avec l'approche de l'Apocalypse, créant ou dissolvant des lieux.

Les royaumes et les domaines devraient être adaptés à chaque chronique. Chaque Garou les perçoit différemment. Les divers auspices, tribus, lignées, septs, meutes et individus ressentent l'Umbr d'une façon unique. La pensée adopte une forme physique dans l'Umbr.

Les Royaumes Proches sont les endroits les plus solides de l'Umbr Proche. Les Micro-royaumes et les sous-royaumes sont plus changeants. Ils apparaissent et disparaissent dans le monde des esprits. Ce n'est pas parce qu'un Garou a visité un endroit de l'Umbr que celui-ci sera toujours là à son prochain passage. Toutefois, ces autres lieux font partie intégrante de l'Umbr et peuvent être de la plus grande importance pour un Garou donné. Le destin de Gaïa peut dépendre des batailles qui y sont livrées.

Les lieux de l'Umbr sont grossièrement regroupés en six catégories : domaines, Micro-royaumes, royaumes, sous-royaumes, Perspectives et zones. Ce ne sont pas des termes très répandus parmi les Garous, et certaines régions umbrales échappent à toute classification et répondent à plusieurs de ces désignations.

Les domaines

Les domaines sont des endroits de l'Umbr alimentés par des énergies spirituelles issues de l'extérieur. Les Terres Natales des tribus sont parmi les domaines les plus puissants, alimentées par les énergies des royaumes totems et la force psychique de chaque tribu. La Pénombra est pleine de ces domaines, comme indiqué dans **Loup-Garou : l'Apocalypse**. Les royaumes proches ont également des domaines.

Les Chimères

Les Chimères sont des domaines du Rêve individuels. Chaque rêveur a son domaine dans lequel ses songes prennent place. Les ouvertures vers ces domaines apparaissent dans la Pénombra comme une brume entourant le dormeur. Les Chimères peuvent être dangereuses. Des Phragments et des flaiëls oniriques peuvent s'y trouver. Les Garous peuvent y utiliser leurs capacités oniriques particulières. Toutes les Chimères sont reliées à Rêve. Elles sont alimentées par le rêveur et disparaissent à son réveil. Les mages et les vampires ont de vastes et puissants domaines dans leurs rêves.

Les domaines des Sauvageons

Les domaines des Sauvageons sont des domaines du Sauvage situés près de l'Umbr Profonde. Ils apparaissent comme des nuages d'énergie et de couleurs tourbillonnantes remplis d'esprits du Sauvage et d'éphémères. Les domaines

des Sauvageons peuvent renfermer des ancras vers les régions du Sauvage de l'Umbr Profonde. Les lois et les structures de ces domaines changent dramatiquement et de façon aléatoire. Des Garous y sont devenus fous. Les domaines des Sauvageons peuvent être alimentés par le Sauvage depuis l'Umbr Profonde, bien que des chercheurs umbraux suspectent que cette énergie arrive on ne sait comment du Royaume du Flux.

Les Flétrissures

Les Flétrissures sont des domaines influencés à la fois par le Ver et par le Tisseur. Elles se trouvent incrustées dans les Toiles, et elles contiennent les pires aspects des Toiles et des Trous d'Enfer. Ce sont des paysages urbains pollués et couverts de toiles. La plupart sont alimentées en énergie par la Cicatrice. Les Flétrissures sont combattues en changeant l'environnement sur Gaïa, en détruisant une usine de la Cicatrice ou en rassemblant de la Gnose pour détruire les esprits qui y vivent. Habituellement, les trois actions sont nécessaires pour supprimer définitivement une Flétrissure. Des portails spirituels vers la Cicatrice, les Abysses, le Cyber-Royaume et Malféas s'y trouvent. Les Flétrissures sont reliées à la Toile du Motif.

Les Lunæ

Les Lunæ sont des domaines qui se forment aux croisements de Sentiers de Lune. Ce sont des endroits qui émettent une lueur argentée et sont habités par des Mounes. Les enfants de Phébé peuvent la retrouver dans le Royaume Éthéré grâce à des Ponts de Lune particuliers qu'ils peuvent ouvrir dans les Lunæ. Les voyageurs de l'Umbr utilisent les Lunæ pour se reposer et récupérer dans une relative sécurité. La Céleste Luna fournit l'énergie aux Lunæ.

Les Passées

Les Passées sont des régions alimentées par les énergies fées. Elles apparaissent dans l'Umbr comme des cercles aux fées. La plupart des Passées sont abandonnées et disparaissent. Ils en restent plusieurs dans la Pénombra européenne. Les Sentiers de Lune qui en partent conduisent vers la Terre Natale des Fiannas ou au Portail d'Arcadie. On ne croit pas que les fées empruntent ces Sentiers de Lune, mais qu'elles ont un moyen propre de se déplacer dans l'Umbr. Aucun Garou n'a découvert de Passée avec un Sentier de Lune conduisant directement en Arcadie, bien que ce soit le sujet de nombreuses légendes des Fiannas.

Les royaumes tanières

Le royaume tanière d'un Bastet est alimenté par son créateur. Les Tanières se trouvent toujours dans la Pénombra. En établissant une Tanière, un Bastet empêche l'existence d'autres domaines, comme les Toiles ou les Flétrissures, dans cette partie de la Pénombra. Ceci protège

Gaïa. La plupart des Garous nient la valeur des Tanières des félins-garous, bien que les Arpenteurs Silencieux soient prompts à défendre les Bastets. Les royaumes tanières varient énormément suivant la volonté de leur créateur.

Les toiles

Les toiles sont des domaines du Tisseur dans la Pénombra. Ce sont des traductions des villes dans la Pénombra, couvertes de toiles des araignées du Tisseur. Chacune est alimentée par sa ville de l'autre côté du Goulet. Les toiles changent de façon subtile l'Umbr qui les entoure, faisant augmenter la difficulté des dons du Sauvage et des transformations d'un ou deux points. Voyager dans la toile du Motif est possible depuis ces domaines. La toile du Motif traverse l'Umbr. Le Cyber-Royaume, la Cicatrice et les frontières du Royaume du Flux ont tout trois de nombreuses liaisons.

Les Trous d'Enfer

Les Trous d'Enfer sont des domaines du Ver. Ils apparaissent comme des régions désolées englouties sous la pollution. Chaque Trou d'Enfer contient un puits qui l'approvisionne en énergie de Malféas. Ceci alimente le domaine et donne un accès direct à Malféas. Les pouvoirs du Ver rendent les Trous d'Enfer très dangereux. Ils peuvent infliger des dégâts aux loups-garous qui y pénètrent. Il y a également des flâiels à proximité. Les profondeurs d'un Trou d'Enfer empêchent l'utilisation de dons et de Gnose. De nombreux Garous gagnent de la Rage simplement en s'en approchant.

Les Vallons

Les Vallons sont des domaines du Sauvage, habités par des esprits conscients. Ce sont de magnifiques reflets du monde sauvage. Ils peuvent disposer de portails spirituels vers la Pangée, le Liteau et quelques royaumes totems. Les Vallons permettent aux Garous de restaurer leur Gnose en réussissant un jet de Charisme + Énigmes avec une difficulté de 8. Les Sentiers de Lune à proximités des Vallons sont habituellement épargnés par le Ver.

Les Micro-royaumes

Les Micro-royaumes ne reçoivent pas leur énergie d'une autre région de l'Umbr. Ils sont reliés à d'autres endroits par des pistes spirituelles et des Sentiers de Lune. Les Garous classent tout ce qu'ils ne peuvent comprendre dans la catégorie des Micro-royaumes. Ils sont une page vierge pour les Conteurs, qui peuvent ainsi mettre tout ce qu'ils veulent dans l'Umbr, sans être limités par le reste du monde des esprits.

La Bête

La Bête est un Micro-royaume de l'Umbr. Pour autant que les Garous qui l'ont atteint le sachent, c'est un esprit

gigantesque pour lequel les Garous sont moins que des mouches. D'énormes poils de fourrure se dressent à des dizaines de mètres partout à la surface de la Bête. Toutes les tentatives d'en avoir une vue complète ou d'attirer son attention ont échoué. Des flaiëls parasites vivent sur la Bête, se nourrissant de sa Gnose. La Bête bouge et a déjà propulsé des Garous au loin dans l'Umbr Proche. Une meute de Rongeurs d'Os est fascinée par la Bête. Ils croient qu'elle est un esprit crinos monumental, peut-être le totem primordial de tous les Garous, qui gît, dormant ou inconscient, dans sa propre région de l'Umbr.

Les Perspectives

Les Perspectives sont des endroits inaccessibles pour les Garous. Ce sont des images et des intentions dérivant dans l'Umbr. Les Perspectives ne sont pas reliées à d'autres régions de l'Umbr, et elles représentent un danger pour les voyageurs. Les Astrolâtres émettent l'hypothèse qu'elles sont les rêves de Gaïa. Certains croient qu'elles sont des morceaux de rêve flottant librement, des facettes de rêve libérées. Les Perspectives se déploient devant les voyageurs, ne s'arrêtant pas avant que l'image soit complète. Certains Marcheurs sur Verre pensent qu'elles sont les reflets d'événements passés piégés par la Membrane dans l'Umbr Proche, comme la lumière est capturée par les trous noirs. Une croyance plus répandue veut que les Perspectives soient des esprits ayant le pouvoir de projeter des images.

La mort

Plusieurs Garous ont déclaré avoir vu leur mort dans une Perspective. Ces morts sont personnalisées et les images sont incroyablement réalistes. Il y a au moins un cas d'une vision de la mort devenue réalité. Voir une Perspective de mort demande au Garou de faire un jet de volonté contre une difficulté égale à 10 moins sa Gnose. Échouer entraîne la perte d'un point de volonté. Un échec critique divise la volonté par deux (arrondi en défaveur du Garou).

Le chaos

Certains disent que les Perspectives du chaos représentent un univers dans lequel le Sauvage a consumé toutes choses. D'autres disent que c'est une représentation de la folie. Rares sont les Garous à avoir regardé dans une Perspective du chaos et conservé leur santé mentale. Tous ceux qui en voient une pendant plus d'un tour doivent faire un jet de volonté (difficulté 8) ou souffrir d'une forme de folie. Le chaos est un tourbillon d'objets changeants en permanence. Il n'y a aucun motif discernable dans les objets qui apparaissent. Tout ce qui peut être conceptualisé par les Garous apparaît dans le maelström.

La stase

La stase est l'image immobile du triomphe du Tisseur. De nombreux Marcheurs sur Verres prétendent que cette

image est une tromperie. Ils affirment que même si le Tisseur conquiert effectivement toutes choses, cela ne ressemblera pas à ce qui est montré dans la Perspective. L'image montre la Terre couverte par les toiles du Tisseur. La lune et le soleil sont immobiles dans le ciel. Tout est calcifié par les toiles. Même les araignées du Motif se tissent elles-mêmes dans l'infini immobile.

Les origines

Cette Perspective commence par une lumière blanche aveuglante. Les énergies surgissent et s'élancent vers l'extérieur. Certains Garous prétendent qu'ensuite la Perspective des origines montre la création de l'Umbr et du Système-Royaume. D'autres disent que la vision disparaît après l'explosion.

Les sous-royaumes

Les sous-royaumes sont des reflets des royaumes proches et des zones. Tous les sous-royaumes sont reliés à un royaume proche, mais contiennent suffisamment d'énergie spirituelle pour subvenir à leurs besoins. Certains sont des endroits où les reflets de plusieurs royaumes proches se rassemblent. De nombreux Garous croient que les Terres Natales des tribus sont des sous-royaumes et non des domaines. D'autres pensent que les royaumes totems sont des sous-royaumes des royaumes proches. Un sous-royaume a quelques lois du royaume proche dont il dépend. Voici quelques exemples.

Rêve Éveillé

Rêve Éveillé est un sous-royaume de Rêve. Aucun Sentier de Lune n'y mène, uniquement des pistes spirituelles. C'est un endroit où les esprits oisifs se jouent des tours, reliés aux Chimères formées par ceux qui rêvent éveillés. Rêve Éveillé produit parmi les plus puissants Phragments, les esprits des rêves inaboutis. Les Garous qui y pénètrent y rencontrent leurs propres rêves éveillés.

Le Pays des Dinosaures

La Pangée a un sous-royaume dans l'Umbr connu sous le nom de Pays des Dinosaures. Il est peuplé par les animaux disparus de l'ère des sauriens. Les Garous qui ont quelque chose à prouver y vont pour chasser. Quelques-uns en reviennent chargés d'incroyables trophées. Les autres ont tendance à être mangés.

La Télévision

La Télévision est un sous-royaume relié au Cyber-Royaume. Ici vivent les esprits de tous les programmes télévisés de l'histoire. Un Garou qui y pénètre peut se retrouver au milieu d'une de ses émissions télé favorites. Les visiteurs passent d'un plateau à l'autre. La façon la plus simple d'entrer dans le sous-royaume de Télévision est de passer à travers un écran télé dans l'Umbr. Si un

Garou tente d'entrer dans l'Umbral à travers le reflet d'un poste télé, il risque de se retrouver dans ce sous-royaume. Une possibilité de s'échapper est offerte à la fin de chaque programme.

Les Garous et la télévision

Les Garous sont des créatures extrêmement perceptives. La télévision est terriblement envoûtante pour les Garous en forme hispo, glabro ou crinos. Les lumières clignotantes de l'écran ont un effet hypnotique sur eux. De nombreux Garous qui se retrouvent dans le sous-royaume de Télévision y sont arrivés par accident, après avoir ressenti le besoin de s'approcher de l'écran. Pour cette raison, les Fiannas évitent de la regarder, sauf leurs émissions préférées et les grands événements sportifs. Les Marcheurs sur Verre ne sont pas sensibles à cette hypnose. Les Rongeurs d'Os peuvent devenir dépendants à cet effet. De nombreux cadres des Marcheurs sur Verre disposent des télévisions à l'arrière-plan quand ils rencontrent d'autres Garous.



Les zones

Les zones sont des régions qui font partie de la structure même de l'Umbral. Certains de leurs aspects ne peuvent pas être expliqués de façon satisfaisante dans le monde des esprits. Par exemple, Rêve n'est pas un royaume poche, mais une zone d'une puissance extraordinaire. Les zones ont de forts liens avec le reste de la Tellurie. Les endommager provoque de graves répercussions à travers la Tellurie et attire l'attention des Célestes mineurs. On pense que la plupart des zones font en fait partie de l'Umbral Profonde. La rumeur veut qu'il en existe au moins trois. La plupart des voyageurs de l'Umbral pensent qu'il en existe beaucoup plus, dont une zone temporelle.

La Zone Miroir

Notre meute revint de l'Umbral, victorieuse et avec une sensation de bien-être. Nous nous réunîmes au caern pour reparler des événements de notre passage à côté.

Au moment de nous asseoir dans la clairière, nous entendîmes un bruit venant de la forêt. Quelque chose s'approchait. Lorsque cela surgit hors du couvert des arbres, je poussais le Gémissement de Pressentiment. J'avais reconnu l'odeur, bien que je ne pusse en croire mon flair. Sang-du-Démon, le métis géant corrompu par le Ver, était de retour. Douze ans auparavant, alors que je n'étais qu'un petit, ma meute l'avait mis en pièces, membre par membre, dans un combat titanesque. Trois membres de ma jeune meute y laissèrent la vie. Je survécus de justesse, et je

porte toujours une cicatrice en travers du ventre, comme souvenir de ce jour.

Nous partîmes en courant, et la monstruosité nous suivait à travers les bois. Puis, en dépassant un arbre, je tombais sur Mâchoire-Grimaçante, le Seigneur de l'Ombre que j'avais tué en duel. Je ne comprenais pas. Elle était vivante, d'après son odeur. Que faisait-elle là avec Sang-du-Démon ? Nous étions de retour dans le monde physique, non ?

Au moment où j'esquivais le klaive luisant de Mâchoire-Grimaçante, la cicatrice sur mon estomac me fit souffrir...

Si un Garou, ou une meute tout entière, traverse le Goulet depuis la Pénumbra vers la Terre et obtient un échec critique à son jet de Gnose, il ne sera pas vraiment de retour. À la place, il tombera dans la Zone Miroir.

Personne ne sait exactement ce qu'est la Zone Miroir. Il y a de nombreuses théories. Certains disent que c'est une section à la fois du monde physique et de l'Umbral, prisonnière entre les couches du Goulet. D'autres disent que c'est une ombre des idéaux, des pensées et des rêves, peut-être la célèbre Zone Cauchemar. La Zone Miroir n'est pas une réalité unique. Il y a une infinité de possibilités d'Univers-d'à-côté. Certains sont si proches de la réalité que les Garous peuvent rester longtemps dans la Zone Miroir avant de s'apercevoir qu'ils ne sont pas dans leur réalité. D'autres fois, les différences sont très évidentes et visibles, comme

dans l'histoire précédente. La Zone Miroir est trompeuse. Sa symétrie avec la réalité est son plus grand danger.

Tout et n'importe quoi peut arriver aux Garous qui arrivent dans la Zone Miroir. Ils peuvent s'y retrouver mariés, et même avec des enfants. Ils peuvent trouver des parents morts en vie, des amis vivants morts, une carrière pleine de succès ou au contraire une vie ratée. Le monde peut être plus vieux, ou plus jeune. La plupart des différences entre la Zone Miroir et la Terre sont plus subtiles, comme des amis ayant des opinions et des sentiments différents de ceux qu'ils avaient avant que le Garou ne passe dans l'Umbr. Il y a toujours quelque chose de différent. Tout peut sembler normal au premier regard, mais il suffit de creuser un peu pour voir que non.

Certains Garous ont fouillé la Zone Miroir pour voir les résultats de décisions alternatives et des changements dans la réalité. Aucun d'eux n'a trouvé un moyen pour choisir les différences voulues dans la Zone Miroir. Les objets emportés dans l'Umbr depuis la Zone Miroir disparaissent immédiatement en fumée noire.

Quitter la Zone Miroir

La seule façon de quitter la Zone Miroir est de faire face ou de résoudre le problème présenté dans ce royaume de la perversité. Il n'y a pas de jet de dés ou d'autres mécanismes simples pour sortir. Cet aspect de la Zone Miroir ressemble au royaume de Rêve ou au Liteau. Le Conteur et les joueurs doivent mettre en scène l'évasion.

Les solutions du piège de la Zone Miroir demandent le renforcement ou la réaffirmation de soi par les Garous. C'est seulement à partir de ce moment que les Garous pourront retourner dans l'Umbr et le monde physique. Par exemple, si un Garou va dans la Zone Miroir et trouve toute sa tribu dressée contre lui, il devra trouver l'issue en leur faisant face et en les défiant, même au péril de sa vie. Il peut également se résoudre à vivre sans elle, et montrer qu'il est capable de bien vivre sans son soutien. Dans certains cas, le simple fait d'avoir le courage d'affronter le problème peut être suffisant pour quitter la Zone Miroir.

Les Garous qui connaissent bien la Zone Miroir supposent qu'il s'agit d'un vestige du cataclysme originel qui causa la séparation du monde physique et de celui des esprits. Chaque Garou qui résout une partie du puzzle contribue à briser le Goulet et à réunir les deux pendants de la réalité.

Un sept croit que la Zone Miroir est le véritable champ de bataille où l'Apocalypse doit être combattue. Ce groupe, les Guerriers du Crépuscule, recherche tous les Garous qui ont été piégés dans la Zone Miroir pour les interroger longuement. Ils sont à la recherche d'une entrée praticable, et récompenseront largement ceux qui peuvent les y aider. Ils tentent également de libérer les Garous piégés dans la Zone Miroir. Si un Garou y est entré depuis longtemps et ne parvient pas à s'échapper seul, il peut être secouru par les Guerriers du Crépuscule.

La Non-Zone

Dans l'Umbr, on raconte qu'il y a un second Goulet. Derrière cette barrière se trouve la Non-Zone, la toile de fond de la réalité. Un Garou peut faire un jet de Gnose avec une difficulté de 10, dans certaines circonstances très particulières, pour y pénétrer. Cependant, un échec critique à ce jet a des conséquences dramatiques. Des parties du Garou peuvent être éparpillées dans différents royaumes. Des versions multiples du Garou peuvent apparaître, toutes reliées par la pensée et par le corps. Lorsqu'une meurt, toutes meurent, ce que l'une des copies perçoit, toutes le perçoivent.

La Non-Zone est un endroit étrange, et les Garous qui s'y retrouvent peuvent se croire la proie d'illusions. Cela ressemble à une longue série de puissantes hallucinations, ou à des souvenirs oubliés depuis longtemps. Tous les Garous qui prétendent être entrés dans la Non-Zone racontent y avoir ressenti un fort sentiment de déjà vu. C'est un espace derrière l'Umbr. L'Umbr semble terriblement vraie depuis la Non-Zone.

La Non-Zone est constituée d'un tunnel chaud, humide et sombre, avec des parois de ténèbres solidifiées. Un Ragabash peut la comparer à un train fantôme de fête foraine. Là où la zone délimite des vues et des scènes sur la Tellurie, il y a de la lumière. Les Garous peuvent assister à ces scènes, mais sans les affecter, à moins de sortir de la toile de fond. Les sorties se trouvent dans les fenêtres, les portes, trous d'aération, bouches d'égouts et grottes et conduisent dans l'Umbr ou la Pénumbra, là où la Non-Zone les touche. Partir est facile, il suffit de passer la porte. Revenir est quasiment impossible.

Les Fiannas appellent la Non-Zone "les coulisses du théâtre de l'Umbr". La Zone a des points communs avec les coulisses d'une pièce. Le temps ne passe pas tant que les Garous n'assistent pas à une scène et, dans ce cas, il passe au rythme de celle-ci. Certains Garous ont parlé de lumières dans les murs. Un Théurge des Rongeurs d'Os, Chasseur-de-Steack, croit qu'une rame du métro de Boston est piégée dans la zone. La Non-Zone semble devenir ce que les Garous perçoivent qu'elle est. Une théorie veut qu'il n'y ait rien dans la Non-Zone à part ce que l'esprit des Garous y met pour garder sa santé mentale. Les mages comprennent peut-être la Non-Zone.

La Non-Zone est le raccourci ultime. L'espace n'y a aucune signification. Elle relie quasiment n'importe quel endroit de l'Umbr avec tous les autres. Un Garou peut passer du Londres pénumbra au Sept Vert de Central Park. Toutefois, les méthodes normales pour s'orienter ne fonctionnent pas dans la Non-Zone. Ainsi, les méthodes de pistage et de traque sont sans effet. En faisant un jet d'Intelligence + Énigmes avec une difficulté de 10, un Garou peut trouver son chemin. Il a besoin de 5 succès pour arriver à sa destination exacte. Un échec critique peut le conduire sur un toboggan ou dans une fosse qui le propulse dans un endroit très déplaisant, comme une des rivières d'argent de l'Érèbe ou un sentier des Abysses.

Les esprits infestent la Non-Zone. Ils sont perdus dans la matière de la réalité. Les pouvoirs spirituels et les charmes ne fonctionnent pas. Les esprits ne peuvent pas percevoir les sorties. Il n'y a pas d'éphémère. Les esprits n'ont aucune source d'énergie. Beaucoup de détritons jonchent les couloirs. Les Uktenas pensent qu'il doit y avoir des passages entre la Non-Zone et les Abysses.

Certains pensent qu'il ne doit pas être possible de mourir dans les coulisses, mais personne n'a encore essayé. De plus, le concept illusoire de la Non-Zone pousse certains Astrolâtres à croire qu'il n'y a ni temps ni espace, sauf si quelqu'un y est présent. Les tentatives de destruction des scènes ont toujours échoué. Une rumeur persistante veut qu'il existe des sentiers entre cette zone et d'autres Systèmes-Royaumes et des lieux au-delà de l'Umbrâ. Il y a aussi des légendes à propos d'accidents spatio-temporels dramatiques dont ont été victimes des infortunés piégés dans la Non-Zone.

La Zone Rêve

Connaissez-vous la terreur de celui qui s'endort ?

Il est terrifié au plus profond de son être,

Car le sol se dérobe sous lui, et les rêves commencent.

— Friedrich Nietzsche

Les rêves ne sont pas des pensées aléatoires envahissant l'esprit endormi.

Aucun Garou ne se souvient d'un temps d'avant les rêves. Les espoirs, peurs, joies et chagrins des innombrables enfants de Gaïa s'y forment. C'est un terrain d'expérimentation de la réalité. De nombreux Garous viennent dans la Zone Rêve pour comprendre leur combat et leur place dans le grand rêve de Gaïa.

Chaque fois que quelqu'un s'endort, il crée son propre petit monde du rêve dans la Pénumbra, une Chimère, en ouvrant un sentier vers la Zone Rêve. Dans cette Chimère, son esprit met en scène ses espoirs et ses peurs inconscients. Le rêveur teste les limites de la réalité et renouvelle ses énergies spirituelles. Les rêves normaux se déroulent dans la Chimère. La Zone Rêve fournit substance et matériaux à la Chimère. Elle stocke les rêves archétypaux ainsi que les rêves perdus ou inachevés des Chimères. La Zone Rêve relie les rêves de toutes les créatures vivantes.

Entrer dans Rêve

La Zone Rêve est isolée de l'Umbrâ Proche par un vaste nuage de brume. Aucun Sentier de Lune n'y conduit, mais il y a bien des façons d'y parvenir.

Quiconque peut entrer dans la Zone Rêve à travers sa propre Chimère. La Zone Rêve a une réalité solide, bien plus que les Chimères. Lorsque le rêveur y pénètre, il fait des rêves effroyablement réalistes. La plupart des adultes oublient ces rêves. Les enfants se réveillent souvent, abandonnant ce passage dans la Zone Rêve, victimes de terreurs nocturnes.

Dormir dans l'Umbrâ crée un lien direct avec la Zone Rêve, non bloqué par le Goulet. L'expérience onirique est

similaire au don de Conscience astrale. L'esprit du Garou quitte son corps endormi et se rend dans la Zone Rêve. Les Garous ont développé un rite de Rêve qui leur permet d'entrer dans la Zone Rêve directement depuis le Royaume (voir l'appendice). Certains fétiches permettent également un accès immédiat.

Lorsque le rêveur atteint la Zone Rêve, il voit un immense tourbillon de brume dans des ténèbres totales. La seule lumière est la faible clarté émanant de l'intérieur du tourbillon. Le rêveur est aspiré à l'intérieur pendant d'interminables minutes, tandis que la lumière devient plus forte. Enfin, il émerge de la brume et contemple un bref instant la Zone Rêve dans toute sa gloire. Cette vision est au-delà de la compréhension. Le rêveur est abandonné avec sa propre impression vague de la vision.

Une des descriptions les plus communes de la vision est celle d'une gemme gigantesque et d'une pureté absolue, tournant sur elle-même dans la brume et émettant une lueur éblouissante. Chaque facette diffracte la lumière de telle façon que la gemme tout entière scintille de merveilleux motifs colorés. D'autres descriptions parlent de d'un pissenlit lumineux près à abandonner ses graines au vent ou d'un bouquet de fines fibres optiques aux extrémités multicolores. Après cette vision, le rêveur est précipité à une vitesse incroyable vers la Zone Rêve, et tout est plongé dans les ténèbres.

Lorsqu'un rêveur atteint la Zone Rêve, il entre dans une seule facette à sa surface. Cette région de la surface contient les restes de rêves récents de sa Chimère. S'il n'a pas laissé inachevé un rêve récent, il peut passer à travers la surface pour atteindre les facettes archétypales, plus profondes. S'il entre dans la Zone Rêve depuis la Chimère d'une autre personne, il se retrouve alors parmi les vestiges des rêves récents de cette personne.

Les facettes archétypales contiennent les éléments essentiels des rêves destinés aux Chimères. Celles qui se trouvent à proximité de la facette de surface d'un rêveur donnent à celui qui veut interpréter les rêves des indications très intéressantes sur leur nature. Un Garou entrant dans une facette archétypale se retrouvera dans un rêve faisant appel aux éléments de cette facette. Une telle facette très commune est le rêve de chute. Un Garou pénétrant dans la facette archétypale contenant les rêves de chute rêvera qu'il tombe. Le type exact de la chute dépend de l'individu. Un Griffes Rouges pourra rêver d'une chute à travers une forêt en feu, tandis qu'un Marcheur sur Verre rêvera qu'il tombe d'un gratte-ciel de Manhattan. Les facettes s'adaptent aux rêveurs. Une fois que l'élément archétypal de la facette s'est déroulé, le rêve prend fin.

Le Garou quitte la facette à la fin du rêve, et il entre dans une autre facette du rêve qui lui est reliée. À ce moment, il commence un nouveau rêve, bien que les Garous ne réalisent pas forcément qu'un rêve s'est achevé et qu'un autre commence. C'est comme ce qui arrive aux vrais rêveurs, qui perçoivent souvent de multiples rêves comme un seul élément ininterrompu. On découvre les liens entre les facettes

grâce aux éléments des rêves. Par exemple, le Garou tombant du gratte-ciel peut tomber dans un rêve de New York sur la facette archétypale de la ville, ou dans une foule de la facette archétypale de la foule, ou perdre son sang après l'impact sur celle du sang. Le fonctionnement exact est très difficile à comprendre, mais les rêves sont eux-mêmes souvent incompréhensibles.

Les quêtes oniriques

Une quête onirique consiste à suivre un chemin à travers des facettes interconnectées jusqu'à la fin d'une série de rêves. Chaque série de rêves révèle une vérité ou est une leçon sur quelque chose. Une fois le but de la quête onirique atteint, le Garou quitte la facette.

Par exemple, Élisabeth Cœur-de-Lion, une Philodox des Crocs d'Argent, se réveille depuis quelque temps en sueur et dans un état proche de la frénésie chaque nuit. Elle a participé à une série d'attaques contre des sociétés corrompues par le Ver. Un de ses camarades de meute utilise le don pour Sentir le Ver afin de déterminer si elle est possédée. Ce n'est pas le cas, mais elle est prévenue que de tels rêves peuvent ouvrir des trous dans l'esprit pour un flaiël. Elle décide d'entrer dans la Pénumbra autour du caern et de partir en quête onirique pour découvrir ce qui se passe.

Elle s'endort et son esprit se rend dans la Zone Rêve. Elle n'a pas de rêve résiduel, et passe donc à travers sa facette de surface, dans une facette archétypale de rêve de feu.

Le rêve commence avec Élisabeth attachée à un poteau. Des personnages masqués empilent des fagots à ses pieds. Puis un des personnages enflamme le bûcher avec une torche. La foule applaudit. Élisabeth change sa forme homidée en crinos et se libère. Elle bondit par-dessus les flammes, roussissant sa fourrure, et s'enfuit dans une forêt proche. Elle a à présent achevé son premier rêve.

Elle se déplace dans une facette faite de rêve de poursuites. Élisabeth court dans la sombre forêt, et les personnages masqués la poursuivent. Les branches s'agrippent à elle. Cependant, en crinos, elle est peu gênée. Au moment où elle pense être sauvée, elle entend des hurlements familiers derrière elle. Elle se retourne et voit les membres de son sept. Certains sont sous forme hispo, d'autres ont gardé leur masque en crinos. Elle court plus vite, mais elle ne peut les semer. Élisabeth s'arrête au bord d'un escarpement et s'apprête à combattre. Le second rêve est terminé. Elle entre dans une nouvelle facette.

Le rêve débute avec l'assaut du sept. Élisabeth se bat avec sa dernière énergie, utilisant ses dents, ses griffes et ses crocs. Combat-comme-un-Blaireau, le Gardien du sept, la saisit par la nuque et la cloue au sol. Élisabeth baigne dans son sang, elle est grièvement blessée. Alors, Yeux-de-Lawrence apparaît et défie Combat-comme-un-Blaireau dans un duel pour sa vie. Le troisième rêve prend fin.



Dans la facette archétypale de l'impuissance, tout ce qu'Élizabeth peut faire est de regarder Combat-comme-un-Blaireau et Yeux-de-Lawrence engagés dans un combat brutal. Elle regarde son camarade de meute dans les yeux, et pour la première fois, se rend compte à quel point elle tient à lui, surtout depuis qu'il l'a sauvée d'un groupe de fomorigardant une des sociétés du Ver. Il lui rend son regard. Après une bataille sauvage, Yeux-de-Lawrence pousse un cri de victoire. Il défie tout autre membre du sept qui voudrait être le prochain. Les autres s'enfuient, la queue entre les jambes. Le quatrième rêve est achevé.

Finalement, dans la dernière facette archétypale de la quête onirique, Yeux-de-Lawrence prend Élizabeth dans ses bras. Les deux deviennent homidés et se soutiennent mutuellement. Soudainement, il l'embrasse et murmure, "Je t'aime." Ainsi s'achève le rêve final.

Élizabeth se réveille dans la Pénumbra. Elle connaît la source de ses cauchemars. Yeux-de-Lawrence agit étrangement en sa présence depuis quelque temps. Il est tombé amoureux d'elle. Ses actes ont un sens à présent. Elle s'en serait bientôt rendue compte, mais elle n'en a jamais envisagé la possibilité. Elle est une Philodox, et donc responsable de l'observance de la Litanie. Comme elle a parcouru les rêves archétypaux liés à sa Chimère, elle ne fera plus de cauchemar. À présent, Élizabeth doit décider quelle attitude adopter avec Yeux-de-Lawrence.

La lumière intérieure

Ces facettes se joignent au cœur de la Zone Rêve et se mêlent dans une vive lueur d'une incroyable beauté. Peu savent comment atteindre cette lumière. Certains croient qu'elle est le rêve de Gaïa, la source de tous les autres rêves.

Les Astrolâtres ont découvert un secret de la lumière en utilisant leur don de Conscience astrale. Bien que la Zone Rêve soit située au centre du Système-Royaume, elle n'est pas limitée par les concepts classiques de l'espace umbral. Le cœur de la Zone Rêve limite la Membrane. Un Astrolâtre qui accomplit une quête onirique sous sa forme astrale peut pénétrer dans le cœur de la Zone Rêve en réussissant un jet de Gnose ou de volonté (prendre le plus faible, difficulté 7). En cas d'échec, il retourne dans la Pénumbra. En cas de succès, il passe la Membrane et arrive dans l'Umbr Profonde. Pour les Astrolâtres, le monde intérieur est la clé du monde extérieur.

Quitter Rêve

Pour un Garou, il y a plusieurs façons de quitter la Zone Rêve. Si son corps physique est réveillé, il en est arraché. Un Ragabash peut utiliser son pouvoir onirique spécial, Sentier caché, pour quitter Rêve (voir plus loin). Si une quête onirique est achevée, le Garou est envoyé à l'extérieur. Un Garou peut également sortir en faisant un jet de volonté (difficulté 10) pour se forcer à se réveiller. D'étranges portails oniriques existeraient entre la Zone Rêve et de nombreux autres endroits de l'Umbr Proche.

Les pouvoirs des auspices

Les Garous ont des pouvoirs dans le Rêve qu'ils ne possèdent nulle part ailleurs. Les Uktenas disent que c'est parce que les rêves viennent de l'esprit de Gaïa. Les Astrolâtres pensent que c'est la relation entre la Zone Rêve et chaque individu qui en est l'explication. Chaque auspice gagne un pouvoir supplémentaire différent dans la Zone Rêve.

Sentier caché. Les Ragabash étudient les limites de la société garou. Dans la Zone Rêve, ils peuvent utiliser leur vision unique pour se déplacer entre les différentes facettes sans devoir accomplir le rêve qui y est contenu. Ce déplacement est invisible aux autres Garous. Les facettes dans lesquelles le Ragabash se déplace n'ont pas besoin d'avoir de point commun. En dépensant un point de volonté, un Ragabash peut faire un jet de Perception + Énigmes (difficulté 6) pour découvrir le chemin onirique entre des facettes.

Griffes-Sanglantes, un petit Ragabash névrosé, est piégé dans un rêve où son sept veut lui arracher les intestins. Il tourne au coin d'une rue et se retrouve dans une impasse. Griffes-Sanglantes veut sortir de cette facette et de ce rêve. Il dépense un point de volonté et se concentre. Il fait son jet de Perception + Énigmes et obtient trois succès. Il voit le paysage onirique se dissiper, remplacé par les facettes archétypales autour de lui. Il est capable de se déplacer à travers les murs vers l'extérieur de la facette. Si une meute l'accompagne, elle peut voyager avec lui.



Le seul inconvénient de ce pouvoir est que le Ragabash ne peut pas savoir dans quelle facette il met les pieds. Un Ragabash ne peut pas achever une quête onirique en dépensant énormément de volonté pour sauter d'une facette à l'autre.

Compréhension des rêves. Les Théurges sont les prophètes des Garous. Dans la Zone Rêve, un Théurge gagne la capacité d'interpréter l'environnement onirique en dépensant un point de Gnose et en faisant un jet de volonté (difficulté 6). Chaque succès lui explique un fait de l'environnement. Ces faits sont les éléments essentiels de la facette, tels que la présence d'esprits non-éphémères, la localisation de la prochaine facette d'une quête onirique ou l'identité du rêveur/utilisateur d'une facette de surface. L'interprétation d'un rêve est bien plus facile après l'utilisation de ce pouvoir (toute tentative d'interprétation de ce rêve par le Théurge a une difficulté réduite de trois).

Le Théurge peut, grâce à ce pouvoir, aider d'autres auspices. Par exemple, il peut dire au Ragabash quelle facette rejoindre avec le Sentier caché de façon à poursuivre la quête onirique.

Rêve de soi. Un Philodox doit développer le contrôle de soi pour accomplir son devoir. Dans la Zone Rêve, il peut faire appel à ce contrôle. Il peut dépenser un point de Gnose pour faire un jet de volonté (difficulté 8). Chaque succès lui donne un point à ajouter à n'importe quel attribut physique. Ils doivent être alloués immédiatement. Ses attributs peuvent dépasser 10 si le Conteur l'accepte. Ces bonus durent tant qu'il reste dans la même facette.

Façonnage du rêve. Les Galliards sont l'auspice ayant le plus de connaissances des rêves. Ils sont les maîtres de la manipulation des rêves. En dépensant un point de volonté, un Galliard peut utiliser sa Gnose pour changer un paramètre du rêve, sauf l'élément archétypal. Par exemple, si un Galliard est dans la facette archétypale de la chasse et est poursuivi par son propre sept, il peut utiliser sa Gnose pour changer le sept en un groupe de chatons. Il peut également, s'il le préfère, changer la forêt en un centre commercial. Il ne peut par contre pas arrêter la chasse. S'il tente d'aller contre l'élément archétypal, il échoue automatiquement et perd un point de Gnose.

Ce pouvoir n'affecte que les éphémères de l'environnement onirique. Il ne peut pas servir à transformer un camarade de meute "réel" en purée ou un Théomorphe en sandwich au jambon. La difficulté dépend de l'ampleur de la modification du thème et de l'ambiance du rêve. La table ci-dessous donne des suggestions de niveaux de difficulté. Un échec coûte un point de Gnose. Un échec critique coûte également un point de Gnose, et la situation empire dramatiquement.

Difficulté	Changement
2	Changement insignifiant de l'atmosphère.
4	Un changement qui donne un léger avantage au rêveur.

6	Un changement important qui empêche une autre action d'avoir lieu.
8	Une transformation radicale de l'environnement, comme dans les exemples précédents.
10	Le Galliard remplace le Conteur et donne sa touche personnelle à l'environnement onirique (tant qu'il respecte l'élément archétypal).

Cœur de Rage. Les Ahrouns sont les plus grands guerriers garous. Dans la Zone Rêve, tous les Ahrouns sont capables de déchaîner leur Rage pour attaquer des esprits. Pour ce faire, ils font un jet de Rage avec une difficulté de 6. Chaque succès inflige un niveau de blessure à tous les esprits du rêve à proximité et coûte un point de Rage. Un Ahroun gagne un point de Rage en cas d'échec critique et doit faire un test de frénésie si le Conteur le désire.

Lorsque le Cœur de Rage est utilisé, le paysage du rêve s'adapte à l'attaque du Garou. L'effet peut apparaître comme un jet de flammes surgissant du Garou ou comme un tir de mitrailleuse abattant tous les ennemis de l'Ahroun.

Briseur-d'Os et sa meute sont encerclés par des milliers d'immondes rats à visage humain. Briseur-d'Os déchaîne son pouvoir de Cœur de Rage. Il a une Rage de 8, et lance donc 8 dés (difficulté 6). Il obtient quatre succès et perd quatre points de Rage. Son hurlement de colère provoque la rupture d'un tuyau à proximité des "rats". Ses compagnons et lui contemplent le jet d'eau qui écrase les rats et les engloutit dans un trou d'évacuation. Ce pouvoir fonctionne même contre les esprits les plus puissants de la Zone Rêve.

Possibilités de rencontres

La Zone Rêve est un endroit unique, peuplé de ses propres esprits et voyageurs. Voici une liste de rencontres spirituelles possibles (les caractéristiques de jeu de la plupart de ces créatures sont données dans l'appendice).

1. Éphémère : L'éphémère est la matière spirituelle qui constitue la plupart des rêves. Les rencontres éphémérales sont traitées comme si elles se déroulaient dans le monde physique. Par contre, toutes les blessures infligées par l'éphémère sont imaginaires. Elle ne peut pas vraiment blesser ou tuer un Garou, même si elle est utilisée comme arme par un "véritable" esprit. Les Garous guérissent totalement de ces blessures en changeant de facette. Les dons qui affectent les esprits ne fonctionnent pas dans la Zone Rêve contre les créatures éphémérales. L'éphémère est "la matière dont sont faits les rêves". Dans un rêve de match de base-ball, les supporters, les équipes, le stade, le ciel et tout le reste seront faits d'éphémère.

2. Phantasmes : Ces esprits du rêve se nourrissent des énergies mauvaises des rêves. Les Phantasmes dans une Chimère stressent le rêveur en relâchant les émotions de ses démons intérieurs. Les Phantasmes se nourrissent de la Rage des Garous. Lorsqu'ils sont rencontrés dans des rêves, ils endossent le rôle de grands méchants. Un Garou qui contrô-

le sa Rage dans un rêve incluant un Phantasme peut communiquer avec lui. Ils servent également de protecteurs de la Zone Rêve, la défendant contre la Triade. Les Phantasmes protègent souvent des secrets précieux.

3. Phragments : Les Phragments sont les esprits d'espoirs et de désirs abandonnés. Ils sont les vestiges des ambitions de jeunesse et des buts non atteints du rêveur. Tous les Phragments veulent devenir réalité. Ils brisent les rêves dans lesquels ils pénètrent et tentent de posséder les rêveurs. Certains sont devenus fous, oubliant le rêve qu'ils représentaient. Ceux-ci deviennent parfois des flaiëls oniriques.

4. Flaiëls oniriques : Le Ver a corrompu de nombreuses facettes de la Zone Rêve. Les flaiëls oniriques sont ses serviteurs et ses suppôts. Ils tentent de modifier les éléments des rêves et de les rendre plus sombres. Ils empêchent les Phantasmes d'accomplir leur mission et provoquent des émotions négatives chez les rêveurs. Ils constituent le premier niveau de la corruption répandue par le Ver Corrupteur. Les flaiëls oniriques apparaissent aux rêveurs comme des armes extrêmement violentes qui peuvent être tournées contre les Phantasmes. Ces armes sont bien plus destructrices que les Phragments. Les flaiëls oniriques envoient également des rêves qui érodent la confiance des rêveurs. Les rêveurs qui ont perdu contact avec la réalité peuvent être possédés par des flaiëls oniriques.

5. Rêveurs : Quelques fois, un Garou rencontrera dans la Zone Rêve d'autres rêveurs, qui sont venus de leur propre Chimère. La plupart de ces rêveurs sont perdus. Ce sont des personnes dans le coma, des drogués réguliers, des déments ou des personnes atteintes de folie. Les Parents et les petits perdus sont plus aptes que la plupart des rêveurs à entrer dans la Zone Rêve du fait de leur relation étroite avec l'Umbrà. Les Garous peuvent aider ces rêveurs à s'échapper vers le monde éveillé.

6. Intrus : La guerre fait rage dans la Zone Rêve entre différentes forces voulant contrôler tous les rêves. Des êtres ayant le pouvoir de détruire et de refaçonner les facettes s'y déplacent. Ces entités menacent les rêves de Gaïa. La Chimère demande à tous les Garous d'arrêter ces intrus et de les empêcher de changer ou détruire la Zone Rêve.

7. Araignées mentales : Les araignées mentales sont les servantes du Tisseur, créées pour calcifier la Zone Rêve. Elles apparaissent comme de petites araignées noires tissant leur toile sur les facettes. Elles peuvent annuler les pouvoirs spéciaux des Garous.

8. Chimerlins : Les Chimerlins sont les Jagglins des Chimères. Ce sont de mystérieux ruban d'éphémère éveillé à la vie. Les Chimerlins se trouvent le plus souvent à l'aboutissement des quêtes oniriques, où ils gardent les clés des énigmes. Ils restaurent également la volonté des Garous qui voyagent dans la Zone Rêve. Les Chimerlins attaquent sans hésiter les intrus et les flaiëls oniriques.

9. Esprits du Sauvage : Les énergies créatrices de la Zone Rêve sont en relation avec le Sauvage. Les esprits du Sauvage rencontrés dans la Zone Rêve sont extrêmement dangereux. Ils gauchissent les facettes qu'ils habitent d'une

telle manière que même les plus petits liens entre rêves d'une quête onirique sont modifiés. Les esprits du Sauvage peuvent provoquer l'égarement de rêveurs ou les plonger dans la folie.

10. Autres entités : Les régions frontalières umbrales de la Zone Rêve sont inconnues des Garous. De mystérieuses entités, peut-être en relation avec les intrus, se déplacent parmi les rêves. De nombreux esprits habitant les rêves sont encore à identifier par les Garous.

Les Oneiras résident également dans Rêve. Certains mages les connaissent sous le nom de Seigneurs du Rêve. La façon dont ils contrôlent ou interagissent avec les Garous dans ce royaume est toutefois inconnue. Certains disent que Chimère n'est pas seulement un totem, mais aussi le plus grand des Oneiras.

Les conteurs sont vivement encouragés à peupler Rêve de leurs propres créations.

Fétiches et talents de la Zone Rêve

Les rêveurs peuvent trouver de nombreux fétiches et talents dans la Zone Rêve, habituellement à la fin d'une quête onirique.

Pierre Onirique

Niveau 1, Gnose 6

Ces pierres créent des portails menant directement dans la Zone Rêve. Chaque fétiche a un moyen d'activation différent. Certains doivent être lancés dans un bassin réfléchissant juste avant que le Garou ne passe à côté ; ce dernier arrive alors dans la Zone Rêve, la pierre à ses pieds. D'autres pierres oniriques doivent être tenues ou placées sur le front du dormeur lorsqu'il se prépare à entrer dans la Zone.

Jetons de Cauchemar

Gnose 7

Ces talents ressemblent à de petites pièces de monnaie couvertes d'étranges inscriptions. Si on les regarde dans l'Umbrà, elles apparaissent comme de petites sphères bleues brillantes, laissant des traînées rouges et noires. Lorsqu'on les active, elles plongent tous ceux qui les regardent dans une profonde terreur. La Gnose du talen est opposée à la volonté de la cible. Si le talen remporte le jet d'opposition, la cible devient désemparée pendant un nombre de tours égal au nombre de succès supplémentaires au jet. De plus, les Garous doivent faire un test de frénésie à la fin de la période pour échapper à la frénésie du Renard.

La Périphérie

La plupart des gens ignorent le monde des esprits. Le monde des esprits n'ignore pas l'humanité. Bien que l'immense majorité des hommes ne s'aventure jamais dans l'Umbr Proche ou Lointaine, de nombreux individus ont une chance de croiser le royaume brumeux de la Périphérie, appelé également l'Umbr Douce.

Le Goulet n'est pas, contrairement à ce que croient de nombreux Garous arpenteurs de royaumes, un immense mur impénétrable. Il est en fait plutôt poreux à certains endroits. Le monde des esprits s'immisce dans le monde physique de bien des façons. Les traces subtiles et les lambeaux qui y parviennent sont trop éphémères et trop ténus pour être utilisés par les Garous, mais ils peuvent avoir un impact important sur la vie des hommes.

L'expérience la plus répandue de la Périphérie est l'état magique de connaissance que tous les humains ressentent en passant de l'éveil au sommeil. Cet état est une union directe avec la Périphérie. De là, ils peuvent rester inconscients dans le monde physique, ou glisser dans le Royaume du Rêve pour y vivre de folles aventures hyperconscientes. Tandis qu'ils sont dans l'Umbr Douce, ils peuvent facilement retrouver des souvenirs perdus, voir au-delà des blocages de la conscience éveillée, apercevoir le futur et même se recréer eux-mêmes. Malheureusement, la plupart des gens, sentant les terrifiants pouvoirs de la Périphérie à portée de main, préfèrent s'enfuir dans l'inconscience.

L'Umbr pénètre même le monde éveillé. De nombreux humains ont déjà connu un état de conscience altérée dans lequel ils semblent plus "vivants" : les images sont plus nettes, les couleurs sont plus vives et les sons sont plus clairs, comme si le monde entier était soudain baigné d'une lueur enchantée. Bien que la plupart des gens nient de telles sensations ou les comprennent mal en minimisant leur importance (le nuage rose de l'amour, une décharge d'adrénaline, etc.), ils ont connu un moment de contact direct avec la Périphérie.

Cette expérience est parfois encore plus violente. Beaucoup ont éprouvé une sensation d'effroi dans laquelle ils sont persuadés d'avoir croisé quelque chose de vraiment maléfique. La plupart des gens sont prompts à rire de ces signaux d'alarmes les plus pressants, mais cela ne change en rien le fait qu'ils ont souvent effectivement croisé quelque chose de démoniaque. L'horreur du Délire est, en partie, un voyage dans la Périphérie.

Certains humains ont trouvé des moyens de tirer profit de leur sensibilité à la Périphérie. Ils ont appris à faire confiance au pressentiment et au vague sentiment de connaissance qui accompagne la résonance avec la Périphérie. Il n'est pas du tout indispensable de mener une vie d'ascète. De nombreux escrocs et commerçants comptent sur leurs liens avec la Périphérie pour obtenir une connaissance unique des gens et des tendances. Toutefois, un accès à la Périphérie augmente l'empathie d'une personne, qui à son tour l'aide à développer sa spiritualité. De



nombreux artistes et poètes entrent dans la Périphérie pour avoir accès aux énergies créatrices qui y vibrent. Les artistes comme Monet, Van Gogh et Pollack ont créé des expressions brutes du monde des esprits. Si leurs œuvres ont un tel effet sur autant de gens, c'est parce que le reste de l'humanité se sent vaguement familier avec de telles visions.

De nombreux Parents ont développé leurs liens avec la Périphérie grâce à des rituels chamanistes. Bien qu'ils

n'aient pas le pouvoir de percer le Goulet, ils peuvent passer leur vie ou presque dans la Périphérie et y acquérir une grande sagesse et de grands pouvoirs temporels.

Le pouvoir de la Périphérie est trop ténu pour être un centre d'intérêt pour des Garous, mais le Conteur peut s'en servir comme une partie d'une intrigue, permettant à des Parents de recevoir des messages urgents ou d'envoyer des impressions, des sentiments, aux Garous s'aventurant dans l'Umbr.



Chapitre trois : Habitants de l'Umbr

L'armée des esprits s'avance, disent-ils.

Ils viennent avec les bisons, disent-ils.

Ils viennent avec la nouvelle terre, disent-ils.

— Chants de la religion de la Danse Fantôme,

Poésie des Indiens d'Amérique

Un monde d'esprits

Mis à part dans certaines zones particulières, tout dans l'Umbr est constitué d'esprits. Certains de ces esprits sont appelés éphémères, ils forment la substance de toutes choses dans l'Umbr. Les autres esprits que l'on croise dans l'Umbr sont des esprits du Tisseur, du Ver ou du Sauvage. Ce chapitre traite des esprits couramment rencontrés par les voyageurs de l'Umbr.

Pour une référence rapide durant le jeu, les caractéristiques de la plupart d'entre eux sont données en appendice.

Les émanations

Les émanations sont rencontrées dans quasiment tous les royaumes de l'Umbr Proche. Elles semblent être les esprits de Garous, d'animaux ou d'hommes morts. Certains Garous pensent qu'il s'agit effectivement des esprits des défunts. Les émanations ont en effet des éléments de l'esprit de l'être qu'elles représentent. Elles en possèdent les pensées, capacités, souvenirs, et tous les autres éléments intangibles qui constituent un être, mais le résultat reste un esprit. Certaines émanations ont également des charmes.

Les émanations croient être l'être vivant qu'elles représentent. Elles entrent en contact avec les Garous, leur donnent des conseils et leur enseignent des dons. Elles défendent la majorité des Terres Natales des Garous. Curieusement, personne n'a jamais trouvé dans l'Umbr une émanation d'un Croatan. Certains Théurges ont rencontré de multiples émanations dans différents secteurs de l'Umbr représentant un même individu. Les émanations peuvent être les esprits des Garous morts et oubliés ou simplement les souvenirs spirituels de ces êtres, alimentés par la région umbrale particulière dans laquelle elles se trouvent. La vérité à leur sujet ne sera peut-être jamais découverte, mais cela n'a guère d'importance pour les Garous : les émanations sont si proches des êtres qu'elles représentent qu'elles pourraient tout aussi bien être réellement ces êtres.

Les éphémères

Les éphémères sont des esprits inanimés et non-conscients. C'est la "matière spirituelle" de l'Umbr. Tout dans l'Umbr en est constitué. Les Garous peuvent agir sur ces esprits comme sur les esprits classiques. Lorsqu'un esprit animé est vidé de toute sa Gnose et est détruit, il devient normalement un éphémère.

Les esprits puisent leurs pouvoirs dans l'éphémère autour d'eux. L'éphémère contient un petit peu d'énergie spirituelle, mais pas suffisamment pour être conscient ou pour développer des charmes. De l'énergie spirituelle libérée en grande quantité dans un endroit peut charger l'éphémère. Une partie peut alors conserver la Gnose et donner naissance à un esprit. En manipulant la Gnose, ces esprits peuvent, à leur tour, modeler l'éphémère autour d'eux.

Les élémentaires sont des esprits produits par de l'éphémère chargé. Ils naissent lorsque suffisamment d'éphémères du même type sont rassemblés dans un endroit pour produire un point de Gnose. Si un esprit élémentaire est détruit dans sa demeure umbrale, la dissipation d'énergie qui en résulte a de fortes chances de donner à l'éphémère assez d'énergie pour produire un nouvel élémentaire. Ces "naissances" d'enfants de l'éphémère sont la seule manière connue de procréation d'esprits produisant des enfants plus puissants que leurs parents.

La famille spirituelle de Gaïa

Gaïa est le premier Royaume, le lieu de naissance de la vie, le centre de l'Umbra. Elle est la déesse mère et la créatrice de la vie. Gaïa est la plus grande des Célestes. De nombreux esprits descendent d'elle. On rencontre généralement ces esprits dans la Pénumbra.

Gaïa

Gaïa est l'esprit le plus important pour les Garous. Il y a trois Célestes : Gaïa, Luna et Hélios. Gaïa est la plus grande. Tous les totems sont Ses enfants. Elle est l'esprit de la Terre et la Déesse Mère des Garous. Elle est dans chaque expression de la vie.

Elle meurt d'une longue agonie. Le Ver la tue. Le Tisseur la tue. Les énergies du Sauvage qui autrefois coulaient en elle sont asséchées. Si Gaïa meurt, la Tellurie meurt.

Certains Garous croient que Gaïa dormira jusqu'au Jour de l'Apocalypse. Il est très rare que Gaïa se manifeste directement devant les Garous. Elle communique plutôt avec eux à travers les totems et les esprits de la Pénumbra.

Les naturæ

À l'origine, toute chose sur terre avait un esprit. Lorsque le Tisseur créa le Goulet, Gaïa fut blessée. Le monde spirituel fut séparé du monde physique, la Pénumbra fut créée. Les naturæ sont les esprits de Gaïa vivant dans la Pénumbra, séparés de l'objet physique qu'ils représentent. Ce sont les esprits des animaux et des plantes, plus rarement des rochers.

Les Galliards disent qu'il fut un temps où la Pénumbra était recouverte d'un magnifique Vallon où vivaient les naturæ. La plupart des naturæ dégénèrent en éphémères non-conscients avec l'approche de l'Apocalypse. D'autres naturæ ont été transformés par les domaines du Ver ou du Tisseur.

De nombreux Garous estiment que communiquer avec les naturæ permet d'être au plus proche de Gaïa elle-même. Les naturæ sont amicaux avec les Garous et voudront toujours les aider. Les Danseurs de la Spirale Noire et les créatures du Ver seront systématiquement attaqués par les naturæ défendant leurs Vallons. Les Enfants des Clairières et les esprits animaux sont les naturæ les plus répandus. Les naturæ vivent également dans les royaumes proches avec des étendues naturelles, comme la Pangée.

Protectorat

Les esprits ont des relations particulières entre eux, appelée Protectorat. Un Protecteur est un esprit qui a fourni de la Gnose pour créer un autre esprit (habituellement inférieur). L'esprit créé est appelé enfant du Protecteur. Un Protecteur doit dépenser un point permanent de Gnose pour créer un enfant. La mort du Protecteur sera traumatisante pour cet enfant. L'enfant doit faire un test de Gnose (difficulté 8) après la mort de son Protecteur pour survivre. Ceux qui y parviennent sont appelés les esprits orphelins. Les esprits qui sont liés à d'autres sources d'énergie spirituelle (comme une meute de Garou) n'ont pas besoin de faire ce test : cette autre source est suffisante pour les maintenir.

Les totems

Les totems sont les enfants des trois Célestes. Il y a de nombreux totems, et chacun a sa propre région dans l'Umbra Proche ou Profonde. Ceux qui sont détaillés ci-dessous sont les totems tribaux des Garous.

Cafard

Comme Chimère est liée à Rêve, Cafard est devenu lié au Tisseur. C'est un Incarna de Gaïa, mais il a réussi à se glisser dans la Toile du Motif avec ses enfants. Les Marcheurs sur Verre maintiennent que Cafard essaye de ramener le Tisseur à la raison en ajoutant un peu du Sauvage à la Toile du Motif. Le royaume totem de Cafard est relié au Réseau Informatique et au Cyber-Royaume.

Cafard contrôle les imaginations des ordinateurs et des insectes. C'est l'un des Incarnas les plus savants, et ses Jagglins sont parmi les plus forts. Le totem a une intelligence qui nous est incroyablement étrangère, ainsi qu'une vivacité d'esprit et une précision extrêmes. Il apparaît sous la forme d'un cafard géant escaladant les toiles du Tisseur. Les Marcheurs sur Verre ont reçu de lui de nombreux dons pour éviter les pièges de la Toile du Motif. Cafard est un totem de la Sagesse.

Cerf

Cerf est l'un des plus grands totems. On dit qu'il est plus ancien que les Garous et familier avec des pouvoirs bien au-delà de ceux qu'ils connaissent. Cerf est censé être très

important pour les fées. Il représente la virilité et la force. C'est un symbole de la puissance masculine de la nature. On dit qu'il vit en Arcadie.

Cerf envoie des manifestations physiques pour aider ses enfants dans l'Umbra. Il a un sens des aires infailible, qui semble fonctionner partout dans l'Umbra Proche. Les avatars de Cerf apparaissent souvent aux Garous pour les conduire à l'abri du danger ou pour se battre à leurs côtés en cas de crise. Les Fiannas affirment qu'aucun membre de leur tribu n'a jamais été emporté par les Abysses grâce à la diligence de Cerf. Ses manifestations physiques sont toujours celles d'un grand cerf irlandais aux yeux de feu. Il aide toujours ceux qui ont du sang de fée. Cerf est un totem du Respect.

Chimère

Chimère est l'Incarna aux multiples visages qui surveille les rêves. Elle est l'esprit totem des Astrolâtres. Elle incarne les espoirs et l'essence de l'imagination. Elle est proche du Sauvage, et offre des possibilités infinies à chaque individu. Chimère utilise Rêve pour se dissimuler elle-même et ses enfants. Elle permet aux autres Incarnas d'utiliser Rêve pour parler à ses enfants. Les Astrolâtres croient que Chimère est la plus proche de Gaïa. Elle est une manifestation du Rêve de Gaïa. Elle adopte de nombreuses formes dans l'Umbra, et elle guide ses enfants vers la conscience de soi à travers des visions cryptiques. Certains Astrolâtres pensent que Chimère est également la créatrice des Perspectives.

Chimère ayant de multiples formes, ses Jagglins et ses Gafflins font de même. Elle préfère guider les Garous à travers l'Umbra en permettant à chacun de faire ses propres choix et de prendre ses décisions. Certains disent que Chimère est une Incarna de Luna. Quelle que soit la vérité, elle est un totem de la Sagesse.

Faucon

Faucon est l'un des plus grands Incarnas. Il représente les vertus des Garous. Il lit dans le cœur des héros. Il se tient en première ligne des batailles contre l'Incarna Maeljin, agissant comme un grand protecteur des Garous. Quelle que soit l'opinion d'un Garou sur les Crocs d'Argent, les vertus et les pouvoirs de Faucon sont inégalables. Faucon apparaît dans l'Umbra comme un parfait faucon d'argent.

Il offre ses dons pour permettre aux Crocs d'Argent de rester en contact les uns avec les autres. Il surveille les Sentiers de Lune, les protégeant du Ver. Faucon voyage constamment d'une région de l'Umbra à l'autre. On dit qu'il apparaît dans l'Umbra aux Garous nobles et héroïques. Certains Crocs d'Argent sont inquiets car ils ne peuvent pas toujours trouver leur totem. Faucon est un totem du Respect.

Fenris

Fenris est un ancien Incarna de la Guerre. Il veille sur ses fidèles depuis le Walhalla (soit un sous-royaume du Champ de Bataille, soit un royaume de la guerre dans l'Umbra Profonde). Fenris est le plus grand des loups, la

plus grande créature de Gaïa. Il ne ressent aucune douleur ni ne craint aucun danger. Fenris respecte le sacrifice et le courage. Lorsqu'il envoie un Jagglin dans l'Umbra, c'est pour mettre à l'épreuve le courage et la force des Garous qu'il rencontre, au moyen de quêtes ou de défis. Fenris souhaite faire des Garous les plus puissantes des créatures, et entame ce projet avec ses Fils.

Fenris prend la forme d'un énorme loup noir parfait. Lorsqu'il part en guerre, il combine la nature sauvage du loup avec l'intelligence de l'homme. Il donne la force à ses enfants pour les aider dans leur lutte. En combat, Fenris est assoiffé de sang et inébranlable, quel que soit son adversaire. Fenris est un totem de la Guerre.

Griffon

Griffon est le défenseur du Sauvage. Il donne forme à la colère du Sauvage qui continue à être arraché de l'Umbra Proche et du Royaume. Griffon n'a pour ainsi dire aucune patience et se montre parfois peu réfléchi dans ses attaques. Malgré tout, il compense souvent son manque de retenue par sa volonté inébranlable et sa rage. Il use de ruse et de créativité diabolique dans sa violence.

Griffon ne chasse normalement pas les Garous dans l'Umbra, mais au moins une meute de Marcheurs sur Verre a été la victime de sa faim. Il est toujours catégorique en tout. Ses avatars traquent les Garous indécis et les forcent à prendre une décision ou à se battre. Certains disent que Griffon a un nid en Pangée. Il y prend son envol pour mener la guerre contre le Tisseur et le Ver.

La forme physique de Griffon est celle d'un grand monstre rouge ayant la partie supérieure d'un aigle et le corps d'un lion. C'est une bête à l'aspect féroce. Griffon est incroyablement perceptif. Ses Jagglins peuvent également être rencontrés dans le Royaume parmi les naturæ volants. Griffon est un totem de la guerre.

Hibou

Hibou est peut-être le plus sage des Incarnas. Il voit tout à la lueur de la lune. Peu de choses restent cachées de Hibou et de ses enfants. Il connaît les faiblesses du Goulet. Il se déplace silencieusement dans l'Umbra. Personne ne sait s'il considère un royaume comme sa demeure. Hibou offre des prémonitions à ses enfants, et partage son temps entre le Royaume Légendaire et le Royaume Éthéré. Il explore le paysage toujours changeant de l'Umbra. Les Enfants de Hibou disposent parfois des plus grands savoirs des Royaumes Proches.

Les avatars de Hibou sont semblables à des copies énormes de l'animal. Hibou adopte la forme de n'importe quelle espèce de sa race, bien que sa couleur soit souvent différente, habituellement totalement noire. On dit que Hibou envoie des Gafflins pour aider ses enfants en leur offrant des connaissances et le don de voler. Il est connu pour ne pas apprécier Rat, qui tente de lui dissimuler des choses. Hibou est un totem de la Sagesse.

Licorne

Licorne est un Incarna de la guérison. Elle représente le pouvoir de Gaïa de se guérir elle-même. Licorne est un totem sage de la paix et de l'harmonie. C'est un esprit agile, et elle donne à ses enfants voyageant dans l'Umbrà une grande rapidité. Mais Licorne est très mélancolique, et elle semble très distante avec ses enfants.

Licorne envoie toujours des avatars pour aider les faibles et les désespérés là où elle peut les trouver, quels que soient la lignée, l'auspice et la tribu. Elle se battra pour protéger Gaïa du Ver et de ses maladies. On dit qu'elle est capable de soigner n'importe quelle blessure, quelle qu'en soit la cause et la gravité, mais elle ne peut pas soigner Gaïa à elle seule. La plupart des esprits ont une haute opinion de Licorne. À quelques rares occasions, même des agents du Ver ont hésité à attaquer un de ses avatars.

Son apparence physique est habituellement celle d'une magnifique licorne aux yeux multicolores. Elle vit dans le Royaume, juste au-delà du monde physique. On dit qu'elle voyage à travers le monde, soignant tout ce qui est en son pouvoir. Licorne est un totem de la Sagesse.

Pégase

Pégase est une Incarna puissante et noble. Elle est la protectrice de la beauté et de la pureté. Elle défend les sites sacrés. Elle règne sur les airs et utilise ses capacités pour aider ses enfants. Pégase condamne Fenris et la démence de sa nature sanguinaire. Bien qu'elle soit redoutable en combat, elle ne se laisse pas corrompre en adoptant la voie du Ver au cœur de la bataille.

La forme physique de Pégase est celle d'une grande jument noire ailée aux yeux rouges brillants. Elle aide ses enfants à voyager dans l'Umbrà, en leur offrant ses Gafflins, qui sont sa reproduction en miniature. Lorsqu'un Jagglin de Pégase rencontre des Garous voyageant dans l'Umbrà, il les ignorera jusqu'à ce qu'ils aient besoin d'aide. Si une Furie Noire ou une Garou est en danger, Pégase se jettera immédiatement dans la bataille. Pégase est un totem du Respect.

Rat

Rat est avant tout un survivant. Il est un Incarna de la capacité de survie dans n'importe quelles circonstances. On croit qu'il a des alliés menant la guerre contre le Ver et le Tisseur à la fois dans la Cicatrice et dans le Cyber-Royaume. Rat récupère et dissimule des choses, même aux autres Incarnas. Pour lui, sa propre protection est la priorité absolue, suivie par celle de ses Enfants. Il est très impliqué dans sa tribu, et il l'aidera et lui révélera des secrets.

Rat utilise toutes les ressources disponibles dans sa lutte pour la survie. Ses avatars, ses Jagglins et ses Gafflins attaquent toujours en très grand nombre leurs ennemis, et utilisent les tactiques de guérilla et d'embuscade, même s'ils ont une large supériorité numérique. Rat est très secret et dissimulateur, ce qui lui vaut la colère de Hibou.

Son apparence physique est très variable. C'est toujours un rat, parfois quelconque, parfois colossal et dégoulinant d'eaux usées. Rat est un ennemi très dangereux. Les Rongeurs d'Os dans l'Umbrà peuvent compter sur ses Gafflins pour les aider, où qu'ils aillent. Rat est un totem de la Guerre.

Tonnerre

Grand-père Tonnerre est une force désincarnée de la nature. Il représente les pouvoirs inconnus et craints de Gaïa. Il n'est pas apprécié des autres Incarnas, mais il n'en a cure. Grand-père Tonnerre est la tempête, l'ouragan, la colère incontrôlable de Gaïa. Il est craint des Garous à cause de son pouvoir. Il met à l'épreuve ses enfants et les rend forts. Il est terrifiant à contempler. Tonnerre est craint par les ennemis des Garous et il est connu pour lancer des éclairs destinés à abattre les flâiels et les forteresses du Ver. Grand-père Tonnerre crée des feux de forêt pour détruire ses ennemis parmi les Garous. Il n'a pas de forme physique — ses serviteurs sont les corbeaux de mauvais augure qui annoncent son arrivée. Les Seigneurs de l'Ombre croient que Grand-père Tonnerre possède un royaume dans l'Umbrà Profonde. Grand-père Tonnerre est un totem du Respect.

Uktena

Uktena est un totem mystérieux, ancien et sombre. De tous les Incarnas, c'est le plus savant sur la nature des esprits. Il connaît des secrets appartenant à tous les autres esprits. Il est accordé avec tous les naturæ du Royaume. Certains croient que cet accord entre Uktena et les esprits de Gaïa l'a rendu fou. Uktena protège ses enfants dans l'Umbrà des charmes des esprits hostiles.

Uktena est un esprit de l'eau et son pouvoir s'étend partout dans l'Umbrà où il y a une source. Sous forme physique, il apparaît comme un mélange de serpent et de puma. On sait également qu'il utilise des avatars ayant des apparences très diverses. Uktena recherche les informations avec voracité, il veut tout connaître du Ver et des voies de la magie.

Uktena apparaît rarement dans l'Umbrà, et lorsque c'est le cas, c'est toujours dans des circonstances mystérieuses. On pense qu'il vit dans un Micro-royaume secret, caché des autres esprits. Uktena est un totem de la Sagesse.

Wendigo

Wendigo est sur certains points très semblable à Grand-père Tonnerre. C'est l'Incarna des étendues sauvages et de leur puissance. Wendigo est le blizzard et le vent froid du nord, le glacier qui recouvrait la terre durant l'ère glaciaire. Wendigo est un esprit sauvage et dangereux, qui tue ce qu'il attrape.

On dit qu'il habite dans un sous-royaume arctique de Pangée. Sa manifestation physique est une énorme bête capable de regarder de très haut le plus puissant des crinos. Ses avatars voyagent à travers l'Umbrà, attaquant les ennemis de l'Incarna. Ce sont des chasseurs infatigables.

Toutefois, Wendigo donne également à ses enfants le contrôle de leur Rage. Wendigo est un totem de la Guerre.

Autres totems

Il y a beaucoup d'autres totems respectés par les Garous. On y trouve notamment Lion, Sphinx, Bison, Belette, Glouton, Puce, Dauphin, Brouillard (Éole), Vieil Homme Mer, l'Incarna du Vent, Renard et Raton Laveur. *La Voie des Loups* détaille Glooscap, Lièvre et Corbeau. Ours, Coyote et Dana se trouvent dans **Loup-Garou : L'Apocalypse**.

Développement des totems de meute

Lorsque les Garous achètent l'historique de totem, ils achètent un totem pour la meute tout entière. Les totems de meute sont des aspects d'esprits totems plus puissants. Par exemple, Faucon d'Acier peut être un aspect du totem Faucon choisi par une meute de Marcheurs sur Verre. Le totem de meute est lié au totem tribal Faucon, vénéré par les Crocs d'Argent, mais il en est également indépendant. Plus un totem de meute gagne d'influence, plus il devient indépendant, et peut même s'élever jusqu'à devenir un totem tribal.

Les totems de meute gagnent en force avec le temps. Ils ont quatre manières d'augmenter leur niveau de pouvoir initial.

- Premièrement, si un nouveau membre s'ajoute à la meute, il peut dépenser des points d'historique pour le totem. Ces points représentent l'ajout spirituel de ce nouveau membre à la force du totem de meute.
- Deuxièmement, si un membre de la meute meurt de façon glorieuse ou honorable et si le rite d'Accompagnement des défunts est accompli, le totem de meute gagne un point d'historique à utiliser pour ses capacités.
- Troisièmement, chaque fois qu'un membre de la meute atteint un rang jamais atteint dans sa meute, le totem de meute gagne un point d'historique. Par exemple, si Marche-sur-les-Vagues atteint le rang trois, et s'il est le premier à le faire dans l'histoire de sa meute, son totem de meute gagne un point d'historique pour ses capacités.
- Enfin, dans certaines circonstances particulières, un totem de meute peut être récompensé d'un point d'historique par le Conteur. Ces circonstances impliquent un gain de renom par la meute dans un domaine associé au totem (honneur pour les totems de Respect, sagesse pour les totems de Sagesse et gloire pour les totems de Guerre). Cela doit cependant être des gains de renom exceptionnels, consécutifs par exemple à la victoire de la meute sur des adversaires très puissants pour sauver du Ver plusieurs sept.

Lorsque vous créez un totem de meute, souvenez-vous que tous les totems commencent avec sept points à partager entre Rage, volonté et Gnose. De plus, tous les totems de

meute reçoivent le charme du Sens des aïrets et la capacité de se Reformuler automatiquement.

Les Jagglins de Gaïa

Les Jagglins sont les enfants des totems ou des Incarnas. Ils possèdent une forme similaire à celle de leur Protecteur. Les Jagglins sont créés de la même manière que les totems de meute et ont 15 points d'historique à dépenser. Leur force dépend de la puissance que vous voulez leur donner. Les Jagglins en relation avec les totems tribaux sont plus puissants que ceux qui ne le sont pas.

Les Englins

Les Englins sont des Jagglins d'énergie spirituelle, ou Gnose. Durant les assemblées, certains sept invoquent un Englin pour récupérer de la Gnose. Ce processus a trois étapes. Premièrement, le Maître du Rite dirige le sept dans un rite d'Invocation. Ils appellent un Englin qu'ils veulent chasser. Le Maître expliquera le besoin de Gnose de son peuple et convaincra l'esprit de se laisser traquer pour les restaurer (ce n'est pas aussi difficile que cela en a l'air). Puis le Maître du Rituel exécute un rite de Contrition pour l'action qui va être menée. Les Garous chassent alors l'Englin, habituellement dans l'Umbra mais, suivant le sept, éventuellement dans le monde physique. Après la mise à mort, l'accomplissement de la chasse et la libre participation de l'esprit permettent aux Garous de retrouver leur Gnose.

Table étendue d'historique de totem

Coût	Pouvoir
1	Pour 3 points à dépenser en volonté, Rage ou Gnose
1	Pour 10 points de pouvoir
1	Le totem peut parler
1	Le totem peut toujours trouver les personnages
2	Par charme possédé (sauf Matérialisation, voir plus bas)
2	Le totem est presque toujours avec les personnages
2	Le totem est respecté par les autres esprits
4	Le totem peut se colocaliser avec la meute tout entière et permet la communication entre eux (même si la meute est séparée par de grandes distances, à l'appréciation du Conteur)
5	Le totem peut se matérialiser en cas de besoin
5	Le totem est craint par les agents du Ver

Les Gafflins de Gaïa

Les Gafflins sont les plus petits esprits. Un Gafflin de l'Incarna du Vent sera une petite brise. Un esprit daim sera un Gafflin de Cerf. Ils n'ont presque jamais de volonté propre, et leur conscience est limitée. Les Gafflins ne possèdent que le charme du Sens des aires. Ils ont rarement une Rage, une Gnose et une volonté de plus de 5 et un pouvoir de plus de 30.

La nature du Tisseur

Le Tisseur est la force de l'ordre, du motif et de la stase dans l'univers. À l'origine, le Tisseur donnait ordre et stabilité aux créations du Sauvage. Mais quelque chose eut lieu durant la création, et il devint dément.

À présent, le Tisseur est le membre le plus puissant de la Triade, car ses créations ont échappé à tout contrôle. On dit que le Ver lui-même est piégé dans la Toile du Motif. Le Tisseur a développé trois aspects, mais contrairement au Ver, ces trois aspects forment un ensemble unique dans le Tisseur. Ces trois aspects du Tisseur sont l'Instinctif, l'Irrationnel et le Juge.

Le comportement **Instinctif** du Tisseur semble être basé sur son motif originel. Le Tisseur continu à remplir son but premier qui est de tisser la Toile du Motif à travers la Tellurie. L'aspect Instinctif du Tisseur est totalement lié à l'exécution de la Toile. Il crée l'ordre.

Le comportement **Irrationnel** du Tisseur est le fruit de la folie causée par l'apparente absence de sens de sa mission principale. Le comportement Irrationnel laisse des esprits et des structures d'éphémères à demi créés. Il retisse des motifs déjà existants exactement de la même façon et poursuit des buts insensés. Sans ce comportement du Tisseur, la Tellurie serait sans doute déjà emprisonnée dans la Toile du Motif.

Le comportement **Juge** du Tisseur observe et tente de structurer la conscience du Tisseur, pour donner un sens à la Toile. Certains esprits du Tisseur ont été créés simplement pour tenter de donner du sens. Cependant, sans l'essence du Sauvage, le Tisseur ne peut trouver aucune signification dans la structure, ce qui conduit à un comportement encore plus irrationnel.

Les Astrolâtres croient que le Tisseur tente d'incorporer en lui les activités des autres membres de la Triade, tout comme le Ver, de façon à préserver la Triade. C'est plus certainement une tentative inconsciente de trouver un sens.

Le Tisseur et les éphémères

Suivant les Galliards, il y avait autrefois beaucoup plus d'esprits conscients dans l'Umbr. Il y avait des esprits conscients pour les rivières, les arbres, les nuages, pour presque toute la création. L'Umbr semble à présent essentiellement composée d'éphémère, de "matière spirituelle" sans véritable conscience. Ceci est l'œuvre du Tisseur. Les esprits ont besoin d'énergie du Sauvage pour vivre et agir. Plus la Toile du Motif grandit, plus de choses sont fixées,

moins il y a de possibilités. L'énergie spirituelle est prise de la Tellurie et placée dans la Toile du Motif. Les éphémères sont des esprits qui ont été drainés et qui attendent la calcification. Ils sont la base première de la structure de l'Umbr.

Les Célestes du Tisseur

Si le Tisseur a des Célestes, ils sont inconnus des Garous. Certains ont émis l'hypothèse que la Toile du Motif est un Céleste.

Les Incarnas du Tisseur

Le Tisseur a des serviteurs responsables de l'entretien de la Toile du Motif. Ils semblent être spécialisés dans certaines fonctions, comme produire plus d'araignée du Motif, rassembler des données, etc. Leurs noms et leurs capacités restent un mystère pour les Garous.

Les araignées du Tisseur

Le Tisseur a deux grands types de progéniture. Le premier rassemble les araignées du Tisseur. Ces esprits accomplissent une grande variété de tâches ayant un rapport avec le tissage et l'entretien de la Toile du Motif. Il y en a de nombreuses espèces, comme les araignées du Motif ou du Réseau que l'on trouve dans le livre des règles de **Loup-Garou**.



Les araignées mentales

Les araignées mentales sont les servantes du Tisseur qui tentent d'étendre la Toile du Motif aux Épiphes et à Rêve. Elles rassemblent également des bits de données de ces endroits. Elles apparaissent comme de petites araignées noires et se déplacent en larges groupes. Elles sécrètent des fils de toile qui prennent souvent l'apparence de toiles d'araignée.

Les araignées des franges

Ce sont les créatures parmi les plus terrifiantes du Tisseur. Il s'agit d'araignées grandes comme des véhicules qui sont envoyées aux extrémités de la Toile du Motif pour y établir des domaines de la Toile. Elles ont pour mission de calcifier toute opposition. Elles peuvent mordre leur victime, lui faisant perdre sa Gnose. Si la victime n'a plus de Gnose, elle est paralysée. Les araignées des franges sont capables de subir énormément de dégâts et de se réparer elles-mêmes. Elles sont toutes rattachées à la Toile du Motif et en utilisent les bords de façon tactique en l'escaladant et en arrosant une zone avec de la toile.

Les araignées gardiennes

Ce sont de grandes araignées impossibles à distinguer de la Toile du Motif. Elles ressemblent à de grands bouquets de toile. Si la Toile du Motif est attaquée, les araignées gardiennes se précipitent pour éliminer les agresseurs et réparer les dégâts. Elles se battent avec acharnement et tentent d'uti-



liser leurs ennemis comme matériau de base pour la réparation. Leur morsure est similaire à celle des araignées des franges, mais elles ne sont pas aussi puissantes. Elles utilisent la Toile pour prendre leurs ennemis au piège. Si les agresseurs quittent la zone, elles ne les poursuivront pas.

Les géomides

Ils constituent la deuxième catégorie de rejets du Tisseur. Les géomides adoptent la forme de motifs géométriques et de fractales. Ils fournissent les motifs pour les toiles d'araignée. Ils sont également les réceptacles et les modules de l'information. Les Marcheurs sur Verre aiment les appeler icônes.

Les géomides d'information

Les géomides d'information stockent les données sur un sujet particulier. Ils peuvent parfois aider efficacement un Garou qui leur donne des informations. Si un géomide d'information est attaqué, il appelle en général des araignées du Tisseur pour le protéger. Si sa forme est détruite, les morceaux peuvent être analysés par les araignées du Réseau et d'autres esprits. Les géomides d'information peuvent adopter n'importe quelle forme géométriquement parfaite et sont souvent tissés dans la Toile du Motif.

Les géomides d'attaque

Ces solides cristallins, hérissés de pointes et de bords acérés, attaquent toutes les formes non reconnues qu'ils rencontrent (qui ne soient ni une araignée, ni un géomide). Ils infligent des blessures aggravées et peuvent voyager le long des Ponts de Lune. Ils ont deux formes principales d'attaque. La première consiste à simplement découper un esprit ou un Garou en petits morceaux. Pour la seconde, ils projettent de nombreuses parties d'eux-mêmes, en forme de triangle ou de diamant, qui recouvrent la cible et se soudent en formant un solide autour de leur victime, la calcifiant de cette manière.

Les géomides structurels

Ce sont les architectes qui guident les araignées du Motif dans leur effort de construction. Les géomides structurels utilisent leurs propres angles et formes pour assurer la stabilité des premières couches de toile. Ce ne sont pas des guerriers, bien que certains soient plutôt grands. Ils quittent en général une zone de combat. S'ils sont contraints à se battre, ils tenteront d'écraser leurs agresseurs ou de les incruster dans la Toile du Motif. Ceci inflige des blessures non-aggravées.

La nature du Sauvage

L'objectif du Sauvage dans la Tellurie est la création. Le Sauvage est l'ensemble des possibilités sous toutes leurs formes. À l'origine, les créations du Sauvage étaient tissées dans la structure de la Tellurie par le Tisseur. Le Ver main-

tenait l'équilibre entre les deux. Puis le Tisseur atteignit la conscience et devint dément. Le Ver tenta de remédier au déséquilibre causé par le Tisseur, mais échoua. Il fut emprisonné dans la Toile du Motif. À présent, le Ver tente d'incorporer le Sauvage dans la Toile du Motif. Le Sauvage fut expulsé du Royaume dans l'Umbral Profonde à cause de la structure même de la Toile du Motif.

Étrangement, le Sauvage est le seul membre de la Triade qui ait conservé sa santé mentale. Il pourrait également détenir la clé de la guérison des deux autres membres. Cependant, le Sauvage est également le seul à devoir encore s'éveiller à la conscience. Les Griffes Rouges pensent que c'est pourquoi il est toujours sain d'esprit. Les Marcheurs sur Verre disent que le Sauvage a besoin de la conscience pour arrêter le Ver, et que la seule manière d'y parvenir est de le mettre en contact avec le Tisseur. La plupart des Garous croient que l'idée des Marcheurs sur Verre conduira à la condamnation de la Tellurie.

À propos des ancras

La plupart des passages connus vers l'Umbral Profonde appartiennent au Sauvage. Ces *ancras* utilisent les énergies du Sauvage pour maintenir des ouvertures dans la Membrane. Les mages sont connus pour être très intéressés par ces ancras, et des Garous prétendent qu'ils en ont détruit quelques-unes. Les ancras peuvent être de dangereux endroits entourés par les pouvoirs du Sauvage.

Les Célestes du Sauvage

On ne connaît aucun équivalent des Célestes pour le Sauvage. Certains Garous pensent que Luna peut être un Céleste du Sauvage. Si jamais ils existent, les Célestes du Sauvage doivent être d'étranges créatures aux multiples visages.

Les Incarnas du Sauvage

Encore une fois, on ne connaît pas d'Incarnas du Sauvage. Certains disent que les Tempêtes du Sauvage et les Vortex majeurs sont des Incarnas du Sauvage, mais il est difficile d'en être certain. D'autres croient que les enfants du Sauvage n'ont pas de hiérarchie définie.

Les Tempêtes du Sauvage

Les Tempêtes sont des esprits gigantesques, ayant la puissance de centaines de Vortex. Pour les Garous, elles ressemblent plus à un phénomène qu'à un esprit. Les Tempêtes traversent la Membrane et se précipitent à travers l'Umbral, désarticulant la réalité et relâchant l'énergie spirituelle de l'éphémère tout au long de leur parcours. Elles détruisent les toiles et les structures du Tisseur. Elles peuvent également déchiqueter les Ponts de Lune et les Micro-royaumes, créant des vagues de déchirures et de dissonances dans toute l'Umbral Proche. Les Tempêtes semblent toujours avoir une

destination dans l'Umbral, habituellement vers l'un des royaumes proches, mais parfois vers l'intérieur même de Gaïa. Si un Garou est pris dans une Tempête du Sauvage, il peut être perdu pour l'éternité, se retrouver transformé radicalement en quelque chose d'autre ou passer au travers sans rien ressentir. Les domaines pris dans une Tempête sont quasiment toujours détruits. Il existe des légendes terrifiantes à propos de Furies Noires utilisant le don pour invoquer le Sauvage afin de faire apparaître des Tempêtes du Sauvage dans le monde physique. C'est durant les éclipses lunaires que les Tempêtes du Sauvage se déclenchent dans l'Umbral.

Les Nébuleuses

Les Nébuleuses sont d'énormes structures rencontrées sur les bords de la Membrane. On dit qu'on les trouve dans l'Umbral Profonde. Plusieurs d'entre elles se trouvent dans le Royaume Éthéré. Les Nébuleuses semblent de prime abord semblables à leur équivalent astronomique, à une échelle très réduite : de grands nuages de gaz brillants de diverses couleurs. De plus près, elles sont plus sombres. Des objets en formation se trouvent à l'intérieur. Il s'agit pour l'essentiel d'un peu n'importe quoi, mais des objets utiles peuvent parfois s'y trouver. Les Nébuleuses sont des esprits conscients, mais elles ont tendance à avoir une mémoire sélective et aucun sens des priorités. Elles peuvent créer des objets depuis l'éphémère, dont des formes de vie simples, comme les plantes. Les Garous, avec les dons ou une approche appropriés, peuvent convaincre une Nébuleuse de leur fabriquer un objet en particulier. Les Nébuleuses se défendent en détruisant la réalité autour d'un agresseur, ou en le propulsant sur un Pont de Lune en direction de l'autre bout de l'Umbral. Des attaques répétées et volontaires finiront par la chasser.

Les Sauvageons majeurs

Il existe de nombreux esprits du Sauvage équivalents aux Jagglins. C'est sans surprise qu'on trouve plus de variétés d'esprits du Sauvage que d'aucun autre type d'esprit. Toutefois, ils sont rares et très éloignés dans l'Umbral.

Les Nuages de Couleurs

Les Nuages de Couleurs sont des ensembles tourbillonnants de différentes couleurs. Ils créent des images autour d'eux, et peuvent être confondus avec les Perspectives. Ils peuvent déformer la vision de ceux qui les entourent. Habituellement, les formes qu'ils dessinent sont de grands ponts ou des bulles de couleur flottant sur un arrière-plan étrangement coloré. Les Nuages de Couleur peuvent donner l'impression aux Garous qu'ils ont trouvé un étrange Micro-royaume sorti tout droit d'un lieu magique imaginé par un dessinateur de bande dessinée. Les Nuages de Couleurs sont conscients, mais ne communiquent que par les images. Ce sont des éléments des Nébuleuses.

Les Vortex

Les Vortex, décrits dans le livre des règles de **Loup-Garou**, font partie des esprits du Sauvage les plus puissants rencontrés dans l'Umbral.

Les Malléons

Les Malléons sont des créatures du Sauvage métamorphes et conscientes. Suivant tous les rapports, ils semblent être plutôt déments et assez dangereux. Ils aiment jouer des tours aux Garous, et ils imitent parfois les images qu'ils voient autour d'eux. Les Malléons disposent souvent d'informations. Ils semblent être les esprits du Sauvage les plus "normaux" que la plupart des Garous rencontrent. Toutefois, ils possèdent les mêmes énergies du Sauvage que les Vortex. Une attaque portée par un Malléon fera certainement des dégâts aggravés. Si un Malléon est lié par quelque chose, sa personnalité gravite très rapidement autour de celui qui l'a emprisonné. Il arrive que des Malléons deviennent plus sains d'esprit en étant un peu plus structurés.

Les Sauvageons mineurs

Il existe de nombreux types différents de Sauvageons mineurs. La description donnée dans le livre des règles de **Loup-Garou** est adéquate pour la plupart des créatures du Sauvage rencontrées dans l'Umbral Proche. Ils sont plus puissants que leurs équivalents Gafflins, mais ils sont bien plus rares. Les Sauvageons mineurs sont les créatures du Sauvage avec lesquelles les Garous ont le plus de facilités à entrer en contact.

Les Rubans de Couleurs

Les Rubans de Couleurs sont, comme l'indique leur nom, des petits rubans immatériels de couleurs. Ils peuvent modifier leurs nuances à volonté, et ils se fondent facilement dans les vêtements, la fourrure, ou quoi que ce soit. Ils peuvent servir de guide aux Garous, dont certains trouvent ces esprits simples très reposants. Ils sont joueurs et veulent souvent faire une petite partie de chat. On ne sait trop pourquoi, les Rubans de Couleurs ont tendance à tourner autour des Garous ayant une Rage élevée pour essayer de jouer avec eux. Ils aiment les tours de passe-passe, comme entrer dans une oreille d'un Garou pour ressortir par l'autre.

Les Poches

Les Poches, ou Bulles comme on les appelle parfois, existent sous une multitude de formes. Elles ont habituellement l'apparence d'un esprit géométrique du Tisseur, mais sont de couleur plus vive et leur surface a un aspect liquide. Elles flottent sans but dans l'Umbral, jusqu'à ce qu'elles soient attaquées. Si une Poche est attaquée, elle se transforme immédiatement en un objet plus ou moins utile mais jamais menaçant, avec toutes ses capacités. Si un Garou pense à un objet particulier, une Poche en prendra parfois la forme. Certaines meutes ont raconté avoir découvert de grands troupeaux de Poches et les avoir attaqués pour voir quelles formes elles prendront. Si l'attaquant persiste, une Poche se transformera en une sorte de papillon irisé et tentera de s'enfuir. Ces esprits ont une forme d'intelligence et des connaissances très limitées.

Les Rebutis

Les Rebutis forment un ensemble d'esprits très hétérogène en type et en puissance. Ils se glissent dans l'Umbral Proche à travers les ancras. On pense qu'il s'agit de créations du Sauvage devenues libres d'une façon ou d'une autre. Les Rebutis peuvent être n'importe quoi, et on les confond souvent avec des fétiches ou des éphémères. Il s'agit parfois de puissants esprits conscients qui recherchent un guide parmi les êtres qu'ils rencontrent. Tous disposent du charme pour Briser la réalité. Ils arrivent parfois dans l'Umbral Proche avec un esprit totalement vierge.

Les serviteurs du Ver

Le *Livre du Ver* est le guide définitif du Ver et de ses suppôts. Tous les types de flâiels trouvés dans **Loup-Garou : L'Apocalypse** se retrouvent dans l'Umbral. Chaque recoin de l'Umbral Proche est infecté par le Ver. Même la Pangée et le Flux n'échappent pas à la corruption. Là où il y a douleur, haine, désillusion, désespoir, entropie ou haine, le Ver se cache. En plus de ses innombrables flâiels, le Ver a des copies corrompues de tous les autres types d'esprit. Si vous ne possédez pas le *Livre du Ver*, les flâiels de **Loup-Garou : L'Apocalypse** ainsi que des versions sombres des autres esprits trouvés dans les règles et cet ouvrage, devraient vous permettre de jouer les agents du Ver.



Chapitre quatre : L'Art du Conte

La lumière de la lune peut être cruellement trompeuse.

— Noel Coward, *Private Lives*

L'Umbra étend l'environnement de **Loup-Garou** : **L'Apocalypse** au-delà du monde physique. Elle permet aux Conteurs de s'aventurer au plus profond des expériences classiques qui forment la base de toutes nos histoires. Avec l'Umbra s'offrent de nombreuses possibilités nouvelles. Les loups-garous peuvent combattre des dinosaures, remplacer des membres amputés par des prothèses cybernétiques, voyager vers les étoiles et rendre visite aux esprits des morts. Et ce n'est que le début...

Ce chapitre est destiné au Conteur. Si vous jouez régulièrement dans un groupe, faites une faveur à votre Conteur et à vous-mêmes : ne lisez pas ce chapitre. Vous pourrez toujours jouer si vous le faites. Vous n'en retirerez simplement pas autant de plaisir. La surprise et le suspense ne peuvent être simulés. Ne ratez pas cette expérience. Ne lisez pas ce chapitre. Faites confiance à votre Conteur pour insuffler la vie dans les idées qui s'y trouvent et vivez-les.

L'Umbra est à l'image de l'esprit de Gaïa et de celui des Garous. Elle peut rendre plus intense toute chronique de **Loup-Garou**. Si quelque chose dans ce guide ne convient pas, adaptez-le à votre propre chronique. Même si vous aimez quelque chose mais savez que vos joueurs auront des problèmes avec ce point, ne l'utilisez pas. Du moins, pas tout de suite. Vous pourrez toujours revenir en arrière et rajouter des choses plus tard.

Les esprits et le spiritualisme sont difficiles à com-

prendre et à prendre au sérieux pour certaines personnes. Soyez prudent. L'humour a sa place dans tout jeu, mais si une menace sérieuse fait rire vos joueurs, elle doit probablement être supprimée ou transformée. Aidez l'interprétation de vos joueurs en leur offrant des rencontres qu'ils trouveront plausibles. Et utilisez l'Umbra pour faire vos expériences. L'Umbra pousse le Conteur comme les joueurs à développer leurs capacités d'interprétation d'un rôle.

L'Umbra devrait être utilisée avec parcimonie, à moins que les personnages-joueurs n'y portent un intérêt. Gardez les informations sur l'Umbra loin des personnages, car même les vétérans n'ont pas de certitudes sur elle. Si vous voulez faire jouer des aventures dans l'Umbra, utilisez une carotte : donnez aux joueurs des bribes d'information alléchantes, récompensez-les en leur permettant de justifier une augmentation de capacités ou d'attributs. Finalement, la plupart des groupes deviendront suffisamment curieux et voudront entrer dans l'Umbra. De plus, si les ennemis des personnages utilisent le passage à côté pour gagner un avantage tactique en combat, les joueurs voudront rééquilibrer les chances. Laissez-les vivre les joies de la découverte. Façonnez dans l'Umbra des choses secondaires de manière à plonger les personnages dans l'expectative. Laissez les joueurs développer leur propre vision de l'Umbra. Bientôt, le monde des esprits sera aussi important pour vos personnages que pour bien des Garous.

Introduire l'Umbrax dans une chronique ou une aventure est un changement de rythme bienvenu pour bien des Conteurs, et une possibilité de mettre en avant ses propres énergies créatrices. L'Umbrax est également un endroit tout indiqué pour placer des intrigues qui permettent un meilleur déroulement de la chronique.

Deux des meilleures techniques du Conte dans l'Umbrax sont le symbolisme et le pressentiment. Des symboles récurrents peuvent apparaître dans l'Umbrax. Par exemple, si le plan épouvantable de la Pentex est, dans votre chronique, de répandre des agents mutagènes du Ver dans l'atmosphère près du caern des loups-garoux, il y aura peut-être des nuages noirs partout où ils iront dans l'Umbrax. Laisser les joueurs comparer et confronter l'Umbrax et le monde physique permet de grands effets. Dans un immeuble, les bureaux généreusement éclairés peuvent se transformer en sombres structures de toiles d'araignée, simplement en passant à côté. L'Umbrax peut être une source d'information pour les Garoux, en reflétant l'atmosphère d'une zone.

Plus important, l'Umbrax fournit des idées d'histoires et d'intrigues, donnant ainsi plus de possibilités de campagnes. Les Garoux peuvent transcender les limites du monde physique. Dans l'Umbrax, ils peuvent affecter les choses sur de grandes échelles. Une histoire se déroulant dans l'Umbrax peut être le parallèle à une chronique tout entière.

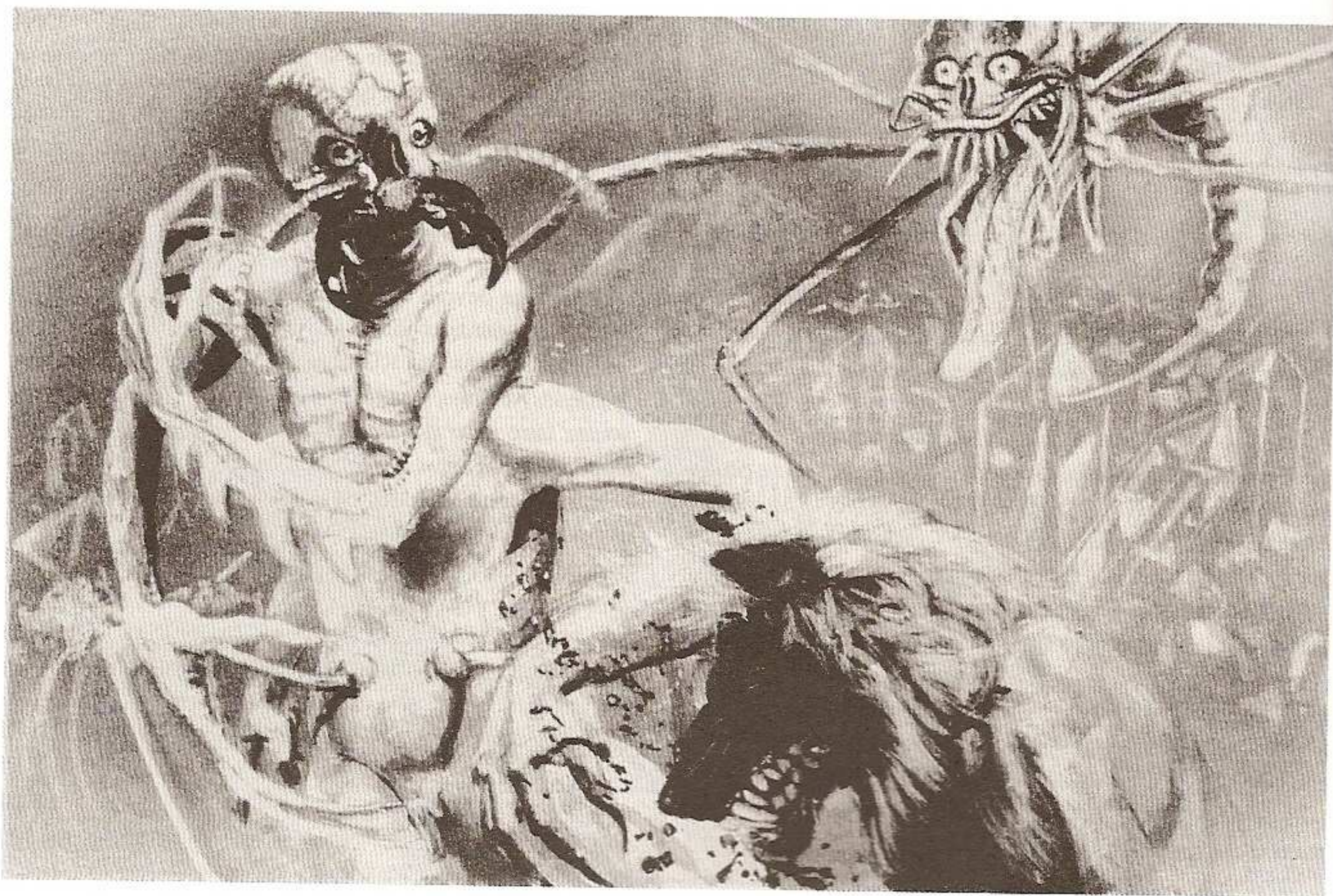
Chaque Conteur aura des idées sur le fonctionnement de l'Umbrax et sur sa signification dans son monde. Dans ce chapitre se trouvent de nombreuses suggestions et conseils

sur ce que peut être l'Umbrax dans votre chronique et pour vos joueurs. Il ne s'agit que de suggestions. Il n'y a qu'une seule loi d'airain dans l'art du Conteur : s'amuser.

Une atmosphère umbrale

Changer l'environnement du monde réel aide à créer le sentiment de mystère qui caractérise l'Umbrax. Dans votre partie, vous pouvez modifier l'endroit où vous jouez lorsque les personnages glissent dans l'Umbrax. Sortez. Changez de pièce. Éteignez toutes les lumières. Jouez sans dés. Jouez à la lueur des bougies (soyez tout de même prudent). Mettez un disque de vent ou de tempête à faible volume. Utilisez les bandes originales de films d'horreur. Demandez à chacun de fermer les yeux lorsque le groupe passe le Goulet. Toutes ces suggestions destinées à renforcer l'ambiance peuvent rendre les parties dans l'Umbrax mémorables.

Si vous pensez pouvoir changer un aspect de votre style de Conteur sans porter atteinte au jeu, allez-y. La façon de décrire l'Umbrax peut changer radicalement l'atmosphère de votre jeu. Vous pouvez varier vos méthodes de Conte et vos descriptions. Vous pouvez, par exemple, décrire tout comme étant plus tangible et plus réel que dans le monde physique. Des descriptions plus détaillées ajoutent au suspense, des descriptions plus vagues peuvent rendre une atmosphère onirique. Changez votre façon de parler : adoptez une voix grave, chantonnez ou même marmonnez. Essayez quelque chose de totalement différent. Faites des expériences. Jouez-en et lancez-vous des défis.



Concepts de scénarios

Cette partie décrit quelques idées de base pour des aventures se déroulant dans l'Umbr. Elles devraient vous aider à créer les vôtres.

Alliés perdus

Un membre de la meute ou du sept est parti dans l'Umbr pour ne jamais en revenir. On demande aux Garous d'aller à sa recherche et de le secourir.

Autres métamorphes

Les Garous ne sont pas les seuls métamorphes à entrer dans l'Umbr. Les coyotes-garous y vivent pratiquement exclusivement, et les corbeaux-garous volent le long des aires. Une histoire, voire une chronique, peut être basée sur la rencontre avec ces créatures. Une histoire pourrait se concentrer sur une quête spirituelle pour expier la Guerre de la Rage.

Caerns perdus

Certaines choses sont plus évidentes dans l'Umbr que dans le monde physique. Les Garous peuvent arriver dans un endroit en passant à côté pour s'apercevoir qu'il a l'énergie spirituelle suffisante pour être un caern. Les Garous peuvent aussi déboucher dans un tel endroit depuis l'Umbr et être incapables de pénétrer le Goulet. Ils peuvent ne même pas savoir où se trouve cet endroit dans le monde physique. Ils peuvent ouvrir le caern depuis l'Umbr pour atteindre la terre.

Contre le Sauvage

Le chaos du Sauvage menace de déstabiliser tout ce qu'il touche. Certaines ancrs ont disparu à cause de Sauvageons ou de Vortex. Si les Garous se rendent dans l'Umbr Profonde, ils devront se battre contre le chaos lui-même.

Contre le Tisseur

Le Tisseur est trop puissant dans le monde physique pour y être vaincu. Dans l'Umbr, les Garous peuvent endommager les systèmes informatiques les plus puissants, détruire les lignes téléphoniques ou couper des centrales électriques pour réveiller le Sauvage dans l'humanité moderne. Les Garous peuvent attaquer la Toile du Motif ou tenter de détruire une des zones. Ils peuvent découvrir des Micro-royaumes d'araignées du Tisseur ou la cache de géomides d'information.

Contre le Ver

Malféas peut être le cœur des opérations du Ver, mais il a des agents qui essaient de conquérir les royaumes proches

et de contrôler les voies de passage dans l'Umbr Proche. De nombreux Garous pensent que l'Umbr est l'endroit où la véritable bataille contre le Ver devra être livrée. Des aventures peuvent s'articuler autour de la destruction de domaines ou d'agents du Ver. Des flaiels peuvent également être traqués jusqu'à leur domaine et attaqués sur leur terrain par des Garous. Les royaumes proches peuvent servir de base arrière pour des attaques contre Malféas même.

Défense des royaumes proches

L'Apocalypse est proche. Dans l'Umbr, des légions d'esprits du Ver se rassemblent pour donner l'assaut à Gaïa. Les Théurges veulent tenir la bataille éloignée de Gaïa aussi longtemps que possible. Les meutes de Garous sont mobilisées pour repousser l'influence du Ver hors des royaumes proches et constituer la première ligne de défense contre ses légions.

Exploration

Quels chemins peuvent être découverts dans l'Umbr ? À quoi ressemble l'Umbr à présent ? Qu'est ce que les royaumes proches ? Qu'y a-t-il à l'intérieur de chacun d'eux ? Une histoire simple d'exploration pour montrer la nature de l'Umbr peut être pleine de mystères et d'aventures.

Gain de rang

De nombreux septs demandent aux Garous d'effectuer un voyage spirituel avant d'atteindre un rang supérieur. Un Garou peut devoir se rendre dans un des royaumes proches, en revenir avec un fétiche et prouver sa valeur.

Guerriers du Rêve

Dans Rêve, tout est possible. La vérité scintille à travers ses multiples facettes. Rêve est à la fois l'intérieur et l'extérieur, le secret du voyage dans l'Umbr Profonde. Même les cadres de la Pentex et les vampires les plus puissants doivent dormir. Celui qui règne sur les rêves contrôle tout. Le film *Dreamscape* montre un exemple de ce type d'aventure.

Quête d'une vision

Une simple quête d'une vision peut former l'ossature d'une histoire, comme une tentative pour trouver des informations dans le monde des esprits sur un ennemi de la meute.

Renoncement

De façon à pouvoir changer d'auspice, un Garou doit souvent voyager dans l'Umbr et survivre aux épreuves de son nouvel auspice.

Rite de Passage

Les Crocs d'Argent envoient leurs petits dans le Royaume Légendaire durant leurs Rites de Passage. D'autres Garous, comme les Astrolâtres et les Arpenteurs Silencieux, font de même.

Romance umbrale

Certains esprits ont une personnalité et des sentiments. Les Garous ont toujours eu un problème avec l'amour. Que ce passerait-il si un esprit tombait amoureux d'un Garou ? Cette histoire d'amour peut être très différente, qu'elle soit tragique ou heureuse. Quelles en seront les conséquences pour le reste de la meute ?

Royaumes proches

Chaque royaume proche contient de nombreux points de départ d'aventures. Vous êtes libre de développer toutes les informations données dans ce livre. Faites vérifier ou infirmer par les Garous toutes les rumeurs et légendes d'un endroit.

Vies antérieures

Les vies antérieures d'un Garou peuvent devenir le centre d'une histoire. Que se passe-t-il si un Garou revit ses vies

antérieures à travers ses rêves. Peut-être retrouvera-t-il des souvenirs spirituels d'endroits comme la Pangée, le Pays de l'Été ou l'Érèbe ? Il peut ressentir une impression de déjà-vu et devoir achever une quête depuis longtemps oubliée.

Concepts de chroniques

Une chronique tout entière peut se concentrer sur l'Umbra. En voici quelques exemples.

Changement

Les Garous s'aventurent dans les domaines et les ancrés du Sauvage et réussissent à changer leur forme véritable.

Guérilleros

Les Garous utilisent l'Umbra comme camp de base pour des actions terroristes. Ils passent à côté et empruntent des Sentiers de Lune depuis et vers les théâtres d'opération. Ils peuvent être des éco-terroristes s'attaquant aux pollueurs ou même des Garous pro-Impergium voulant contrôler la population humaine.

Guerre des Incarnas

Les guerres tribales s'étendent aux royaumes des esprits. Un totem d'une tribu ennemie a déclaré la guerre à votre



tribu. Les deux camps envoient des Garous dans l'Umbr pour défendre leurs Terres Natales et attaquer leurs ennemis. Alternativement, les personnages peuvent appartenir à une tribu qui tente de mettre fin aux hostilités.

Les ténèbres se rassemblent

Les Abysses sont un avatar du Ver grandissant et dévorant l'Umbr. Maître-de-la-Nuit conduit les légions des Abysses dans des attaques contre les caerns à travers le monde. La meute doit défier les Abysses et les détruire en dirigeant les forces de Gaïa des autres royaumes et en découvrant le secret de la vie et de la mort.

Rêve de Garou

Cette campagne est basée sur le concept des Guerriers du Rêve. Les personnages sont des humains normaux dans le monde normal. Dans leurs rêves, ils deviennent de puissants Garous. La campagne deviendra encore plus étrange s'ils découvrent que les loups-garous existent dans le monde réel.

Un avec Gaïa

Cette chronique aide les Garous à comprendre et à devenir un avec Gaïa. Ils espèrent revitaliser ses énergies spirituelles. Dans le même temps, les Garous doivent ressentir Gaïa autant que possible le long de la route.

Unifier les Incarnas

Les Garous voient la force spirituelle de chacun comme une partie de Gaïa. Ils travaillent à l'unification des esprits de tous les Garous dans l'espoir de répandre la paix entre les tribus avant l'Apocalypse.

Wagnériens

Les personnages sont tous membres des Wagnériens et passent leur temps à la recherche d'un autre Système-Royaume. Leur destination peut cacher les secrets qui sauveront Gaïa. Ils agissent avec des guides nuwishas et une grande variété de Garous différents.

Traque dans les ombres : Aventures dans l'Umbr

Trahison

Les personnages dorment à proximité d'un caern. Un hurlement brise soudain le silence de la nuit. La meute se précipite pour en trouver la source : Le Gardien de la Porte du caern gît sur le sol, gémissant de douleur. Il a été poignardé avec un klaive. Tandis que le sang s'écoule de sa poitrine, il murmure quelque chose aux personnages.

"La Borne Lunaire... Traque-le-Vent a volé la Borne Lunaire. Elle s'est enfuie dans l'Umbr !" Le Gardien sombre dans l'inconscience. Un examen (Perception + Médecine) révèle qu'il survivra, le don de Contact de la Mère permet de s'en assurer. Le chef du sept arrive et demande ce qui s'est passé.

Il prend rapidement une décision : "Cette traîtresse dans l'Umbr doit être retrouvée. Nous ne pouvons pas perdre cette Borne Lunaire. Cela peut être le prélude d'une attaque du Ver. Je dois rassembler le sept." Il se penche pour aider le Gardien et rajoute "Soyez prompts. Allez-y."

La piste conduit sur trois mètres dans les bois puis disparaît. La meute doit passer à côté pour poursuivre l'agresseur du Gardien. Traque-le-Vent est une jeune Garou qui a récemment rejoint le sept. Elle a fui le long d'un Sentier de Lune en direction des Abysses. Si la meute dispose d'un don qui leur permet de la pister, ils doivent s'en servir. Ils peuvent également faire un jet de Perception + Énigmes (difficulté 8) pour suivre sa piste.

Les Abysses

Poursuivre Traque-le-Vent conduit la meute aux Abysses. Traque-le-Vent se trouve au bord du gouffre et tient la Borne Lunaire au-dessus de sa tête. Elle semble déséquilibrée et elle est secouée de spasmes violents. Le don pour Sentir le Ver révélera qu'elle est possédée par un flaiel. Elle menace de sauter avec la Borne si les personnages se rapprochent.

La volonté de Traque-le-Vent est plus importante que ce qu'escomptait le flaiel. Elle se bat contre la possession. Elle suspend la Borne au-dessus de l'abîme et pense à s'y jeter. Elle ne veut pas faire face à son crime. Le flaiel ne la quittera pas sans la Borne, mais il ne veut pas mourir. Les deux personnalités prennent alternativement le contrôle de Traque-le-Vent. De bons joueurs devraient sentir la lutte intérieure.

Le flaiel peut être terrifié au point de l'abandonner. Si c'est le cas, un nuage noir sort du corps de Traque-le-Vent et elle s'évanouit, laissant tomber la Borne. Les Garous peuvent toujours attaquer le flaiel, mais la Borne Lunaire est perdue, tombée dans le vide.

La morsure du désespoir

Après cette première rencontre et une fois ramenée au caern, Traque-le-Vent sombrera dans une profonde dépression et parlera de suicide. Son chagrin dépendra de la réaction du sept à la perte de la Borne Lunaire.

Le chef rassemble les Garous, visiblement très inquiet. La pensée d'un Garou se suicidant lui est insupportable. Plus tard dans la nuit, il rejoindra la meute.

"Je suis inquiet à propos de Traque-le-Vent. Je crois qu'elle pourrait tenter de se tuer. Une telle haine de soi ouvre des portes au Ver. Elle doit faire face à son crime. J'aimerais que vous l'escortiez dans un royaume de l'Umbr appelé Érèbe. C'est un voyage dangereux, mais l'Érèbe est un endroit de repentir pour des Garous comme elle. Irez-vous ?"

On peut espérer que les Garous acceptent. Sinon, d'autres Garous l'escorteront et ne reviendront pas de l'Érèbe. Le chef du sept demandera alors aux personnages d'enquêter sur ces disparitions.

Passer à côté dans le monde des esprits révélera que l'Érèbe attend Traque-le-Vent. La meute doit la remettre aux mains des Rejetons. Traque-le-Vent sent qu'elle doit payer. Les personnages peuvent décider de ne pas la livrer à l'Érèbe. Si c'est le cas, ils devront la protéger durant tout le voyage vers la Citadelle de Charyss. Les Rejetons tenteront de faire un pacte avec les Garous avec pour enjeu la Borne Lunaire, à moins qu'ils ne découvrent qu'elle est perdue dans les Abysses. Ils en savent assez pour ne pas s'y risquer.

L'épisode devrait être déchirant. Les personnages devront soit réussir à contrôler Traque-le-Vent pour qu'elle n'aille pas avec les Rejetons, ou accepter le chagrin de la laisser aller vers sa purification spirituelle.

Destination Lune

Il existe, bien sûr, un moyen d'obtenir une autre Borne Lunaire. Un occultiste, un Théurge, un Galliard ou même un Rejeton peuvent avoir entendu parler de voyages dans le Royaume Éthéré. Là, l'Incarna Phébé pourrait offrir une nouvelle Borne au sept, leur permettant d'ouvrir à nouveau leur Pont de Lune. Si la meute n'a aucun moyen de voler vers les nuages, un Maître des Rites peut invoquer un esprit volant pour les y emmener.

Les Garous doivent voyager vers le Royaume Éthéré. Une fois arrivés, ils peuvent rencontrer le Sept des Étoiles ou des esprits volants ou du vent. S'ils atteignent Phébé et lui exposent leur requête, elle leur offrira une Borne en échange de l'accomplissement d'une quête. Elle a besoin qu'une meute aille dans la Cicatrice pour y détruire une des usines qui sont responsables des nuages bloquant sa lumière. (Si les Garous n'arrivent pas à rejoindre Phébé, ils peuvent essayer à nouveau, ou Altaïr du Sept des Étoiles peut l'invoquer.)

Le voyage entre le Royaume Éthéré et la Cicatrice doit être fait dans la Pénumbra. L'épais brouillard de la Cicatrice a fermé tous les Ponts de Lune et Portails Spirituels entre ce royaume et les nuages du Royaume Éthéré.

Les Garous peuvent arriver dans la Cicatrice devant l'une des usines qu'ils doivent détruire ou dans l'une des villes, suivant la durée de la visite que vous souhaitez. La meilleure façon de détruire une usine est de faire exploser un accumulateur de Gnose. D'autres méthodes, comme détruire les machines, allumer un incendie ou saboter l'usine de telle façon qu'elle ferme pour un moment, peuvent également fonctionner. Les joueurs doivent compter sur leur ingéniosité.

Dès que le premier rayon de lune atteint la surface de la Cicatrice, Phébé ramène les personnages à elle dans un nuage de lumière lunaire et leur donne la Borne. La lune leur semblera un peu plus brillante à leur retour au sept.

Une trêve avec l'Ennemi

Un petit esprit rat s'approche du chef de la meute des joueurs. Il porte un message. Un groupe de Danseurs de la Spirale Noire en a assez de se faire trahir et poignarder dans le dos par Pentex, Inc. Ils ont décidé de désertre des forces du Ver.

Un petit rouleau attaché sur le dos du rat donne les détails : "Nous avons des informations sur la Pentex. Rencontrons-nous en Pangée la nuit de la prochaine Demi-Lune. Nous avons à parler." La meute doit prendre le risque d'un éventuel piège pour obtenir des informations vitales.

Si les Garous vont en Pangée, ils seront soumis à la "Loi de la Tribu Unique" : tous les Garous semblent être de la même tribu. Les Danseurs de la Spirale Noire utiliseront leurs dons pour reconnaître leurs camarades.

Dans les profondeurs de la jungle, ils donneront aux personnages des informations secondaires sur la Pentex. Puis ils se mettront à parler entre eux. Il n'y a aucun doute qu'un personnage attendra pour voir s'ils seront attaqués. Ils le seront... par des créatures du Ver à la recherche des déserteurs.

Dès que le rythme tombe, les Théomorphes surgissent. Ils viennent pour trouver et tuer les Spirales Noires. Mettez autant de Théomorphes que nécessaire pour rendre la situation très dangereuse. Les Spirales Noires refuseront de quitter la Pangée et voudront tenir sur place. Les personnages doivent rapidement décider de leur stratégie (si la situation tourne mal, un tyrannosaure attaquant un Théomorpe peut faire une belle scène finale et mettre fin au combat). Après la bataille, une question se posera : que faire des déserteurs ?

Courez, loups-garous, courez

En revenant d'une traversée, les Garous croisent un Sentier de Lune qu'ils ne connaissent pas. Il conduit dans une forêt de pins. S'ils l'ignorent, le Sentier les hantera durant leurs prochains passages dans l'Umbr.

S'ils décident de le suivre, ils émergent dans une banlieue du Liteau. Les personnages prendront la forme loup et entendront bientôt le gémissement des sirènes. Des responsables du contrôle animalier sont rapidement sur place. Ils ont des fusils au cas où les loups seraient enragés. Les Garous qui voudront s'enfuir seront poursuivis sur des kilomètres de quartiers résidentiels.

Tout ce qu'ils ont à faire c'est de survivre. Laissez-les connaître le monde du Liteau, et une fois qu'ils seront conscients des difficultés de vivre comme un loup, laissez-les s'échapper.

Purifier les ombres

Une nuit, durant un concours de contes, un Arpenteur Silencieux, Sokaris Amon, arrive au caern des personnages avec une étrange histoire.

"Je voyageais dans une profonde forêt dans le nord lorsque je débouchai dans un endroit qui fit se dresser les

poils de mon dos. J'étais dans une partie magnifique de la forêt quand je tombai sur un bosquet d'arbres morts. Tous les arbres de cette partie de la forêt étaient morts. Les feuilles étaient sèches et cassantes. Mon don de Vision dans l'Umbrage me trahit. Ma vue ne pouvait pas passer le Goulet à cet endroit. Je crains que cela puisse être un lieu du Ver. Bien que je doive continuer ma route, j'ai pensé que vous deviez être prévenus."

Cette histoire inquiète beaucoup le chef de sept. Il choisit la meute des joueurs parmi les Garous pour enquêter. Ils doivent explorer le bosquet et revenir rapidement. L'Arpenteur Silencieux donne la direction générale de l'endroit et repart.

La meute se met en route. La forêt devient de plus en plus épaisse et de plus en plus vivante. Tous les Garous peuvent sentir la force du Sauvage. Le sentiment disparaît à l'orée du bosquet.

Le bosquet est comme l'a décrit Sokaris. Les tentatives de percer le Goulet ou de passer à côté échouent. Toutefois, en dehors du cercle d'arbres, passer dans l'Umbrage est facile. La force du Goulet n'est que de 5 dans les bois environnants.

Aux abords du bosquet dans la Pénombre, les Garous découvrent les vestiges de Passées des fées. Des cercles de champignons, des arbres luisants et des rayons de lune recouvrent la forêt. Un mur de brouillard solide s'élève entre les Passées et les arbres morts. Aucun autre indice ne peut être trouvé sur place. La meute doit retourner chez le chef de sept pour obtenir plus d'informations.

Le chef comprend très vite la relation entre le site et les fées, même si ce n'est pas le cas des joueurs. Il les envoie en traversée dans le Portail d'Arcadie pour y trouver plus d'information sur cet endroit auprès des fées.

Le Portail d'Arcadie

Le Sentier de Lune vers Arcadie traverse de mystérieuses forêts umbrales. La meute rencontre un chevalier fée se tenant, seul, au milieu du Sentier. Il est caparaçonné dans une armure fée et tient une épée de métal fée. Lorsqu'il aperçoit la meute, il leur lance un défi :

"Tous ceux qui voudront rejoindre Arcadie devront d'abord me vaincre."

Les Garous doivent vaincre en combat le chevalier avant de pouvoir entrer dans le Portail d'Arcadie (ses caractéristiques sont en appendice). Le chevalier se battra contre un Garou à la fois. Il ne tuera sous aucun prétexte. La meute peut essayer aussi souvent qu'elle le désire. Une fois le chevalier au sol, le Sentier de Lune conduit directement dans le Portail d'Arcadie.

À leur arrivée, les Garous sont accueillis par une fée espiègle nommée Glee. C'est une petite pixie brillante avec une volonté de 6 et une Gnose de 7. Glee ne connaît rien du bosquet. Elle suit les Garous, leur donnant des conseils contradictoires (c'est qu'ils ne doivent pas bien écouter) sur la façon de quitter la forêt. Si un Garou la harcèle, elle répondra qu'il faut d'abord qu'ils l'attrapent avant qu'elle ne leur dise comment rejoindre le château de Lysandre.

Glee a un groupement de dés en Dextérité + Sports de 8. Les Garous doivent obtenir cinq succès sur un jet d'opposition de Dextérité + Sports. Si les Garous l'emportent, Glee les conduit au Château du Portail. S'ils échouent, ils devront trouver eux-mêmes le chemin (voir le chapitre deux pour plus de détails).

Une fois au Château du Portail, les Garous sont reçus en audience par le Seigneur Lysandre. Lysandre les accueille avec courtoisie et les convie à un merveilleux festin. Il discute abondamment avec ses invités. Il a entendu parler d'un bois mort, mais tout ce dont il se souvient est que cela a un rapport avec une bataille. Lysandre ne sait plus exactement s'il a entendu cette histoire il y a quelques semaines ou un siècle. Il s'excuse de son manque de mémoire et conseille aux Garous de se rendre dans le Champ de Bataille. Ils pourront y être les témoins de la bataille. Il offre d'envoyer des chevaliers pour escorter les Garous au-delà de la Forteresse Sinistre vers un Sentier de Lune conduisant au Champ de Bataille. Glee se propose de les accompagner comme guide.

Le lendemain matin, quelques chevaliers de Lysandre conduisent les Garous vers la Forteresse Sinistre. Ils décrivent un cercle pour éviter la citadelle de Mariana et atteignent le Sentier vers l'extérieur sans difficulté. Glee suit secrètement les Garous s'ils ont refusé de la prendre comme guide.

Lorsque les Garous arrivent au Champ de Bataille, la "Bataille du Caern des Fées" est marquée sur le Panneau Indicateur. Le site de la bataille est facilement trouvé. Des Danseurs de la Spirale Noire, équipés d'armes en acier et en argent, sont engagés dans un furieux combat contre des fées et une meute multi-tribale de Garous. La meute comprend deux Fiannas, un Crocs d'Argent, un Enfant de Gaïa et une Marcheuse sur Verre nommée Voleuse-d'Épieu. La bataille se poursuit, et les Spirales Noires prennent le dessus. La Marcheuse sur Verre brandit un étrange fétiche tandis que ses camarades de meute meurent les uns après les autres. Il s'agit d'une boîte noire couverte de boutons rouges luisants. Elle tourne les boutons et une ouverture est créée dans le Goulet. Des toiles en surgissent et recouvrent tout. Les Danseurs de la Spirales Noire et les fées hurlent en cœur. La bataille est terminée.

L'Érèbe

Si elle ne servait pas de guide aux Garous, Glee apparaît à ce moment. Elle suggère que Voleuse-d'Épieu sait ce qui s'est passé dans le bosquet, et qu'il est possible de l'interroger. Si les Garous sont assez courageux pour se rendre en Érèbe, Glee les conduira sur la Route d'Argent. Elle n'aura cependant pas le courage de passer les portes du royaume.

Les Garous suivent la Route d'Argent. Les Portes d'Érèbe s'ouvrent pour ceux qui désirent entrer. Les Rejetons se tiennent sur les berges des Rivières d'Argent. Si les Garous leur demandent de voir Voleuse-d'Épieu, les Rejetons leur expliqueront le Pacte et tenteront de les faire l'accepter. Une fois que les Garous ont repoussé trois fois le Pacte, les Rejetons leur indiquent où souffre Voleuse-d'Épieu.

Voleuse-d'Épieu est enchaînée à l'une des parois de pierre. Un coffre ouvert se trouve près d'elle et des milliers de petits insectes noirs grouillent autour d'elle. Elle tente désespérément de les attraper et de les mettre dans le coffre. Son Rejeton attiré se tient en retrait, l'observant en silence. Lorsqu'elle place des cafards dans le coffre, ils s'en échappent immédiatement.

“Bonjour, dit son gardien. Si vous attendez que Voleuse-d'Épieu ait fini de mettre les insectes dans le coffre, elle sera libre de partir avec vous.” Cette remarque le fait hurler de rire.

Voleuse-d'Épieu est désespérée et pathétique, mais elle repousse ceux qui voudraient l'aider : “Je dois le faire seule.”

Si les Garous l'interrogent sur les événements, elle leur explique que la boîte est un fétiche du Tisseur. Elle l'a volé dans un endroit appelé à présent le Cyber-Royaume. Si on lui demande depuis combien de temps elle est en Érèbe, elle répondra n'en rien savoir, mais qu'elle était vivante au XIX^e siècle. S'il y a un moyen de défaire l'œuvre du fétiche, ils le trouveront dans le Cyber-Royaume. Le Rejeton remet Voleuse-d'Épieu au travail. Il informe aimablement les personnages sur la manière de quitter le royaume par la Citadelle de Charyss.

Une fois les Garous hors d'Érèbe, ils peuvent voyager sur un Sentier de Lune vers le Cyber-Royaume. Les araignées du Tisseur sont les rencontres les plus probables durant ce déplacement.

Le Cyber-Royaume

La meute arrive dans le Cyber-Royaume au beau milieu d'une bataille entre des araignées du Tisseur et des Cyberloups, dans la Vieille Ville. Cette rencontre doit être risquée, mais la meute doit, dans la mesure du possible, sauver les Cyberloups. Si le Conteur le désire, les Garous peuvent recevoir des technofétiches en récompense. Ils obtiendront également toutes les réponses à leurs questions sur le royaume.

Les Cyberloups peuvent aider les Garous à retrouver les informations dont ils ont besoin. Les Garous doivent atteindre le Centre-Ville et accéder au Réseau Informatique. Des guides ou des araignées du Réseau liées sont fournis aux Garous. Ils doivent “escalader l'échelle sociale” et entrer dans le Réseau Informatique depuis un terminal (les rencontres sur l'échelle sociale se trouvent au chapitre deux).

Le bloc de données que les Garous recherchent se présente au microniveau comme un musée. Les araignées du Réseau qui s'y trouvent peuvent aider les Garous à accéder aux informations sur le fétiche utilisé par Voleuse-d'Épieu. Ce fétiche calcifie une région entière de l'Umbrà lorsqu'on l'active. Seul un énorme montant d'énergie du Sauvage peut briser une région calcifiée de la Pénumbra.

Une recherche plus approfondie indique une source appropriée d'énergies du Sauvage : le Royaume du Flux. Des accumulateurs d'énergies spirituelles sont fabriqués par les agents du Tisseur dans la Cicatrice. L'un d'eux peut



emmagasiner suffisamment d'énergie pour brûler la zone calcifiée. L'itinéraire le plus simple pour la Cicatrice est de passer par la Toile du Motif. Les araignées du Réseau conduiront les Garous hors du Cyber-Royaume.

Les Garous peuvent faire des rencontres sur la Toile du Motif avant d'atteindre la Cicatrice.

La Cicatrice

La Cicatrice est une terre morte couverte d'usines et de pollution. Les Garous ont une tâche ardue. Ils doivent pénétrer dans une usine, se débarrasser des flaiels araignées et voler un accumulateur de Gnose vide. S'ils y parviennent, tout ce qu'il leur reste à faire est de prendre l'accumulateur et de le charger dans le Royaume du Flux.

Les Garous peuvent suivre la Toile du Motif pour se rendre au Royaume du Flux, ou emprunter les Sentiers de Lune. Cette seconde méthode est la plus dangereuse (voir le chapitre deux).

Le Royaume du Flux

Une fois les Garous à l'intérieur du Flux, ils doivent activer l'accumulateur de Gnose et attendre qu'il soit chargé. Le paysage autour d'eux se mettra à onduler et à vibrer. Tandis que les Garous attendent, un Sauvageon les attaque pour les empêcher de drainer l'énergie du royaume. Les

Garous doivent le contenir durant trois tours pour remplir l'accumulateur. Ils peuvent alors s'enfuir dans la Pénumbra.

Retour aux bois

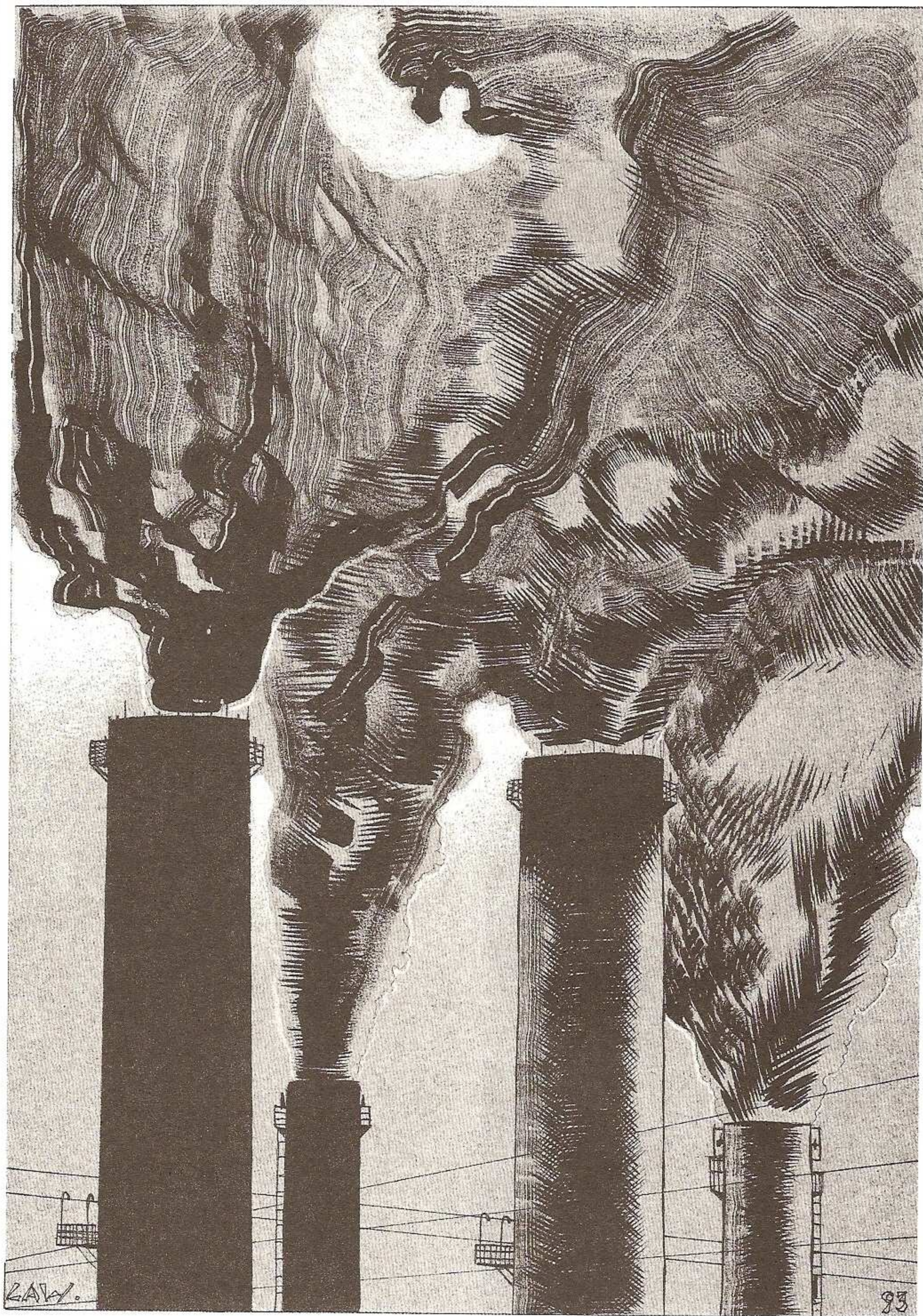
Si l'accumulateur chargé est placé près de la barrière grise quienser le bosquet, et les énergies qu'il contient relâchées, la barrière brûle et tombe en morceaux. Le caern potentiel est révélé. De plus, tous les Garous dans la Pénumbra durant le déferlement des énergies auront leur Gnose restaurée. Dans le monde physique, les feuilles durcies et cassantes commenceront à tomber des arbres.

Dans la Pénumbra, au centre du bosquet, se trouve le fétiche de Voleuse-d'Épieu. Il demeure là et il est toujours chargé. Le sept fera une dernière requête aux Garous : prendre le fétiche, l'emporter dans les Abysses et s'en débarrasser.

Face aux Abysses

Ce voyage est le plus facile de tous. Atteindre les Abysses prend peu de temps. Le Conteur peut décrire un voyage angoissant vers les Abysses et les Sentiers de Lune déserts qui y mènent. Lancer l'objet au loin met fin à l'aventure.

Sauf bien sûr si Maître-de-la-Nuit l'attrape...



Appendice : Règles de jeu

Dons

Homidés

Langage (niveau trois) : Ce don permet de lire et écrire n'importe quelle langue rencontrée, même obscure ou oubliée. Faites un jet d'Intelligence + Linguistique et dépensez un point de volonté. La difficulté dépend de la fréquence du langage. Quelque chose d'aussi courant que l'allemand donne un 4, alors que le sumérien donnera un 10. Cette capacité dure une scène, après quoi la langue est oubliée.

Modification corporelle (niveau quatre) : Le Garou peut utiliser le changement pour modifier ses attributs physiques : un niveau de dextérité peut être transféré à la force ou à la vigueur, un niveau de vigueur peut passer à la dextérité, etc. Faites un jet de Vigueur + Appel primal (difficulté 9). Pour chaque tranche de deux succès, un niveau d'attribut peut être transféré. L'effet ne dure qu'une scène. On ne peut utiliser de point de rage pour modifier instantanément un attribut.

Lupus

Sentir le Sauvage (niveau un) : Avec un jet de Perception + Énigmes réussi, le Garou peut sentir les énergies ou les esprits du Sauvage aux environs. La difficulté est

basée sur la force de l'influence du Sauvage (sentir un Garou dans la forêt aura une difficulté de 5).

Modification corporelle (niveau quatre) : Comme le don d'Homidé.

Métis

Modification corporelle (niveau quatre) : Comme le don d'Homidé.

Ahrouns

Guérison de combat (niveau trois) : En dépensant deux points de Rage, le Garou peut régénérer pendant le combat tout en restant actif et sans avoir besoin de faire des jets de cicatrices. Le Garou n'a pas besoin de faire le jet de Vigueur pour guérir ; il est automatique quelle que soit l'activité entreprise ou la forme actuelle (même en homidé). Cependant, il ne peut pas guérir des blessures aggravées avec ce don. L'effet dure une scène.

Galliards

Odeur du passé (niveau trois) : L'Odeur du passé permet à un Galliard de sentir la nature d'un endroit (s'il est sous l'influence du Ver, du Tisseur ou du Sauvage) et son histoire. Il demande de renifler rapidement l'endroit et une courte période de méditation. Le Galliard doit dépenser un

point de Gnose et faire un jet d'Intelligence + Connaissance de la rue (en zone urbaine) ou Intelligence + Survie (dans la nature). La difficulté est fixée par le Conteur. L'Odeur du passé peut être utilisée sur une zone plus ou moins vaste, mais plus elle est étendue et plus les informations sont générales. Un Galliard qui s'en sert dans un caern connaîtra l'époque à laquelle il a été fondé, le nom du totem, les changements de chef, le type de caern et autres informations historiques importantes.

Philodox

Puissance des voies (niveau quatre) : Ce don permet au Philodox de puiser de l'énergie dans l'éphémère de l'Umbral. Il dépense un point de Gnose et fait un jet de volonté avec une difficulté de 8. Chaque succès peut être utilisé pour restaurer un point de Gnose, de volonté ou de Rage.

Théurges

Sentir le Sauvage (niveau deux) : Comme le don de Lupus.

Sentir le Tisseur (niveau deux) : Avec un jet de Perception + Science réussi, le Garou peut sentir les énergies ou les esprits du Tisseur aux environs. La difficulté est basée sur la force de l'influence du Tisseur (sentir une araignée mentale dans Rêve aura une difficulté de 6).

Écarter le Rideau de Velours (niveau trois) : Ce don permet à un Garou de transporter des non-garous dans



l'Umbral. Si le non-garou veut résister, il doit faire un jet opposé de volonté contre l'utilisateur du don. Le don peut être utilisé pour un transport physique à travers une surface réfléchissante ou pour un voyage spirituel. Le Garou doit dépenser un point de Gnose et toucher le sujet. Il doit alors réussir un jet de Gnose contre la force du Goulet plus un pour chaque non-garou. La difficulté n'est pas augmentée pour les Parents. Un maximum de huit non-Garous peuvent être transportés de cette manière. Dans l'Umbral les non-Garous sont reliés au Garou par des fils de soie. Les non-Garous restent avec le Garou dans l'Umbral et en reviennent avec lui. Si un Garou veut renvoyer quelqu'un avant, il peut le faire en dépensant un point de volonté.

Prise dans l'au-delà (niveau quatre) : Cela permet au garou de prendre des choses dans l'Umbral sans passer à côté. Le Garou peut également mettre des choses dans l'Umbral. Il doit dépenser un point de volonté pour prendre des petits objets (pierres, couteaux), deux pour des objets plus grands (épée) et trois pour des objets énormes (un Garou inconscient). Les fétiches peuvent résister avec leur Gnose contre la volonté du Garou.

Arpenteurs Silencieux

Langage (niveau trois) : Comme le don d'Homidé.

Message du regard (niveau trois) : L'Arpenteur peut formuler un message de mots ou de symboles qu'il peut transmettre d'un seul regard à l'esprit du destinataire, qui le retiendra facilement. Faites un jet d'Intelligence + Linguistique (difficulté 7) pour formuler le message. Le nombre de succès détermine sa longueur. Un = un symbole ou cinq mots ; deux = le double ; et ainsi de suite. Un point de Gnose doit être dépensé pour envoyer le message et le destinataire doit être en vue.

Enfants de Gaïa

Écarter le Rideau de Velours (niveau trois) : Comme le don de Théurge.

Furies Noires

Sentir le Sauvage (niveau un) : Comme le don de Lupus.

Rage bachique (niveau quatre) : Ce don ne peut être utilisé que dans la nature. La Furie peut canaliser le pouvoir destructeur du Sauvage à travers sa colère. Elle dépense deux points de Gnose et peut dépenser des points de Rage pour occasionner des dégâts supplémentaires à ses adversaires. Chaque point de Rage dépensé ajoute un succès aux dégâts. Un adversaire ne peut pas neutraliser ces dégâts. On est ainsi certain que l'ennemi subira au moins une blessure.

Marcheurs sur Verre

Sentir le Tisseur (niveau un) : Comme le don de Théurge, mis à part que c'est un don de niveau un.

Marcher sur la Toile (niveau trois) : Ce don permet au Marcheur sur Verre de se déplacer à travers l'Umbral sur la Toile du Motif. Les esprits du Tisseur ignoreront le Garou s'il fait un jet de Charisme + Science (difficulté 7). Ce don impose la dépense de deux points de Gnose.

Umbral virtuelle (niveau quatre) : Ce don permet à un Marcheur sur Verre d'être immédiatement transporté dans le Réseau Informatique depuis n'importe quel point de la Toile du Motif. Il demande la dépense d'un point de Gnose et un jet d'Intelligence + Informatique (difficulté 8). Le Marcheur sur Verre peut transporter des compagnons volontaires avec lui avec une difficulté de 10.

Rongeurs d'Os

Aimant à détritrus (niveau deux) : Les déchets d'un endroit se déplacent vers la personne visée pour l'engloutir. Ce don affecte les toxines du Ver. Faites un jet de Charisme + Connaissance de la rue (difficulté 7). Les déchets utilisés dépendent de ce qui se trouve dans le coin. Le degré d'enveloppement de la cible dépend du nombre de succès : un succès envoie les journaux tourner autour de la cible (+1 aux difficultés en raison de la distraction), alors que cinq succès réussissent à envelopper la cible dans un cocon de détritrus (considérez que c'est une manœuvre de terrassement pour s'en libérer). En outre, la cible peut subir des malus aux jets sociaux en raison de l'odeur.

Seigneurs de l'Ombre

Puanteur du paysan (niveau quatre) : Le Garou peut rendre les autres ineptes, méprisables et vulgaires. Faites un jet de Manipulation + Subterfuge (difficulté 7) et dépensez un point de Gnose ; le nombre de succès indique combien de personnes sont affectées. De plus, le Seigneur de l'Ombre obtient un +2 à son groupement d'expression quand il fait des commentaires dépréciateurs sur ces "misérables imbéciles". On croira plus facilement les déclarations du Garou concernant ceux qu'il a "maudits". L'effet dure une scène. Les personnes affectées ne perdent pas de renom mais il leur sera difficile de prendre la parole aux assemblées et on les choisira en dernier pour les missions honorables (le Seigneur de l'Ombre peut ainsi se débrouiller pour qu'on confie celles-ci à sa meute).

Rites

Rite de Rêve

Niveau 3

Ce rite permet à des Garous de voyager ensemble dans la Zone Rêve. Les Garous peuvent entrer dans Rêve directement depuis le plan physique. Le rite est effectué en peignant une série de symboles sur chaque participant et en entonnant les chants appropriés. Chaque participant mange alors une pâte faite d'un mélange particulier d'herbes et

s'endort. Le meneur du rite fait un jet de Charisme + Rituels (difficulté 7). Le nombre de succès indiquera au Conteur la précision et l'efficacité du rêve.

Rite du Retour

Niveau 3

Ce rite transporte un Garou immédiatement dans la Terre Natale de sa tribu depuis n'importe où dans l'Umbral. Les membres de la meute du meneur du rite peuvent être transportés avec lui. Les Arpenteurs Silencieux ne peuvent pas utiliser ce rite pour aller dans leur Terre Natale.

Rite de la Forge d'Argent

Niveau 4

Avec ce puissant rite, la cible se retrouve directement en Érèbe la prochaine fois qu'elle passe dans l'Umbral. Une fois là-bas, les Rejetons la traitent immédiatement comme l'un des Infortunés. Le rite de la Forge d'Argent est un rite ancien donné aux Garous par Charyss elle-même. Il offre au sujet une ultime chance de se purifier aux yeux de Gaïa. Tous les participants du rite doivent connaître la cible. Pour l'accomplir, le meneur doit faire un jet de Gnose avec une difficulté égale à la Gnose de la cible. Le rite de la Forge d'Argent ne fonctionne qu'avec les Garous. Si le meneur exécute ce rite pour nuire à la cible, il risque de se retrouver en Érèbe à sa place.



Fétiches

Fouet d'Argent Lunaire

Niveau 5, Gnose 9

Ce fouet est composé d'une poignée en bois d'un dessin complexe prolongée par une chaîne d'argent lunaire qui se termine par une petite boule hérissée de pointes. La difficulté de l'arme est de 7 et elle inflige quatre dés de dégâts. Les dégâts sont doublés contre les Garous et les créatures du Ver. Si cinq succès sont obtenus au jet d'attaque, le fouet étrangle la cible. Le fouet ne peut ni se fausser ni se briser.

L'Imperméable Magique

Niveau 4, Gnose 6

L'Imperméable Magique ressemble à un grand pardessus noir usé. À l'intérieur, un Garou peut trouver tous les objets normaux qui peuvent y être dissimulés. Cela demande un jet de Perception + Énigmes ; la difficulté est déterminée par le Conteur, suivant la nature de l'objet recherché (le journal du jour de la ville sera à 2, une copie parfaite d'une œuvre d'art demandera un 10). Une fois l'objet tiré de l'imperméable, il reste dehors. Un Garou peut prendre un nombre d'objets égal à sa Gnose avant de devoir les ranger à nouveau. Si un Garou sort un revolver chargé de l'imperméable, le décharge et le remet à l'intérieur, l'arme est considérée comme rendue.

Talens

Encens Onirique

Gnose 5

Ces bâtonnets ressemblent à des cônes d'encens noirs marbrés d'or. Lorsqu'on les brûle, ils envoient les esprits de tous les êtres qui dorment à proximité dans la Zone Rêve.

Esprits

Émanations

Les émanations possèdent les attributs, capacités et dons des individus qu'elles représentent. Cependant, elles sont liées à une région précise de l'Umbrage et ne peuvent la quitter.

Esprits du Sauvage

Malléon

Rage 7, Volonté 8, Gnose 6, Pouvoir 60

Charmes : Sens des aires, Se reformer, Matérialisation, Métamorphose, Briser la réalité.

Nébuleuse

Les Nébuleuses sont également bien plus puissantes que les Jagglins et les Gafflins. Un Garou doit faire un jet de Gnose (difficulté 8) pour ne pas être propulsé ailleurs dans l'Umbrage par une Nébuleuse qu'il ennuie.

Nuage de Couleur

Rage 2, Volonté 10, Gnose 7, Pouvoir 50

Charmes : Sens des aires, Se reformer, Matérialisation, Métamorphose, Briser la réalité, Désorienter, Création d'objet.

Poche

Rage 2, Volonté 5, Gnose 4, Pouvoir 10

Charmes : Sens des aires, Se reformer, Métamorphose.

Rebut

Du fait de leur nature particulière, les pouvoirs des Rebutés varient énormément. Tous possèdent le charme pour Briser la réalité.

Ruban de Couleur

Rage 1, Volonté 10, Gnose 9, Pouvoir 30

Charmes : Sens des aires, Se reformer, Intangibilité.

Tempête du Sauvage

Les Tempêtes du Sauvage sont des entités gigantesques, dépassant de loin les pouvoirs des esprits classiques pour s'approcher de ceux des Incarnés et des Célestes. Voir le Royaume du Flux pour les conséquences d'une telle rencontre.

Esprits du Tisseur

Araignée des franges

Rage 8, Volonté 8, Gnose 8, Pouvoir 50

Charmes : Sens des aires, Calcification, Solidifier la réalité, Matérialisation, Se reformer, Absorber la Gnose.

Araignée gardienne

Rage 6, Volonté 7, Gnose 10, Pouvoir 35

Charmes : Sens des aires, Calcification, Solidifier la réalité, Se reformer, Matérialisation, Absorber la Gnose.

Remarque : Les Araignées Gardiennes semblent faire partie de la Toile du Motif jusqu'à ce qu'elles se déplacent. Tous les jets de perception pour les détecter ont une difficulté augmentée de trois.

Araignée mentale

Rage 3, Volonté 6, Gnose 8, Pouvoir 15

Charmes : Sens des aires, Calcification, Saper la volonté, Solidifier la réalité et Annulation de pouvoir onirique.

Géomide d'attaque

Rage 6, Volonté 9, Gnose 4, Pouvoir 20

Charmes : Sens des aires, Se reformer, Matérialisation, Fusion de groupe (coût : 1/tour ; un groupe de trois ou plus géomides d'attaque peuvent entourer une cible et fusionner autour d'elle ; chacun draine un attribut physique de la cible chaque tour, et ils la retiennent avec une force égale à leur volonté ; une fois que la cible a perdu tous ses attributs, elle est calcifiée).

Géomide d'information

Rage 4, Volonté 5, Gnose 10, Pouvoir 20 à 100

Charmes : Sens des aires, Solidifier la réalité, Matérialisation, Se reformer, Technosens, Accès à l'information.

Géomide structurel

Rage 5, Volonté 8, Gnose 10, Pouvoir 30 à 150

Charmes : Sens des aires, Solidifier la réalité, Se reformer, Matérialisation, Esprit statique.

Incarnas et Célestes

Tous les Incarnas et les Célestes ont des pouvoirs et des capacités bien au-delà de ceux des Garous. Les nouveaux Incarnas de ce guide sont Phébé, Hypérion et Charyss. Le Conteur peut les utiliser pour motiver les Garous et pour constituer la base d'aventures.

Habitants des Abysses

Maître-de-la-Nuit

Lignée : Homidé

Auspice : Philodox

Tribu : Seigneur de l'Ombre (Société de Nidhogg)

Nature : Brute

Attitude : Brute

Attributs : Force 5 (7/9/8/6), Dextérité 4 (4/5/6/6), Vigueur 5 (7/8/8/8), Charisme 3, Manipulation 4 (3/1/1/1), Apparence 1 (0/0/1/1), Perception 4, Intelligence 5, Astuce 5

Capacités : Vigilance 5, Sport 4, Bagarre 4, Esquive 3, Empathie 1, Intimidation 7, Appel primal 3, Subterfuge 4, Mêlée 3, Commandement 4, Représentation 3, Réparation 2, Furtivité 5, Survie 4, Énigmes 5, Médecine 3, Occultisme 5, Politique 3, Rituels 5

Historiques : Lignée pure 2, Ressources 3

Dons : (1) Aura de confiance, Défaut fatal, Persuasion, Résistance à la douleur, Sentir la vraie forme, Vérité de Gaïa, (2) Appel du devoir, Coup de tonnerre, Armure de Luna, Regard d'acier, Détermination, Mal-être, Désespérance glacée, Regard paralysant, (3) Refaçonnage, (4) Modification corporelle, Blessures ouvertes, Soumission, Point de vue, Puanteur du paysan, Prendre la Vraie Forme, (5) Geas, Obéissance, Meute d'ombres, Voler l'âme.

Dons spéciaux : Les Abysses ont donné à Maître-de-la-Nuit le don de Voler l'âme. C'est un don de niveau cinq qui lui permet de faire un jet de Gnose contre la Gnose de sa cible. Pour chaque succès dépassant celui de son adversaire, il draine un point (temporaire) de Gnose de celui-ci. C'est l'unique façon dont Maître de la Nuit regagne de la Gnose. Il doit voir son adversaire pour utiliser ce don. Il peut (et le fait) l'utiliser avec le don de Point de vue. De plus, sa seule armée est sa Meute d'ombres.

Rage 7, Gnose 10, Volonté 10

Rang : 5

Rites : Tous

Fétiches : Maître-de-la-Nuit a un fétiche Cœur d'Esprit contenant 10 points de Gnose. Il possède également un antique klaive.

Aspect : Toujours en forme crinos, Maître-de-la-Nuit ressemble à un grand et puissant Garou noir avec deux trous de ténèbres à la place des yeux. Il est couvert de cicatrices de combat et porte une cape sombre.

Comment le jouer : Les Abysses consomment Maître-de-la-Nuit. Il se croit leur incarnation. Il hait la vie et



œuvre à rapprocher l'Apocalypse et à nourrir les Abysses avec une fourberie démoniaque. Il utilise le Point de vue pour surveiller les Garous qui arrivent dans le royaume. Puis il attaque avec son don spécial pour Voler l'âme. Maître-de-la-Nuit se considère comme le plus grand des Garous.

Il est très puissant et corrompu. Ses caractéristiques sont exceptionnelles et ne devraient pas être considérées comme représentatives d'un Garou de son rang.

Habitants du Royaume Éthéré

Altaïr

Lignée : Homidé

Auspice : Ahroun

Tribu : Astrolâtre

Nature : Visionnaire

Attitude : Confident

Attributs : Force 4 (6/8/7/5), Dextérité 4 (4/5/6/6), Vigueur 5 (7/8/8/8), Charisme 4, Manipulation 4 (3/1/1/1), Apparence 2 (1/0/2/2), Perception 5, Intelligence 3, Astuce 4.

Capacités : Vigilance 4, Sport 4, Bagarre 4, Esquive 4, Empathie 3, Expression 1, Enseignement 3, Intimidation 3, Appel primal 2, Subterfuge 1, Animaux 1, Mêlée 3, Commandement 5, Représentation 2, Furtivité 1, Survie 3, Connaissance des lieux (Royaume Éthéré) 4, Énigmes 5,



Linguistique 2, Médecine 1, Occultisme 2, Rituels 3, Kailindo 5, Méditation 4, Connaissance du Ver 2

Historiques : Vie antérieure 2

Dons : (1) Équilibre, Abattage, Sentir le Ver, (2) Force intérieure, Regard d'acier, (3) Clarté, Coup miséricordieux, Murmure du Vent, (4) Modification corporelle, Vigilance surnaturelle, Interroger, Contrer les esprits, (5) Conscience astrale, Diriger l'âme, Baiser d'Hélios

Rage 7, Gnose 10, Volonté 10

Rang : 5

Rites : Ceux désirés par le Conteur

Fétiches : Altaïr possède un Voile de Phébé et une Flûte d'Harmonie

Aspect : Altaïr a l'apparence d'un homme d'âge indéterminé, entre 30 et 50 ans, dans une excellente condition physique. En crinos, il a une fourrure noire rayée de gris. Sa forme lupus a une fourrure grise et noire et est plus grande que la moyenne. Il a des yeux d'un éclat surnaturel dans toutes ses formes.

Comment le jouer : Altaïr est confiant et se sent en sécurité grâce à sa sagesse et ses dons. Il agit comme le calme et doux sensei de nombreux films d'art martiaux, saisissant immédiatement les situations et disant beaucoup en peu de mots.

Remarque : Sa réputation d'être en partie fait de substance spirituelle vient de son incroyable compétence en Kailindo.

Esprit étoile

Rage 9, Volonté 10, Gnose 8, Pouvoir 50

Charmes : Sens des aires, Se reformer, Éclair.

Habitants du Portail d'Arcadie

Lysandre

Attributs : Force 5, Dextérité 5, Vigueur 5, Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 5, Perception 5, Intelligence 4, Astuce 5

Capacités : Vigilance 5, Sport 5, Bagarre 3, Esquive 3, Empathie 1, Expression 4, Intimidation 4, Subterfuge 2, Animaux 3, Étiquette 5, Mêlée 5, Commandement 5, Représentation 4, Équitation 5, Survie 3, Connaissance des lieux (royaume du Portail d'Arcadie) 3, Énigmes 2, Linguistique 4, Occultisme 3, Rituels 1

Rage 0, Gnose 10, Volonté 10

Aspect : Un homme grand et attirant, avec une peau dorée et des yeux verts, habillé avec goût comme un noble médiéval européen.

Comment le jouer : Lysandre utilise un langage soutenu et dispose d'un vocabulaire très étendu. Il devrait être joué comme un seigneur bienveillant du Portail d'Arcadie, avec le sens de l'humour et l'amour de l'art. Lysandre est également très romantique.

Spécial : Lysandre est tellement lié au Portail d'Arcadie qu'il est partiellement soutenu par le royaume proche lui-même. Cela le place hors de portée de la plupart des Garous et des esprits. Il peut contrôler le canevas de la terre autour du Château du Portail. Il porte une armure et une épée fées. Il ne peut être tué que par des armes en fer ou en acier. Lysandre est un puissant personnage, destiné à être utilisé comme un Incarna ou un Céleste.

Princesse Mariana

Attributs : Force 3, Dextérité 5, Vigueur 5, Charisme 5, Manipulation 5, Apparence 5, Perception 4, Intelligence 5, Astuce 5,

Capacités : Vigilance 3, Sport 2, Esquive 4, Empathie 3, Expression 3, Intimidation 5, Subterfuge 5, Étiquette 3, Mêlée 4, Commandement 4, Représentation 5, Équitation 4, Furtivité 5, Connaissance des lieux (le royaume du Portail d'Arcadie) 3, Énigmes 4, Linguistique 4, Occultisme 5, Rituels 5

Rage 0, Gnose 10, Volonté 10

Aspect : Mariana est une femme à la beauté surnaturelle. Elle a une peau très claire, de grands yeux verts ensorcelants et des cheveux sombres. Elle est vêtue d'une robe sombre simple mais très élégante.

Comment la jouer : Mariana est une enchantresse, et elle profite de chaque opportunité d'enchanter ses invités, aussi bien grâce à sa personnalité qu'à sa magie. Mariana est une manipulatrice très intelligente. Elle est torturée par la tristesse et la colère du fait de sa situation. Si elle se met en colère, sa fureur connaît peu de limites.

Spécial : Mariana a le pouvoir de Fantasmagorie. Elle peut créer des illusions si trompeuses qu'elles changent la réalité pour ceux qui y croient. Les loups-garous doivent faire un jet de volonté avec une difficulté de 7 pour résister à son pouvoir. De plus, elle peut avoir les capacités d'un mage accompli. Elle ne peut elle aussi être détruite de façon permanente que par le fer et l'acier et devrait être utilisée de la même façon que Lysandre.

Chevalier fée

Attributs : Force 4, Dextérité 5, Vigueur 5, Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 3, Perception 4, Intelligence 2, Astuce 4

Capacités : Vigilance 2, Sport 2, Bagarre 3, Esquive 3, Intimidation 3, Animaux 3, Mêlée 4, Équitation 4

Rage 0, Gnose 7, Volonté 8

Spécial : Les chevaliers fées portent des armures et des armes fées. Les chevaliers de Lysandre ont des armes faites en argent. Sinon, les chevaliers de Lysandre et de Mariana ont les mêmes capacités.

Fées mineures

Les fées mineures abondent dans les forêts du Portail d'Arcadie. Elles ont des capacités variables, mais la plupart possèdent les dons de Bienheureuse ignorance, Sentir la

Vraie Forme et Doppelgänger, et elles n'ont pas besoin de dépenser de Gnose pour utiliser ce dernier. Certaines ont le don de la Brindille. Aucune n'a de Rage, et leur volonté et leur Gnose varient entre 3 et 8.

Habitants de l'Érèbe

Rejetons de Charyss

Attributs : Force 6, Dextérité 3, Vigueur 5, Charisme 0, Manipulation 2, Apparence 0, Perception 5, Intelligence 3, Astuce 5

Capacités : Vigilance 5, Sport 5, Bagarre 5, Esquive 2, Empathie 1, Intimidation 4, Mêlée 4, Furtivité 3, Énigmes 2, Occultisme 3

Pouvoirs spéciaux : Les tridents utilisés par les Rejetons et les liens particuliers entre ces derniers et les Infortunés sont détaillés dans la partie consacrée à l'Érèbe.

Habitants du Cyber-Royaume

Cyberloups

Attributs : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 3, Charisme 2, Manipulation 3, Apparence 3, Perception 4, Intelligence 3, Astuce 3

Capacités : Vigilance 3, Bagarre 3, Esquive 3, Empathie 3, Appel primal 2, Connaissance de la rue 4, Conduite 1, Armes à feu 3, Réparation 3, Connaissance des lieux (Spider City) 4, Informatique 3, Énigmes 2, Occultisme 3, Rituels 3

Dons : Pour un Cyberloup de rang un, choisissez quatre dons de rang un. Pour un rang deux, ajoutez deux dons de rang deux. Pour un rang trois, ajoutez un don de rang trois supplémentaire, approprié à la lignée, l'auspice et la tribu.

Rage 6, Gnose 6, Volonté 6

Rang : 1 à 3

Fétiches : Ce que vous voulez leur donner.

Attaques : Tous les Cyberloups possèdent des armes à feu de technologie avancée. Beaucoup d'entre eux ont des esprits du Tisseur liés ou des fétiches.

Les Cyberchirurgiens ont toujours des araignées du Tisseur liées à eux.

Fabricats du Tisseur

Attributs : Force 6, Dextérité 3, Vigueur 6, Perception 2, Astuce 2

Un à cinq technofétiches constituent ensemble un fabricant du Tisseur. Le fabricant possède les pouvoirs des fétiches. La Rage, la volonté et la Gnose du fabricant sont déterminées par les Gnoses et les niveaux des fétiches qui le composent. La Gnose de tous les fétiches est additionnée. Tout surplus est partagé entre la Rage et la volonté. Les niveaux des

fétiches sont également partagés entre Rage et volonté. Un fabricant du Tisseur ne peut avoir aucun score dépassant 10 dans l'un de ces trois traits.

Nano-araignées

Rage 1, Volonté 6, Gnose 2, Pouvoir 1

Charme : Solidifier la réalité

Ce sont les plus petits esprits du Tisseur. Elles ressemblent à de minuscules morceaux de métal brillant et se déplacent toujours en vastes groupes. Les nano-araignées solidifient la réalité à un niveau microscopique.

Habitants du Royaume Légendaire

Le Royaume Légendaire est peuplé de créatures mythiques, dont les seules limites sont celles de l'imagination du Conteur. Beaucoup de ces bêtes sont des créatures normales marquées par le Ver.

Habitants de Pangée

Les capacités de la plupart des esprits habitant la Pangée peuvent être trouvées dans *la Voie des loups*.

Habitants de la Cicatrice

Araignée de la flétrissure

Rage 6, Volonté 5, Gnose 6, Pouvoir 25

Charmes : Solidifier la réalité, Calcification, Saper la volonté, Matérialisation

Habitants des Terres Natales tribales

Arpenteurs Silencieux

Wepauwet

Lignée : Homidé

Auspice : Ahroun

Tribu : Arpenteur Silencieux

Nature : Autiste

Attitude : Juge

Attributs : Force 4 (6/8/7/7), Dextérité 4 (4/5/6/6), Vigueur 4 (6/7/7/7), Charisme 4, Manipulation 3 (2/0/0/0), Apparence 3 (2/0/3/3), Perception 5, Intelligence 3, Astuce 4

Capacités : Vigilance 5, Sport 3, Bagarre 4, Esquive 2, Empathie 3, Expression 2, Enseignement 3, Intimidation 5, Appel primal 4, Subterfuge 2, Animaux 3, Mêlée 3, Commandement 1, Représentation 1, Réparation 2, Furtivité

4, Survie 5, Énigmes 5, Investigation 1, Linguistique 5, Médecine 2, Occultisme 5, Rituels 5, Science 2

Historiques : Aucun

Dons : (1) Abattage, Inspiration, Contact de la Mère, Persuasion, Griffes-rasoirs, Sentir le Ver, Vitesse de la pensée, Langage des esprits, (2) Bienheureuse ignorance, Marathon, Âme de la bagarre, Regard d'acier, Appel de talisman, Crainte véritable, (3) Adaptation, Guérison de combat, Mal-être, Rage au cœur, Message du regard, Griffes d'argent, Langage, (4) Résonance, Modification corporelle, Cocon, Contrer les esprits, Alimenter sa Rage

Rage 7, Gnose 10, Volonté 7

Rang : 4

Rites : Tous

Fétiches : Tous ceux que le Conteur désire.

Aspect : Wepauwet est vu comme il veut être vu. Il apparaît comme un Arpenteur Silencieux mûre, physiquement impressionnant et avec de nombreuses ressemblances avec Anubis. En forme homidée, il a la peau sombre et porte des vêtements de l'Égypte antique.

Comment le jouer : Wepauwet est une Momie en plus d'être un Garou. [Pour ceux qui possèdent *A World of Darkness : Mummy*, il a les capacités suivantes : Ka 10, Ba 7, Sekhem 41, Conscience 3, Self-control 4, Courage 5, Honor 4, Truth 3. C'est un maître de la magie nécromantique et il possède les sorts : Body Preservation, Separate Ka, Revisit Death, Separate Ba, Khaibit et Reshaping the Lost Soul.]



En termes de **Loup-Garou : L'Apocalypse**, Wepauwet est un esprit immortel qui reconstruit son corps physique s'il est tué. Il a un pouvoir de 41 et les charmes de Sens des aires, Matérialisation, Se reformer et Sombre présage. Il peut séparer son esprit et son corps comme s'il possédait le don de Conscience astrale. Wepauwet ne peut utiliser ses dons que dans son corps physique. Il voyage à travers l'Umbrage pour restaurer sa Gnose (Ka) et nourrir son corps. Il a des pouvoirs magiques relatifs à la Nécromancie, dont la capacité d'apaiser les fantômes et de conserver son corps.

Wepauwet se souvient de la guerre entre Horus et Seth dans l'Égypte antique. Il accepte de servir de mentor à tout Arpenteur Silencieux voulant apprendre auprès de lui. Wepauwet est un Garou très ancien et très puissant — peut-être le plus vieux Garou "vivant".

Enfants de Gaïa

Licorne anamae

La Rage, la volonté et la Gnose sont égales à celles du Garou lié. Le Pouvoir est de 20.

Charmes : Se reformer, Reflet du Garou lié (coût : 0 ; la licorne anamae reflète la nature du Garou auquel elle est liée).

Rongeurs d'Os

Père Noé

Lignée : Homidé

Auspice : Ragabash

Tribu : Rongeur d'Os

Nature : Architecte

Attitude : Fanatique

Attributs : Force 2 (4/6/5/3), Dextérité 4 (4/5/6/6), Vigueur 2 (4/5/5/5), Charisme 3, Manipulation 4 (3/1/1/1), Apparence 1 (0/0/1/1), Perception 3, Intelligence 3, Astuce 5

Capacités : Vigilance 2, Bagarre 3, Esquive 5, Empathie 1, Expression 2, Appel primal 1, Connaissance de la rue 4, Subterfuge 3, Animaux 3, Conduite 1, Commandement 3, Représentation 2, Réparation 4, Furtivité 2, Survie 1, Énigmes 3, Rituels 4

Historiques : Aucun

Dons : (1) Cuisine, Ouverture de sceau, Persuasion, Parfum du miel, (2) Fétilité, Vol effacé, Aimant à détrit

Rage 3, Gnose 5, Volonté 6

Rang : 2

Rites : Rite de Dédicace, Rite d'Attachement, Rituel d'Invocation, Rite du Fétiche

Fétiches : On pense que l'Arche est un puissant fétiche. De nombreux esprits y sont liés, quant à savoir si elle sert à quelque chose...

Aspect : Père Noé est courtaud, sec et vieux dans toutes ses formes. Il aurait constamment besoin d'un bain.



Comment le jouer : Père Noé soupire et marmonne tout seul en permanence. Son attention passe toujours d'un sujet à l'autre, à moins qu'il ait un auditoire (les rats ne comptent pas). S'il trouve quelqu'un pour l'écouter, il fait l'article de sa philosophie et tente de vendre des billets pour son Arche. Père Noé recherche en permanence des recrues pour sa cause et des babioles à sauver de l'Apocalypse.

Habitants de la Zone Rêve

Flaïel onirique

Rage 5, Volonté 6, Gnose 8, pouvoir 40

Charmes : Sens des aires, Se reformer, Saper la volonté, Provoquer la frénésie, Possession, Corruption de rêve.

Phantasme

Rage 9, Volonté 7, Gnose 10, Pouvoir 50

Charmes : Provoquer la frénésie, Drainer la Rage, Se reformer, Sens des aires, Déformer le Rêve.

Phragment

Rage 3 à 10, Volonté 5, Gnose 4 à 8, Pouvoir 10 à 40

Charmes : Provoquer la frénésie, Saper la volonté, Possession



Voyageurs

Voici deux personnages non-joueurs qui ont beaucoup voyagé dans l'Umbral. Ils feront de bons mentors ou des rencontres occasionnelles.

Cassandra Scrute-l'Ombre

Lignée : Homidée

Auspice : Théurge

Tribu : Furie Noire

Nature : Survivante

Attitude : Solitaire

Attributs : Force 4 (6/8/7/5), Dextérité 5 (5/6/7/7), Vigueur 4 (6/7/7/7), Charisme 4, Manipulation 3 (2/0/0/0), Apparence 4 (3/0/4/4), Perception 5, Intelligence 4, Astuce 4

Capacités : Vigilance 4, Sport 3, Bagarre 5, Esquive 3, Empathie 2, Expression 3, Intimidation 2, Appel primal 4, Subterfuge 2, Animaux 3, Étiquette 2, Enseignement 4, Méditation 5, Mêlée 5, Commandement 1, Représentation 4, Furtivité 3, Survie 3, Énigmes 5, Linguistique 2, Médecine 4, Occultisme 5, Rituels 5

Historiques : Vie antérieure, Lignée pure

Dons : (1) Intensification des sens, Contact de la Mère, Sentir le Ver, Langage des esprits, (2) Commander aux esprits, Sentir la proie, (3) Pouls de l'invisible, Langage, Supplice, (4) Rage bachique, Prise dans l'au-delà, Griffes volantes, (5) Regard de la gorgone, Jeu d'ombres, Invoquer le Sauvage

Rage 7, Gnose 10, Volonté 9

Rang : 5

Rites : Tous

Fétiches : Fouet d'argent lunaire, Clé de l'Umbral, Voile de Phébé, Armure fée

Aspect : En forme homidée, Cassandra est une femme aux cheveux noirs, aux yeux bleus et avec un corps de prof d'aérobic. Sa fourrure de crinos, hispo et lupo est d'un noir luisant et argent sur la poitrine. Elle porte des pièces d'armure fée de style grec antique sous ses formes homidées, glabro et crinos, ce qui ajoute à son apparence d'amazone.

Comment la jouer : Cassandra a une aura de confiance et ne recule devant aucun défi. C'est une prophétesse et une voyageuse. Elle est très ouverte aux idées neuves et n'est pas handicapée par tous les préjugés de sa tribu. Toutefois, sa haine des Fils a peu d'équivalents. Cassandra est amicale avec les jeunes Garous dans l'Umbral et est une amie très sûre.

Antécédents : Cassandra est une Théurge Furie Noire Homidée du Cinquième Rang. Les Fils de Fenris ont détruit son sept et son caern quand elle était encore un petit. Elle dut son salut à la fuite dans l'Umbral. Elle a appris les voies de l'Umbral. Elle voyageait lorsque la lune était haute et trouvait un royaume où se cacher dès le coucher. Elle a parlé à Phébé, et possède comme fétiche un fouet fait

d'argent de lune. Elle a appartenu un moment au mouvement des Wagnériens, mais a depuis conclu qu'il n'existe pas d'autres royaumes dans l'Umbr Profonde.

Cassandra s'assure de retourner vers Gaïa après une traversée, pour ne pas se perdre dans les merveilles spirituelles de l'Umbr. Elle a visité tous les royaumes proches. Elle prodiguera enseignements et conseils à tous ceux qui veulent la rejoindre et la suivre. Dans l'Umbr, elle chevauche un esprit Gafflin de Pégase. Les Gafflins ont la même apparence que l'Incarna, et sont suffisamment grands pour porter deux crinos. Cassandra croit que la compréhension des Crocs d'Argent de la réalité et de la Triade est la plus proche de la vérité de l'Umbr. Elle hait tous les Fils de Fenris.

Docteur Stephen "Forge-l'Âme" Garrison

Lignée : Homidé

Auspice : Théurge

Tribu : Marcheur sur Verre

Nature : Dirigiste

Attitude : Visionnaire

Attributs : Force 2 (4/6/5/3), Dextérité 4 (4/5/6/6), Vigueur 3 (5/6/6/6), Charisme 4, Manipulation 4 (3/1/1/1), Apparence 2 (1/0/2/2), Perception 4, Intelligence 4, Astuce 3

Capacités : Vigilance 3, Sport 1, Bagarre 2, Esquive 3, Enseignement 3, Appel primal 2, Connaissance de la rue 1, Subterfuge 3, Conduite 1, Méditation 2, Mêlée 1, Commandement 2, Réparation 4, Furtivité 2, Informatique 3, Énigmes 4, Investigation 1, Linguistique 1, Médecine 1, Occultisme 2, Rituels 3, science 4, Hypnose 2

Historiques : Contacts 2, Familier 2, Ressources 2

Dons : (1) Contrôle de machine simple, Langage des esprits, Sentir le Tisseur, (2) Commander aux esprits, Cybersens, Panne subite, Identification d'esprit, (3) Contrôle de machine complexe, Inventer, Pouls de l'invisible, Marcher sur la Toile, (4) Umbr virtuelle

Rage 4, Gnose 7, Volonté 7

Rang : 4

Rites : Rite de Contrition, Rite de Purification, Rite de Dédicace, Rite d'Attachement, Rite d'Éveil des Esprits, Rite de Franchissement, Rituel d'Invocation, Rite du Fétiche, Rite du Totem, Rite d'Ouverture de Pont

Fétiches : Klaive d'Électricité (niveau 4, Gnose 5 ; c'est une lame d'acier avec un élémentaire d'électricité piégé à l'intérieur. Il peut servir pour lancer des éclairs d'électricité causant 4 dés de dégâts), Clé de l'Umbr, Interface de Vulcain

Aspect : Dans sa forme lupine, Forge-l'Âme a une fourrure couleur acier couverte de motifs de circuits imprimé jaune fluorescent. En forme homidée, il a de longs cheveux bruns, porte des lunettes (bien qu'il n'en ait pas besoin) et il est vêtu en tout et pour tout d'un jean et d'un T-shirt fantaisie.

Comment le jouer : Garrison est un scientifique brillant qui émet des théories sur tout, de la nature des Abysses à la façon la plus efficace de faire du café. Il se voit comme un



homme en habit de loup et considère presque comme un pouvoir de super-héros sa capacité de se transformer. Il n'aime rien tant que la connaissance.

Antécédents : Le Dr Garrison a passé une grande partie de sa vie à enseigner et à explorer l'Umbr. Il a même visité Malféas dans l'Umbr Profonde. Il a mené de nombreuses expériences dans l'Umbr, sur divers dons et rites, et recherche toujours de nouvelles informations sur le monde des esprits.

En dépit de la nature spirituelle de l'Umbr, le Dr Garrison croit que des théories peuvent l'expliquer. De son point de vue, le Tisseur doit être le point de départ de l'étude de l'Umbr. La Toile du Motif sous-tend la structure de la réalité. Garrison pense que les zones sont des parties de la Toile du Motif. Il pense également que la nature abstraite ou illogique de certaines parties de l'Umbr sont des signes de leur décadence : le Ver passe la majeure partie de son temps à attaquer le Sauvage, et les suppôts de ce dernier n'ont aucune organisation ; le Sauvage est lentement expulsé du système. Toutefois, le Dr Garrison admet volontiers le Réseau Informatique comme preuve de l'incapacité du Tisseur à engendrer le changement.

Le Dr Garrison est un Garou intelligent, qui travaille à étayer ses conclusions avec des preuves. Il a lié à lui un grand nombre d'araignées du Réseau et garde également un Malléon qui s'est converti à ses idées. Forge-l'Âme dépense beaucoup d'énergie dans l'exploration, et il est toujours intéressé par l'obtention de nouvelles informations sur l'Umbr, même si elles sont en contradiction avec ses théories actuelles.

Les charmes des esprits

Charme	Coût	Jet	Difficulté	Effet
Absorber la Gnose*	5	Rage	Gnose	Draine un point de Gnose/succès
Accès à l'information*	10	Gnose	9	L'esprit peut répondre à n'importe quelle question
Annulation de pouvoir onirique*	3/tour	—	—	La cible ne peut pas utiliser les pouvoirs oniriques de dons ou d'auspices
Bris de verre	3	Gnose	6	Brise tout verre à proximité
Briser la réalité	Variable	Gnose	Variable	Change la réalité (création de porte, etc.) ; la difficulté dépend de l'importance du changement
Calcification	2	Volonté	Rage	Diminue un attribut/succès (Rage pour les esprits) ; à 0, la cible est immobilisée dans la Toile du Motif
Contact de la flétrissure	2	Attaque	Volonté (R)	Les pires aspects de la victime prennent le dessus
Contrôle de systèmes électriques	1 à 5	Gnose	Variable	Difficulté dépend de la complexité
Corruption	1	—	—	Provoque des pensées négatives ou malveillantes dans l'esprit des autres
Corruption de rêve*	10	—	—	L'esprit peut changer les rêves en cauchemars
Coupure*	3/dé	—	—	Inflige des dégâts à des cibles dans le plan physique depuis l'Umbr
Court-circuit	3	Gnose	6	Coupe les systèmes électriques
Création d'objet*	2	—	—	L'esprit peut créer un objet non technologique à partir de l'éphémère
Création de feux	1 à 5	Gnose	Variable	Difficulté 3 pour un petit feu, 9 pour un embrasement
Création de vent	Variable	—	—	Crée un effet de vent ; coûte 1 pour une brise, 20 pour une tornade
Déflagration atomique	3/dé	—	—	Attaque biochimique
Déformer la réalité	Variable	—	—	1 pt : changements mineurs ; 3 pts : changements majeurs (3 dés de dégâts, jet de volonté) ; 5 pts : changements spectaculaires (6 dés de dégâts)
Déformer le Rêve*	10	Gnose	6	Change les paramètres d'un rêve
Désorientation	2	Gnose	variable	Peut modifier les points de repère et les directions
Éclair d'électricité	2/dé	—	—	Lance des éclairs d'électricité
Éclair*	5	—	—	Décharge d'énergie d'une étoile ; 3 dés de dégâts ou 6 pour un coût de 10 points
Élévation	3	—	—	Soulève dans les airs une créature de taille humaine

Empoignade*	2	Volonté	6	L'esprit agrippe la cible (manœuvre pour terrasser)
Esprit statique	10	—	—	Renforce le Goulet de 1 dans un endroit donné
Explosion de feu	2/dé	—	—	Explosion de feu sur les adversaires
Inciter la frénésie	3	Rage	Volonté	Provoque la frénésie de la cible
Intangibilité*	7/tour	—	—	L'esprit est insensible aux dons, charmes, attaques, mais ne peut pas attaquer
Matérialisation	1/attribut	—	—	Prend forme dans le monde physique ; le Goulet doit être de 4 ou moins
Métamorphose	5	—	—	Prend la forme désirée
Ôter la flétrissure	10	—	—	Supprime la corruption spirituelle à proximité
Ouverture de Pont de Lune	5	—	—	Ouvre un Pont de Lune à volonté
Possession	aucun	Gnose	Volonté R	Prend possession du corps de la cible ; la durée dépend du nombre de succès ; l'esprit ne peut rien faire d'autre
Projection de verre	5	—	—	Projette des éclats de verre sur les intrus ; 3 dés de dégâts
Saper la volonté*	5	Gnose	Volonté (R)	Draine un point de volonté/succès ; la cible doit faire un jet de volonté pour agir
Se reformer	20	—	—	Disparaît au loin dans l'Umbr
Secousse umbrale*	Variable	—	—	Tous ceux qui sont dans le rayon d'effet tombent sur le sol ; 10 m de rayon/5 Pouvoir, 1 dé/2 Pouvoir
Sens de la forêt	10	—	—	L'esprit peut sentir tout ce qui vit dans son domaine terrestre
Sens des aires	1	—	—	Voyage dans l'Umbr sans difficulté
Solidifier la réalité	Variable	Volonté	Variable	Crée un objet semi-permanent (mur solide, etc.) ; la difficulté dépend de l'importance du changement
Sombre présage*	5	Gnose	Per. + Occul.	Inflige de sombres pressentiments à la cible ; la cible déprime, -1 à tous ses groupements de dés
Suffocation*	2	Volonté	Vigueur + Sports	Étouffe la cible ; ôte 1 point de vigueur par succès puis des niveaux de santé jusqu'à la mort
Suggestion*	5	Gnose	Astuce + Occul. (R)	La cible fait ce que désire l'esprit
Technosens*	1	—	—	Conscience des événements technologiques à proximité

* Les détails de ce charme se trouvent ci-dessous.
(R) = Jet contre résistance

Nouveaux charmes

Absorber la Gnose : L'esprit fait un jet d'opposition avec sa Rage contre la Gnose de son adversaire. Il absorbe un point de Gnose pour chaque succès dépassant ceux de son adversaire. Si ce dernier n'a plus de Gnose, il perd à la place des niveaux de santé. Les blessures sont aggravées. Ce charme coûte cinq points de pouvoir.

Accès à l'information : L'esprit a accès à toute la connaissance incluse dans la Toile du Motif. En utilisant ce charme, s'il réussit un jet de Gnose avec une difficulté de 9, il peut répondre à n'importe quelle question. Le coût est de dix points.

Annulation de pouvoir onirique : L'esprit annule les effets d'un pouvoir onirique d'un Garou pour un tour. Il fonctionne contre les pouvoirs d'auspices et contre les dons en rapport avec le rêve. Le coût est de trois points.

Corruption de rêve : Ce charme permet à un flaiel de corrompre des rêves et de les transformer en cauchemar. Il coûte dix points de pouvoir.

Coupure : Ce charme permet à un esprit de couper une personne ou un objet dans le monde physique. Il coûte trois points de pouvoir par dé de dégâts infligés. L'esprit n'a pas besoin de se matérialiser pour utiliser ce charme contre une créature du plan physique.

Création d'objet : Ce charme permet de créer n'importe quel objet non technologique à partir de l'éphémère qui l'entoure, jusqu'à une masse équivalente à celle d'un Garou. Il coûte deux points de pouvoir.

Déformer le Rêve : Ce charme permet à l'esprit de modifier les paramètres d'un rêve avec un jet de Gnose contre une difficulté de 6. Cela coûte dix points.

Éclair : Ce charme envoie une décharge d'énergie puissante sur un adversaire, faisant trois dés de dégâts aggravés. L'esprit peut en doubler le coût pour six dés. Ce charme coûte cinq points de pouvoir.

Empoignade : L'esprit peut immobiliser une personne dans le monde physique. La personne se sentira enveloppée d'une couverture invisible et sera incapable de bouger. Utilisez cela comme la manœuvre pour terrasser, sauf que l'esprit ne peut pas faire de dégâts (cela requiert un autre charme). L'esprit utilise sa volonté comme groupement de dés. Le coût est de deux points par tour.

Intangibilité : L'esprit peut glisser partiellement hors d'une zone et devenir incapable d'attaquer les êtres dans l'Umbral mais il devient également impossible à atteindre par eux. Cela lui confère aussi une immunité contre les dons et les charmes. Le coût est de sept points par tour.

Saper la volonté : L'esprit peut saper la volonté d'une personne sur le monde physique. La personne sentira sa résolution faiblir et aura du mal à prendre une décision. Une fois un point de volonté perdu, la victime doit faire un jet de volonté pour entreprendre n'importe quelle action décisive, sinon, elle doit passer deux tours à faire son choix avant

d'agir. Si la cible est amenée à moins de zéro point de volonté, elle ne peut prendre aucune décision d'elle-même et devient extrêmement vulnérable au charme de Suggestion (pas de jet de résistance). L'esprit fait un jet de Gnose contre la volonté permanente de la cible ; chaque succès absorbe un point. L'effet dure une scène. Le coût est de 5 points par tour.

Secousse umbrale : Quand ce charme est invoqué, l'Umbral tremble avec une force telle que tous ceux qui se tiennent debout sont jetés à terre et que tout le monde dans 10 mètres de rayon (pour 5 points dépensés) reçoit un dé de dégâts aggravés (pour 2 points dépensés).

Sombre présage : Ce charme permet d'envoyer une sombre vision du futur à la cible. Faites un jet de Gnose contre la Perception + Occultisme de la cible. Si l'esprit réussit, la cible sera distraite et obsédée par la vision pendant le reste de la scène avec un -1 aux groupements de dés. Ce charme coûte cinq points de pouvoir et ne peut être utilisé qu'une fois par cible au cours d'une même scène.

Suffocation : Ce charme permet à un esprit d'étouffer une personne sur le monde physique. La personne sentira des mains moites s'enrouler autour de son cou et commencer à serrer ; mais elle ne trouvera rien à saisir. L'esprit fait un jet de volonté contre la Vigueur + Sports de la cible. Chaque succès enlève un niveau à la vigueur de l'adversaire ; quand il atteint zéro, il sombre dans l'inconscience. Si l'esprit continue à serrer, il occasionne un niveau de blessure (pas de jet de neutralisation) par tour jusqu'à l'Incapacité — après c'est la mort. Le coût est de 2 points par tour.

Suggestion : L'esprit peut murmurer une suggestion à une personne dans le monde physique. Elle est perçue comme une impulsion du moment ou une déduction instinctive. La suggestion oblige la cible à suivre la volonté de l'esprit. Faites un jet de Gnose contre l'Astuce + Occultisme de la cible. Si l'esprit obtient des succès, la personne croira qu'elle veut faire ce que suggère l'esprit. Si la cible a trois succès ou plus, elle comprend qu'un esprit est en train de l'influencer, mais il lui faudra les dons appropriés pour en déterminer le type. Cela coûte 5 points de pouvoir par suggestion.

Technosens : Ce charme rend l'esprit conscient de tous les faits technologiques qui l'entourent. Cela coûte 1 point pour l'utiliser. Par exemple, le Technosens permet à un élémentaire d'électricité de savoir quelle puissance transite sur une ligne donnée et d'où cette énergie provient.

Index

Les entrées en *italiques* sont des dons, des rites, des charmes ou autres pouvoirs. Les chiffres en **gras** renvoient au traitement principal du sujet.

A

<i>Absorber la Gnose</i> (charme).....	152, 154
Abysses	25, 26 , 145
<i>Accès à l'information</i> (charme).....	152, 154
Ahrouns	19, 116, 141
<i>Aimant à détritrus</i> (don)	143
Airets	11, 17, 24
Altair	89, 146
Anamae	103, 149
Ancres	128
<i>Annulation de pouvoir onirique</i> (charme).....	152, 154
Apocalypse	32
Araignées de la flétrissure	148
Araignées des franges	127, 144
Araignées du Tisseur.....	23, 24, 126
Araignées flâiels.....	38
Araignées gardiennes	127, 144
Araignées mentales	117, 127, 145
Arcadie	72
Argent lunaire.....	95
Armes fées.....	76
Armure fée	76
Arpenteurs Silencieux	97, 101, 142, 148
Artémis.....	105
Assemblée des Ténèbres	28
Astrolâtres	97, 101, 102, 123
Auspices	17, 115
Awen	11

B

Barrière.....	24
Bête	109
Bornes lunaires.....	95
<i>Bris de verre</i> (charme)	152
<i>Briser la réalité</i> (charme).....	152

C

Caerns.....	11, 22
Cafard.....	122
<i>Calcification</i> (charme)	152
Carte d'Identification	50
Cassandra Scrute-l'Ombre	61, 150
Célestes	11, 29, 126, 128, 145

Centre-ville.....	45
Cerf	122
Champ de Bataille	25, 32 , 77, 123
Chaos	110
Charmes (nouveaux)	154
<i>Absorber la Gnose</i>	154
<i>Accès à l'information</i>	154
<i>Annulation de pouvoir onirique</i>	154
<i>Corruption de rêve</i>	154
<i>Coupure</i>	154
<i>Création d'objet</i>	154
<i>Déformer le Rêve</i>	154
<i>Éclair</i>	154
<i>Empoignade</i>	154
<i>Intangibilité</i>	154
<i>Saper la volonté</i>	154
<i>Secousse umbrale</i>	154
<i>Sombre présage</i>	154
<i>Suffocation</i>	154
<i>Suggestion</i>	154
<i>Technosens</i>	154
Charmes des esprits.....	152
Charyss.....	52
Chasse Sauvage.....	104
Château du Portail	74
Chevalier fée	147
Chimères	102, 108, 123
Chimerlins	117
Cicatrice	25, 36 , 124, 148
Citadelle de Charyss.....	53
Cœur de Minuit	31
Cœur de Rage.....	116
Compréhension des rêves.....	116
<i>Contact de la flétrissure</i> (charme).....	152
<i>Contrôle de systèmes électriques</i> (charme).....	152
Corax	102
<i>Corruption</i> (charme)	152
<i>Corruption de rêve</i> (charme).....	152, 154
<i>Coupure</i> (charme)	152, 154
<i>Court-circuit</i> (charme)	152
<i>Création d'objet</i> (charme).....	152, 154
<i>Création de feux</i> (charme).....	152
<i>Création de vent</i> (charme).....	152
Croatans.....	99, 101, 102
Crocs d'Argent.....	99, 101, 103, 123
Cyber-Royaume	25, 41 , 110, 124, 147
Cyberloups	44, 147

D

Danseurs de la Spirale Noire.....	24, 29, 81, 99, 101, 103, 107
Déconnexion	16
Déflagration atomique (charme).....	152
Déformer la réalité (charme)	152
Déformer le Rêve (charme).....	152, 154
Dépossédés.....	28
Désorientation (charme)	152
Docteur Stephen "Forge-l'Âme" Garrison.....	150
Domaines.....	11, 108
Domaines des Sauvageons	108
Dons	141
Ahrouns.....	141
Guérison de combat (niveau trois).....	141
Arpenteurs Silencieux.....	142
Langage (niveau trois)	142
Message du regard (niveau trois).....	142
Enfants de Gaïa.....	142
Écarter le Rideau de Velours (niveau trois)...	142
Furies Noires.....	142
Rage bachique (niveau quatre)	142
Sentir le Sauvage (niveau un)	142
Galliards.....	141
Odeur du passé (niveau trois)	141
Homidés.....	141
Langage (niveau trois)	141
Modification corporelle (niveau quatre).....	141
Lupus	141
Sentir le Sauvage (niveau un)	141
Modification corporelle (niveau quatre).....	141
Marcheurs sur Verre	142
Marcher sur la Toile (niveau trois)	143
Sentir le Tisseur (niveau deux)	142
Umbra virtuelle (niveau quatre).....	143
Métis	141
Modification corporelle (niveau quatre).....	141
Philodox.....	142
Puissance des voies (niveau quatre).....	142
Rongeurs d'Os	143
Aimant à détritrus (niveau deux).....	143
Seigneurs de l'Ombre	143
Puanteur du paysan (niveau quatre).....	143
Théurges	142
Écarter le Rideau de Velours (niveau trois)...	142
Prise dans l'au-delà (niveau quatre).....	142
Sentir le Sauvage (niveau un)	141
Sentir le Tisseur (niveau deux)	142

E

Eaux du Lac d'Argent.....	55
Écarter le Rideau de Velours (don)	142
Échelle Sociale.....	45
Éclair (charme).....	152, 154
Éclair d'électricité (charme).....	152
Éclat de Désespoir.....	31

Élévation (charme).....	152
Émanations.....	11, 121, 144
Empoignade (charme).....	153, 154
Encens Onirique.....	144
Enfants de Gaïa	98, 101, 103, 142, 149
Englins.....	125
Éphémère.....	116, 121, 126
Épiphes.....	11
Èrebe	25, 51, 147
Esprit étoile	146
Esprit statique (charme).....	153
Esprits.....	15, 16, 29, 37, 86, 121, 144
Esprits du Sauvage	117
Esprits du Tisseur.....	144
Esprits-loups.....	15
Explosion de feu (charme).....	153

F

Fabricats du Tisseur	147
Façonnage du rêve.....	116
Faucon	123
Fées	72, 104, 147
Fenris	123
Fétiches	
Armes fées	76
Armure fée.....	76
Carte d'Identification.....	50
Cœur de Minuit.....	31
Éclat de Désespoir	31
Fouet d'Argent Lunaire	144
Fourrure d'Acier	49
Fragment de Géomide.....	50
Fuseau à toile	40
Griffes Foudroyantes	49
Imperméable Magique	144
Lance de Rejeton	55
Pierres Sauvages	95
Rossignol	50
Ruban du Souvenir	82
Fiannas	98, 104, 122
Fils de Fenris.....	98, 101, 104
Flaiel onirique	117, 149
Flaiëls	24, 81
Flétrissures	11, 22, 24, 109
Flux	25, 93
Forge d'Argent (rite).....	143
Forge-l'Âme.....	150
Forteresse Sinistre	74
Fosse	41
Fouet d'Argent Lunaire.....	144
Fourrure d'Acier.....	49
Fragment de Géomide	50
Furies Noires	98, 101, 105, 142
Fuseau à toile.....	40

G	
Gafflins.....	11, 126
Gaïa	11, 21, 52, 59, 66, 122
Galliards.....	19, 116, 141
Géomides.....	127
Géomide d'attaque.....	127, 145
Géomide d'information	24, 127, 145
Géomide structurels	24, 127, 145
Goulet.....	11, 16, 21, 22
Grand-père Tonnerre.....	124
Grande Montagne.....	107
Grandes Bêtes.....	60
Griffes Foudroyantes.....	49
Griffes Rouges	98, 101, 105
Griffon.....	123
<i>Guérison de combat</i> (don).....	141
H	
Hélios	22, 89
Hibou	101, 123
Homidés	141
Humains	16
Hypérion.....	92
I	
Imperméable Magique	106, 144
Incarnas	11, 126, 128, 145
<i>Inciter la frénésie</i> (charme).....	153
Infortunés	53
<i>Intangibilité</i> (charme).....	153, 154
J	
Jagglins.....	11, 125
Jetons de Cauchemar.....	117
K	
Kailindo.....	102
Klaital.....	29
L	
Lance de Rejeton.....	55
<i>Langage</i> (don).....	141
Licorne	103, 124, 149
Liteau	25, 56
Luna	23, 83, 89
Lunæ	23, 109
Lune	22, 90
Lupus	56, 141
Lysandre.....	74, 104, 146
M	
Macroniveau.....	47
Maeljin	37
Maître-de-la-Nuit	29, 145
Malféas.....	11
Malléon	144
Malléons.....	129
<i>Marcher sur la Toile</i> (don).....	143
Marcheurs sur Verre.....	98, 101, 105, 122, 142
Mariana	74, 147
<i>Matérialisation</i> (charme)	153
Membrane	11, 89
<i>Message du regard</i> (don)	142
<i>Métamorphose</i> (charme)	153
Métis	141
Méto	11
Meute Questive	27
Micro-royaumes	11, 24, 109
Microniveau	47
MIR	89
<i>Modification corporelle</i> (don).....	141
Mort	110
Mur	80
N	
Nano-araignées.....	148
Naturæ.....	122
Nébuleuses	128, 144
Non-Zone	11, 112
Nuages de Couleurs.....	128, 144
Nuwishas	102, 107
O	
<i>Odeur du passé</i> (don).....	141
Odeurs	17
Odyssée Virtuelle.....	11
Oratoire des esprits.....	90
Origines.....	110
<i>Ôter la flétrissure</i> (charme).....	153
<i>Ouverture de Pont de Lune</i> (charme).....	153
P	
Pangée	25, 59, 110, 124, 148
Panneau indicateur	32
Passage à côté.....	11
Passée	11, 109
Patchs du Tisseur.....	50
Patch de normalisation.....	50
Patch de surdéveloppement	50
Pays de l'Été.....	25, 65
Pays des Dinosaures.....	110
Pégase.....	105, 124
Pentex ICS.....	46
Pénumbra.....	11, 21, 108
Père Noé.....	106, 149
Péricarpe.....	21
Périphérie	11, 118

Perspective	24, 110
Phantasmes	116, 149
Phébé	91
Philodox	18, 116, 142
Phragments	11, 117, 149
Pierre Onirique	117
Pierres Sauvages.....	95
Pistes spirituelles.....	12, 24
Plaine de l'Apocalypse.....	33
Poches	129, 144
Pont de Lune	12, 23, 92
Portail d'Arcadie	25, 71, 104, 146
Portails spirituels.....	12, 24
<i>Possession</i> (charme).....	153
<i>Prise dans l'au-delà</i> (don)	142
<i>Projection de verre</i> (charme)	153
Protectorat	122
<i>Puanteur du paysan</i> (don).....	143
<i>Puissance des voies</i> (don)	142

Q

Quête Sacrée.....	99
Quêtes oniriques.....	114

R

Ragabash	17, 115
<i>Rage bachique</i> (don)	142
Rat	106, 124
Rebutis.....	129, 144
Régions tribales.....	97
Rejetons de Charyss	52, 147
Réseau Informatique	46, 106
<i>Retour</i> (rite).....	143
<i>Rêve</i> (rite).....	143
Rêve	113
Rêve de soi	116
Rêve Éveillé	110
Rêveurs.....	117
Rites	143
Rite de la Forge d'Argent	143
Rite de Rêve.....	143
Rite du Retour.....	143
Rongeurs d'Os.....	98, 101, 106, 143, 149
Rosignol.....	50
Royaume	12
Royaume des Atrocités	25, 77
Royaume du Flux	83
Royaume Éthéré.....	25, 89, 123, 146
Royaume Légendaire	25, 96, 123, 148
Royaumes.....	12
Royaumes Proches	25
Royaumes tanières	109
Ruban du Souvenir.....	82
Rubans de Couleurs.....	129, 144

S

<i>Saper la volonté</i> (charme).....	153, 154
Sauvage	16, 83, 92, 105, 117, 123, 127, 144
Sauvageons.....	24, 108, 128, 129
<i>Se reformer</i> (charme)	153
<i>Secousse umbrale</i> (charme).....	153, 154
Seigneurs de l'Ombre.....	98, 101, 107, 143
Seigneurs de la Cicatrice.....	38
<i>Sens de la forêt</i> (charme).....	153
<i>Sens des aires</i> (charme).....	153
Sentier caché	115
Sentier d'Argent	28
Sentier d'Or.....	28
Sentier de Fer	28
Sentier de Lune	12, 23
<i>Sentir le Sauvage</i> (don)	141
<i>Sentir le Tisseur</i> (don).....	142
Séparation.....	16
Sept des Étoiles	89
Serpent Ancien.....	61
Soleil	92
<i>Solidifier la réalité</i> (charme).....	153
<i>Sombre présage</i> (charme)	153, 154
Sous-royaume.....	12, 110
Spider City	41
Stase	110
<i>Suffocation</i> (charme).....	153, 154
<i>Suggestion</i> (charme).....	153, 154
Système-Royaume.....	12, 21

T

Talens	
Eaux du Lac d'Argent.....	55
Encens Onirique.....	144
Jetons de Cauchemar	117
Patch de normalisation.....	50
Patch de surdéveloppement	50
Pierre Onirique.....	117
Technofétiches	49
<i>Technosens</i> (charme).....	153, 154
Télévision.....	110
Tellurie	12
Tempête du Sauvage	144
Tempêtes	128
Terres Natales.....	96, 101, 148
Théurges	18, 116, 142
Tisseur	16, 36, 41, 92, 106, 122, 126
Toile	12, 109
Toiles du Tisseur	24
Tonnerre	124
Tortue	102
Totems.....	12, 122
Traversée	12
Trou d'Enfer.....	12, 22, 109

U

Uktena (totem)124
 Uktenas.....99, 101, 107
 Umbra.....12
Umbra virtuelle (don)143
 Une seule tribu62

V

Vallons22, 109
 Vent umbral.....23, 24
 Ver16, 38, 63, 77, 92, 129
 Ver Dévorant.....29
 Vieille-ville44
 Ville-haute.....45
 Villes22
 Vortex.....129

Voyages.....23
 Voyageurs150

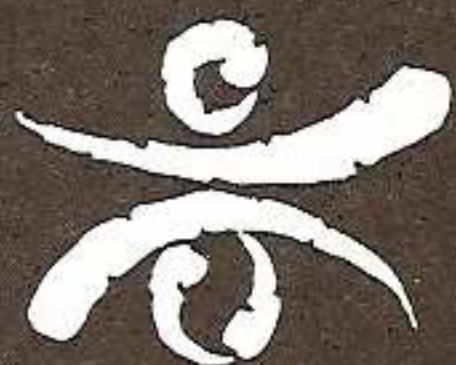
W

Wagnériens.....12
 Walhalla123
 Wendigo (totem)124
 Wendigos.....99, 101, 108
 Wepauwet.....102, 148

Z

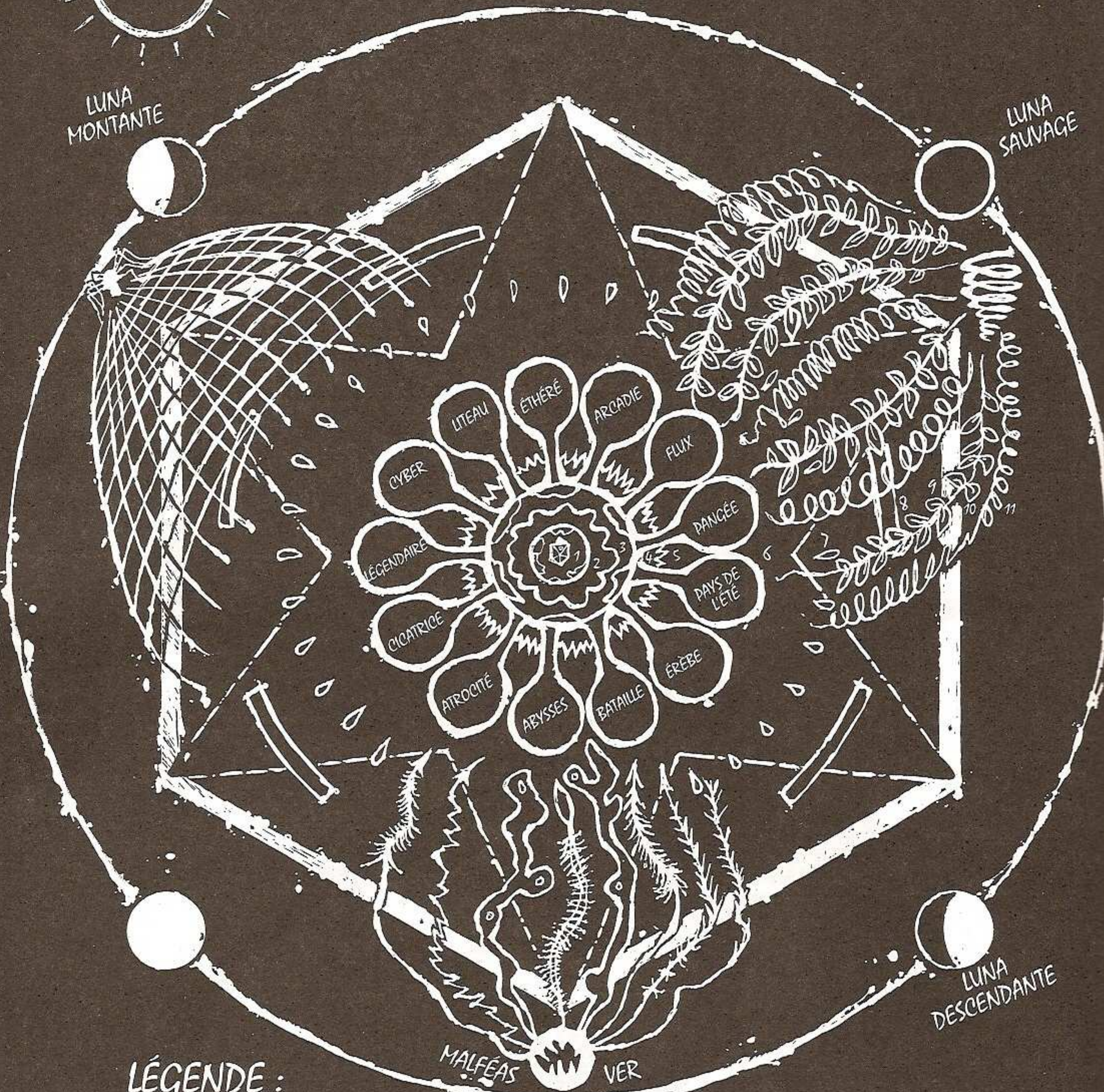
Zone Cauchemar111
 Zone Miroir13, 111
 Zone Rêve113, 149
 Zones13, 111





LUNA MONTANTE

LUNA SAUVAGE



LÉGENDE :

0 RÊVE INTÉRIEUR

1 TERRE (RÉALITÉ PHYSIQUE)

2 PÉRIPHÉRIE (UMBRA DOUCE)

3 PÉNOMBRE (OMBRE DE LA TERRE)

4 ZONE MIROIR (CÔTÉ PILE)

5 UMBRA PROCHE

6 ROYAUMES UMBRAUX

7 SOUS-ROYAUMES UMBRAUX

8 ROYAUMES PERSPECTIVES

9 MEMBRANE DE LA ZONE FRONTIÈRE

10 RÊVE EXTÉRIEUR

11 UMBRA PROFONDE

UMBRA

L'OMBRE DE VELOURS

Un chant des temps anciens

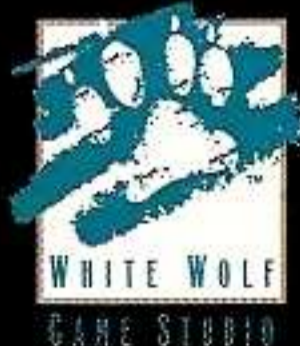
Il y a bien longtemps, le monde était Un. Tout n'était qu'harmonie. Toutes les créatures vénéraient la déesse mère, Gaïa. Puis l'étoffe du monde fut déchirée. L'esprit fut arraché de la matière par les crocs du Ver et les toiles du Tisseur. D'un monde unique, deux naquirent : la Terre et l'Umbra.

Un souvenir en gestation

Les Garous vivent toujours entre les deux mondes. Ils ont un pied dans chaque univers, mais leur demeure n'est dans aucun. Ils peuvent marcher dans l'Ombre, parler aux esprits et trouver la sagesse. De grandes aventures les attendent dans l'Umbra, mais la Mort les guette, car le Ver s'est aussi glissé dans l'Ombre. Il ne peut y avoir aucun repos, aucun havre sûr. Même dans l'Umbra, l'Apocalypse est proche.

Umbra : L'ombre de velours est un guide pour *Loup-Garou* qui détaille les lieux, les esprits et la cosmologie du monde spirituel des Garous. Il contient :

- Les 13 Royaumes Proches connus des Garous : leurs habitants, les lois qui les gouvernent et des idées d'aventures.
- Les Terres Natales des 13 tribus : un reflet de la culture et de l'esprit des Garous.
- Les esprits qui vivent dans l'Ombre, depuis les araignées et les géomides du Tisseur jusqu'aux nébuleuses et aux vortex du Sauvage.



Créé par :
WHITE WOLF GAME STUDIO
SUITE 128
735 PARK NORTH BOULEVARD
CLARKSTON, GEORGIA 30021
U.S.A.

Version française par :
HEXAGONAL
8, GALERIE MONTMARTRE
75002 PARIS
FRANCE



ISBN 2-84188-056-7



Prix : 162 F