Croatan song – la dernière pisté

Scénario pour Loup-Garou l'Apocalypse

Ce scénario fut joué à la convention « Eclipse » 8e édition en mars 2010 à Rennes

Synopsys

Ce scénario propose de faire jouer une meute Croatan lors des derniers jours d'existence de la tribu. Il explicite pourquoi et comment la tribu disparaît face au Dévoreur et quel est le secret qui a été enseveli avec eux. Il est essentiellement composé d'un voyage initiatique dans l'umbra.

Иotes

Ce scénario jouable en one-shot fait également parti de la campagne « Le règne de l'aurore », pose l'une des premières pierres de l'apocalypse. La meute de pré-tirés est donnée à la fin de ce document.

Ambiance

Légende : La venue des Croatans

Les légendes disent que le peuple des Chickasaw est venu dans le nord, guidé par un chien blanc et que chaque soir leur chaman plantait un bâton droit dans le sol. Chaque matin, le bâton indiquait la direction qu'ils devaient prendre, et le chien quidait la marche. Un matin, le bâton était resté droit et le chien était mort. Ils étaient arrivés.

Ils creusèrent alors la terre et les empilèrent pour approcher la terre du ciel. Ils commandèrent alors à la terre de les nourrir. Et la terre fit pousser des plantes qui devenaient dorées sous les rayons du soleil. Mais elles pourrissaient et le peuple avait faim. Ils firent alors appel aux esprits-loups. Quatre d'entre-eux montèrent sur une carapace de tortue retournée et voyagèrent sur les eaux à contre-courant. Elles étaient de plus en plus noires et n'étanchaient plus la soif. L'eau devint mortelle et agressive, mais la carapace les protégeaient. Ils parvinrent à un lac dans lequel se cachait un puissant manitou qui empoisonnait les eaux et affamait le peuple. Alors ils commandèrent à la terre et celle-ci se transforma, forçant l'eau du lac à emprunter un chemin sacré que ne put supporter la manitou. Il s'endormit et lui et l'eau du lac furent enfermés dans la terre.

Alors le peuple Chickasaw put manger les fruits de la terre et du soleil.

Histoire

Le vol du temps

Lorsque Gaïa fut créée, La Tisseuse ordonna les cycles pour que les choses soient parfaites, ce fut le cas pour le temps : 368 jours, les solstices et équinoxes tombaient à une même heure tous les 92 jours. Il y avait 4 mois de 32 jours et 8 mois de 30.

Mais un jeune esprit de Gaïa, Reïksana, vola 66 heures de ce cycle et déséquilibra les choses vers le modèle d'année à 365 jours que Gaïa connait actuellement. Elle plaça ces heures dans un sablier. Chaque année elle peut donc vivre 66 heures, entières ou par fractions, que personne d'autre ne vit. A chaque utilisation, l'horloge cosmique de Gaïa se fige et tout être qui est en son sein se voit figé avec elle. Seuls ceux qui ont déjà utilisé ou utilisent ce sablier (Reïksana et quelques très rares privilégiés) peuvent évoluer sur Gaïa observant, déplaçant les choses qui n'ont pas conscience de ce temps volé.

Seth le Dévoreur

Il y a de cela très longtemps était un ancien et puissant antédiluvien buveur de sang nommé Seth. Il régnait sur l'Egypte qu'il avait débarrassé de tout rival. Seth n'avait pas d'égal à qui se confronter, son égaux et sa peur de disparaître un jour le poussèrent à étudier ce qu'il ne maitrisait pas, le monde spirituel. Un arpenteur théurge, avant de mourir, avait marqué sa mémoire en lui révélant que son âme appartenait au Veret qu'il n'était pas maitre de son destin final. Seth découvrir l'existence des trois têtes du Ver, dont le Dévoreur. Sa bête intérieure en était l'une des manifestations, et il savait que son âme allait rejoindre cette tête s'il était tué. Seth pris la décision d'inverser le cours des choses. Il mit au point un rituel permettant au Dévoreur de se lier au monde physique. Lorsqu'il se sentit prêt, Seth opéra ce rituel et le Dévoreur fut devant lui. Seth dévora le Dévoreur, et le Dévoreur dévora Seth. De ce combat ne ressortit qu'un seul être, qui n'était plus tout à fait le Dévoreur, ni Seth, il était les deux à la fois.

Le Dévoreur avait désormais un pied sur Gaïa mais il avait également hérité de la malédiction d'Hélios qui sur Gaïa l'obligeait à fuir le jour. La Torpeur prit très rapidement le dessus et l'inhumanité de Seth le Dévoreur, et le peu de temps qui passait entre chaque Aurore, ne lui permettait pas de se relever.

Seth le Dévoreur était l'un des importants rouages de l'Apocalypse. Il devrait un jour fouler Gaïa et détruire l'influence d'Hélios sur celle-ci. Il lui fallait donc préparer sa venue...

La tribu croatan

La tribu Croatan vit dans ce qui sera nommé plus tard le Nord de la Floride, non loin de ce qui est aujourd'hui le marécage inhospitalier d'Okefenokee. Les Croatans ont toujours veillé sur une autre tribu, humaine, les Chickasaw. Jadis nomade, ils s'installèrent non loin des Croatans. Les Croatans vénéraient la Lune et Tortue. Les Chickasaw vénéraient Hélios. Parmi les Chiksaw étaient des briseurs de noms (mages), qui avaient établi avec Hélios de nombreux liens. Hélios leur fit découvrir le Maïs, cette plante dorée qui lui était affiliée. Avec le maïs, les Chickasaw prospérèrent, se multiplièrent. Ils élevèrent des pyramides pour remercier leur dieu, et lui firent des sacrifices animaux dont les organes brûlaient pour partir en fumée vers le ciel. Les connaissances des briseurs de noms devinrent très grandes. Ils créèrent un rituel, le « rituel de l'aube », qui faisait se lever le soleil.

Le Dévoreur envoya secrètement un serviteur de l'Avilisseur chez les Chickasaw. Il se lova sous les pyramides et à chaque sacrifice, buvait le sang qui s'écoulait dans les entrailles de celles-ci. Discrètement, il corrompu les prêtres de la tribu, instiguant des idées comme le fait que sans leurs pratiques, le soleil refuserait de se lever.

Guerre fratricide

1479. Le théurge croatan « Trois cicatrices » pénétra sous les pyramides et constata avec horreur le degré de corruption qui frappait la tribu. Il avertit les siens et lors d'une réunion extraordinaire des Septs de la tribu, il fut décider de poser un ultimatum aux Chickasaw envers l'abandon total des pratiques sacrificielles et la « purification » de leurs élites ; sans quoi, les hommes-loups s'en chargeraient eux-même. Cette décision était difficile car très nombreux étaient les liens d'amitié ou même de sang entre les deux tribus, et puissants étaient les briseurs de noms qu'il faudrait combattre, mais les enfants de Tortue étaient déterminés. Les Chickasaw refusent et « Frère-du-Soleil », le plus grand briseur de nom de la tribu défia les croatans de briser la puissance de sa tribu.

Tortue provoqua un gigantesque tremblement de terre qui ensevelit les trésors, la fierté et la plupart des Chickasaw. La guerre s'en suivit et Hélios n'intervenant pas, la balance pencha rapidement en faveur des croatans. Ceux-ci commandèrent aux survivants Chickasaw de reprendre le chemin du nomadisme en veillant à ne jamais oublier la leçon qui leur avait été donnée.

Les croatans avaient gagné, mais ils avaient éliminé leur plus puissant allié, s'étaient eux-même affaiblis et leur cœurs étaient meurtris d'avoir fait couler le sang d'amis ou de parents.

L'appel du serpent ailé

Parmi les miettes Chickasaw qui s'éparpillèrent, il y avait la tribu des « larmes de sang ». Une centaine d'individus avec un chef matériel et un chaman, Takoma, qui dirigeait les affaires spirituelles. Avec l'exil, afin d'assurer la cohérence de sa tribu et remplacer les pertes qui ne manquaient pas d'arriver, Takoma se mit à utiliser un ancien rituel que sa lignée connaissait de puis longtemps : « l'appel au Serpent ailé ». Ce rituel invoquait un esprit de l'air unique nommé « Kolowissi », métamorphe, non corrompu, très imbu de luimême et amateurs de jeunes humaines pures d'âme et de corps qu'il gratifiait de ses étreintes. Ce rituel prévoyait donc de préparer un « nid d'amour » à la gloire du serpent ailé et une jeune femme consentante qui n'avait encore jamais connu d'étreinte. Kolowissi se matérialisait dans le monde physique et donnait au ritualiste une part de son charisme surnaturel. L'esprit passait la nuit avec la jeune fille, et s'il la trouvait suffisamment exceptionnelle (ce qui arrivait extrêmement rarement), il se réservait le droit de l'emmener dans son royaume où il est dit qu'elle le servirait dans son harem pour l'éternité.

Crame

Introduction

Été 1480. La meute des gouttes de sagesse a été envoyé par leur Sept à plusieurs semaines du territoire des croatans pour rejoindre l'une des miettes de la tribu Chickasaw, les «larmes de sang». Selon un observateur croatan qui a croisé leur chemin, cette tribu, leur chaman Takoma, qui, s'il n'est pas un briseur de nom, connaît tout de même de nombreux rituels liés aux esprits, et bénéficie d'un charisme surnaturel qui écrase le chef matériel et toute sa tribu. Takoma n'est pas corrompu, il utilise son pouvoir pour négocier auprès d'autres tribus le droit de passage et l'ajout à sa propre tribu de jeunes hommes et jeunes femmes qui viennent compenser les pertes naturelles de ses frères. Il éduque ensuite ces nouveaux-venus pour leur faire embrasser pleinement la voie des Chickasaw. Il choisit les jeunes filles en fonction de leur beauté, de leur pureté d'âme et de corps. Tout cela ne serait pas problématique si la source du charisme de Takoma n'était pas un rituel qui sacrifie l'innocence et parfois la vie d'une jeune fille en échange de celui-ci. C'est le même mécanisme qui a conduit à la corruption des briseurs de noms Chickasaw et qui ne doit donc pas être répété.

La meute doit donc empêcher que ce rituel puisse continuer à être exécuter avec succès dans la tribu des « larmes de sang » dans le futur. Attention, les anciens croatans ne demandent pas à « sauver » la première jeune fille que Takoma sacrifiera et à tuer Takoma et ses éventuels apprentis, cela n'empêcherait pas le rituel d'être exécuté par d'autres qui connaitrait son existence. Il s'agit bien d'agir sur Kolowissi pour qu'il ne réponde plus jamais positivement à ce rituel. Tuer Kolowissi serait une solution mais celui-ci est puissant (c'est un jaggling) et n'est coupable de rien aux yeux des croatans. Mais tout cela, les Pjs peuvent avoir la sagesse d'y penser par eux-même.

Pendant ce temps

Un avatar du Dévoreur trouve Tortue dans l'umbra profonde et lui cache sa nature. Il se présente à elle sous la forme d'un arpenteur silencieux en crinos, calme et ténébreux. Il lui propose une énigme comme elle n'en n'a encore jamais expérimenté. Tortue est l'un des incarnas les plus friands et capable en matière d'énigme. La contre-partie de cet énoncé alléchant est de faire honneur à cette énigme en s'y adonnant complètement. Tortue est sage mais l'influence du Dévoreur face à lui fait monter en elle le désir de connaître cette si prometteuse énigme à la mesure de son intelligence. Elle accepte.

Le Dévoreur dessine dans le sol face à elle de complexes figures, y appose de petites figurines et lui donne l'énoncé de l'énigme. Tortue comprend alors le piège à la vue de la complexité de l'énigme, mais elle est tenue par son engagement et ne peut que mettre toute son énergie à la résolution de cette énigme.

Le retour de la meute

Alors qu'ils sont sur le chemin du retour, la meute ressentent un frémissement terrible, les étoiles se voilent, ils ressentent la perte de connexion avec Tortue et l'arrivée de quelque chose de terrible dans les terres pures.

Et le Dévoreur foula Gaïa

Profitant de l'absence de réaction forcée de Tortue, le Dévoreur foule Gaïa et ré-ouvre les plaies vives des croatans sur la guerre envers les Chickasaw. Les fils remettent en question les décisions des pères, les caerns se montent les uns contre les autres au sujet de la disparition de Tortue, le sang commence à couler, et le sang appelle le sang. Le Dévoreur veille particulièrement à ce que ceux des croatans qui connaissent le secret du rituel de l'Aube soient les premières victimes de son influence.

Nanabozo

Nanabozo le lapin, l'une des facettes de l'incarna Coyote, connu également sous le nom de Trickster, Loki et bien d'autres, inquiet de ce qui se passe, parvient à trouver Tortue, absorbée dans l'énigme, et comprend que le Dévoreur l'a piégé une première fois pour détruire les Chickasaw et maintenant pour détruire les croatans et toute trace du rituel de l'Aube. Incapable de contrer l'influence du Dévoreur envers ceux qui ne sont pas ses enfants, il parvient à la conclusion que le seul moyen de sauver ce qui peut l'être encore, c'est de donner à Tortue du temps pour résoudre cette énigme. Or il connait Reïksana et sait où la trouver.

L'acceptation de la quête

Nanabozo cherche sur Gaïa une meute de croatans assez éloignée des terres de leur tribu pour ne pas être sous l'influence du Dévoreur et trouve la meute des Pjs. Il vient à eux et leur expose la grave situation et leur propose de le suivre dans l'umbra profonde jusqu'à Reïksana.

Le voyage initiatique

Nanabozo passe par des chemin umbraux qui compriment le temps par rapport au royaume où se situe Tortue pour minimiser le délai.

Au fur et à mesure du voyage, Nanabozo devient de moins en moins grave, de plus en plus espiègle, curieux de 🛚 tout, un peu fou et finalement non concerné par cette histoire de Tortue et de Dévoreur. Les Pjs doivent le ressentir très graduellement jusqu'au final du voyage. Ce voyage est le coeur du scénario, il est initiatique et signifie quelque chose que la meute devra comprendre s'ils veulent aider Tortue.

Le chemin

Nanabozzo confronte la meute à une croisée de deux chemins, l'un droit, l'autre complexe, difficile et tortueux. L'un ou l'autre ne change rien à la suite, mais c'est juste pour savoir si la meute réagit au jeu de mot.

Le gouffre

Nanabozo, excité et joueur, prend son élan et saute en riant un gouffre d'une soixantaine de mètres de largeur, autant de profondeur, qui s'étend à l'infini sur les côtés et remplit de serpents peu attrayant et persifflant. Il engage la meute à le suivre. Mais pour être en mesure de passer au dessus des persifflages, sans être Nanabozo, ils devront répondre à l'énigme suivante :

> Je suis d'un ridicule, ou parfois sardonique Je peux être méchant, tout autant maléfique Pourtant ma compagnie est toujours recherchée On m'accueille même de bon cœur lorsque je fais pleurer Êtes-vous désarmés ? Prononcez donc mon nom Je volerai en éclats et vous trouverez ça bon

> > réponse : le rire

C'est en riant qu'il doivent sauter le gouffre pour le faire avec succès.

Une grande plaine face à eux, parsemées de trous de chiens de prairie. Nanabozo ne semble plus savoir ce qu'il cherche, mais à la vue d'une tête de chien de prairie qui dépasse d'un trou, il estime que cet habitant du lieu doit pouvoir le lui dire (oui, il devient barré). Il saute dessus et s'engage alors une partie de « choper le chien en sautant sur le trou où il apparaît ». Une fois le chien attrapé, il accepte de dire à l'équipe quelle direction ils doivent prendre si ils débarrassent la plaine d'une dangereuse créature qui la hante.

Le cheval de fer

Un énorme cheval (3m au garrot) à la robe noire métallique, suant de la vapeur d'eau qui se dégage en fumée derrière lui court tout droit dans la plaine à grande vitesse. Sur son dos deux torses humains gigantesques à la peau pâle, qui semblent apeurés si un croatan s'approche et qui lancent des éclairs à ceux qui seraient trop

Il s'agit bien sûr d'un esprit figuratif de la futur conquête de l'Ouest, mais les croatans ne connaissant pas le cheval (importé d'Europe dans le futur). La description de ce monstre doit suggérer aux joueurs l'idée du cheval de fer, ils trouveront alors certainement un moyen de le vaincre (comme le faire « dérailler »)

Lorsqu'il est vaincu ou repoussé, le chien de prairie indique une direction à l'équipe (au hasard mais les Pjs l'ignorent)

Croatas Vegas

De plus en plus excité, féminisé, curieux, distant avec les choses graves, Nanabozo emmène les Pjs dans une sorte de campement indien où s'amusent plusieurs centaines de natifs de toutes origines. Il y a de la nourriture et de la boisson à profusion, des chants et des danses, de nombreux jeux comme :

- la roulette tomahawk : une roue verticale qui tourne, divisée en parties égales avec des symboles sur chaque. Les joueurs parient sur la zone qu'ils vont atteindre. Celui qui réussit le paris remporte les mises des autres (matérielle ou immatérielles comme des services, un baiser etc.)
- La course de bisons : derrière une barrière courent des bisons marqués de façon différentes. Les paris vont bon train sur le vainqueur.
- Le totem manchot : les visages de bois grimaçant des totems font leur propres publicité pour attirer du monde, roulent des yeux et vomissent de la verroterie lorsque le joueur gagne.

Tout le monde s'amuse ici, et notamment Nanabozo qui visiblement n'a plus rien à faire de la mission pour retrouver Reïksana.

C'est là que la meute devra comprendre qu'ils sont arrivés au terme de leur voyage. Reïksana est là. Il leur faut comprendre que Reïksana est Nanabozo, ou plutôt que Nanabozo/Coyote/Trickster a tourné sa facette apparente au cours du voyage pour montrer celle nommée Reïksana. C'est la clé du scénario. S'ils ne le comprennent pas, aidez les joueurs qui se laissent aller à l'ambiance (non corrompue) de Croatan Vegas, ce sont ceux qui savent s'amuser et rire même dans les moments les plus sombres, qu'apprécie Coyote. Lorsqu'ils l'auront compris, Reïksana/Nanabozo donnera le sablier sans difficulté (contre un baiser de l'un d'eux?) en leur détaillant son utilisation.

Retour à Tortue

De retour auprès de Tortue, celle-ci utilisera le temps ainsi offert (une cinquantaine d'heures) pour résoudre l'énigme du Dévoreur dont la réponse est trop complexe pour être compréhensible des Pjs. Elle se reconnectera aux quelques familles croatans survivantes qu'elle enverra loin de l'influence du Dévoreur, avec pour ordre de se fondre dans les tribus Uktena et Wendigo qui garderont le secret des connaissances ainsi sauvegardées et diront à tous ceux qui veulent savoir que la tribu croatan s'est sacrifiée pour repousser le Dévoreur. Elle ensevelira toute trace de la civilisation croatan dans la terre, puis remerciera la meute en leur demandant de rejoindre les Uktenas ou Wendigo et de disparaître aux yeux du monde, après avoir restitué le sablier du temps volé à Reïksana.

Final

Alors que la meute fait escale une nuit sur le trajet pour rejoindre Reïksana, leur faim devient dévorante, ils s'attaquent et ingurgite jusqu'aux lanières de cuir avant de se dévorer eux-même en prenant à peine conscience qu'est assis au milieu d'eux, face au feu, un grand et ténébreux mi-homme mi-chacal. Alors qu'ils vivent leurs dernières secondes, le Dévoreur retourne lentement le sablier du temps volé, fait s'écouler une seconde hors du temps avant de le reposer. « Bientôt viendront d'autres guerriers de Gaïa. Ils figeront ce monde pour m'en faire disparaître. Ils me donneront le temps de m'éveiller pleinement. Alors je foulerai leur mère, enfin!»

Dutsu – longue haleine





Homidé	Glabi 94 D3		Crinos H D4 V7		Hispo D4 V7	Lupu F3 D4	
Noms			-			Santé	
Auspice	Ragabash		16.		Contusion		
<u>Tribu</u>	Croatan	400	The River		Blessure légè	re –1 [
Lignée	Lupus			20	Blessure moy		
Rang	2 Fostern	1390-	4	850	Blessure grav	e -3 [
<u>Nature</u>	Ambitieux	-		-80	Handicap		
<u>Attitude</u>	Aventureux / im	patient			Infirmité	-5 C	
Age	26 ans		Pag 1 2		Incapacité)) [
Caern	La Pierre d'eau	100	45 m \ 45		Mort	, "	
Meute	Les gouttes de se	agesse (Brume)	1200		TA 39	L .	
Activités	Guerrier	4	あきつぶ ハ.ノ		5 Ph.	A- 1	
	oire	888	Honneur	8	8888	Sagesse	38
Force	2	<u>Apparence</u>		3	<u>Perception</u>		2
Dextérité	3	Derve	my 100	3	Mémoire		2
	3		2 5	3			3
<u> Vigueur</u>	3	<u>Empathie</u>		3	<u>Astuce</u>		3
<u>Bagarre</u>	2	J urtivité		3	Culture		2
Esquive	2	Mēlée		2	Droit		
Sport Sport	3	Armes à feu			Enigme		3
Subterfuge	4	<u>Sécurité</u>			Informatique		
<u>Digilance</u>	2	Conduite			<u>Linguistique</u>		
Appel primal	1	Conn. de la rue			Médecine		
<u>Commandement</u>		<u>Technologie</u>			<u>Occultisme</u>		2
<u>Rhétorique</u>	2	<u>Investigation</u>		2	Recherche		
<u>Intimidation</u>	1	Représentation		1	<u>Rituel</u>		1
<u>Survie</u>	2	Conn. animaux		2	<u>Science</u>		
/							

¹ Langage des Esprits, Langage animal, Confusion, Œil troublé,

² Altération d'odeur, Bienheureuse ignorance, Aphasie, Usure

<u>Usure</u>: Ce don permet au garou de recommencer toute action qu'il échoue sans malus cumulatif, s'il prend son temps. Cela ne concerne que les oppositions passives (donc pas le combat). Les garous ayant ce don, en agissant avec un minimum de diplomatie finissent généralement par obtenir ce qu'ils veulent. Ce don est enseigné par un esprit tortue ou esprit aquatique. Système : aucun.

Fétiches

Parents

3 louves et 2 louveteaux vous attendent au caern. La meute est gérée par votre beta que vous défierez à votre retour comme à chaque fois. La saison est belle et la chasse, en particulier avec Patte-saumon, votre unique rejeton mâle, y est très agréable.

Craits spécifiques

Fourrure-de-soleil (chatain clair en homide)

Conseils d'interprétation

Vous poussez la meute en avant. Pour vous la foi en votre bonne étoile et envers vos totems vous protège et protège la meute. Brume vous avertira le jour ou vous franchirez la ligne, et ce jour n'est pas encore arrivé. Beaucoup des actes héroïques de la meute ont été réalisés parce que vous aviez insisté pour prendre le chemin le plus épique.

Objectifs

Relations

The second secon	
Nom	Relation

Gaagii tambour des cîmes Homidé Galliard. Il parle bien mais trop lentement. Tortue est lente sur le sable mais rapide

dans l'eau, pourquoi pas lui ? Il cherche une femelle, mais il devrait la chercher dans les caerns plutôt que dans les quêtes spirituelles. C'est un fils de Coyote et de Tortue. Il joue des tours longuement préparés à l'avance. Vous l'admirez pour ça. Il se transforme

inconsciemment lorsqu'il est éveillé.

Nayati - sait l'innommable Votre alpha. Théurge homidée. Transfuge du caern des cristaux de Luna, c'est la cousine de

Kinama. Le reste de sa famille a périt dans la guerre contre les Chicksaw auquel votre propre caern n'a que peu participé. Elle est devenu un temps l'apprenti de Rivière salée votre maitre des rites avant d'intégrer la meute naissante. Elle est directive mais aussi

diplomate.

Pahana couronne des

ombres

Philodoxe Lupus. Généreux, de bonne nature, il fait confiance aux autres, dont vous ce qui

est plutôt rassurant.

Vipponah tête de pierre Homidé ahroun, frère de Gaagii. Assez en retrait, les combats avec lui manquent de

panache. C'est toutefois quelqu'un de sûr. Il se transforme inconsciemment pendant son

sommeil.

Histoire

Gaagii – tambour des cîmes





Homidé	Glabi	ro	Crinos		Hispo	Lupus	
7	F5 D2	D4	F7 D3 V6	76	D3 V6	F4 D3 V3	
Noms						Santé	
Auspice	Galliard		2		Contusion		P
<u>Tribu</u>	Croatan		Dan		Blessure légè	re -1 🗆 🗆	1
<u>Lignée</u>	Homidé	-11584	1000	-	Blessure mo		1
Rang	2 Fostern	1.25	State State of	67	Blessure gra		1
<u>Mature</u>	Joueur	100			Handicap	-4 🗆 🗆	
<u>Attitude</u>	Romantique / p	osé	200		Infirmité	-5 □□	1
Age	27 ans				Incapacité		1
Caern	La Pierre d'eau		2 1 1		Mort	#0	
Meute	Les gouttes de so	agesse	201		201 74		
Activités	Guerrier chasseu	r			200		
88888	age	888 888	Gnose 	100	8888	Dolonté 	
Force	3	Apparence		3	Perception	100	2
<u>Dextérité</u>	2	Verve	to do	4	Mémoire		4
	2		1 2	2	Astuce		2
<u> Digueur</u>	2	<u>Empathie</u>		2	Astuce	W	_
<u>Bagarre</u>	2	<u>Furtivité</u>		3	<u>Culture</u>		
<u>Esquive</u>	1	<u>Mêlée</u>		2	Droit		
<u>Sport</u>	2	<u>Armes à feu</u>			<u>Enigme</u>		3
<u>Subterfuge</u>	2	<u>Sécurité</u>			<u>Informatique</u>		
<u>Digilance</u>	1	<u>Conduite</u>			<u>Linguistique</u>		
Appel primal	1	Conn. de la rue			<u>Médecine</u>		
<u>Commandement</u>	1	<u> Cechnologie</u>			<u>Occultisme</u>	100	3
<u>Rhétorique</u>	2	<u>Investigation</u>			<u>Recherche</u>		
<u>Intimidation</u>	1	Représentation	Tambour	3	<u>Rituel</u>	-	2
<u>Survie</u>	2	Conn. animaux		2	<u>Science</u>		
Man							

- 1 Langage des Esprits, Odeur d'homme, Appel de la meute, Hurlement de l'invisible,
- 2 Langage des corvidés, Œil d'aigle, Mémoire de la terre

Mémoire de la terre : Ce don permet au garou, en maximisant son contact avec la terre, dans un lieu naturel, d'acquérir la mémoire du lieu et ainsi de savoir ce qui s'y est déroulé. La mesure du temps étant très vaste pour la terre, plus la période est grande, plus le changeur ressent les choses intensément.

Le changeur dépense 1 point de gnose par kilomètre de diamètre qu'il souhaite couvrir et fait un jet de mémoire + énigme. Le nombre de succès indique la précision des détails.

diff 6 : Période se comptant en millénaires diff 7 : Période se comptant en siècles diff 8 : Période se comptant en années diff 9 : Période se comptant en mois diff 10: Période se comptant en jours

Fétiches

Parents

Votre première femme a été enlevée par un membre des Chicksaw que vous connaissiez bien. Vous n'aviez pas d'enfant. Vous êtes allé la chercher mais elle était finalement plus heureuse comme ça, pouvant enfin espérer un enfant que vous ne parveniez pas à lui donner. Vous avez une soeur, Donoma, qui a perdu son homme il y a 3 saisons dans un accident de chasse. Vous êtes comme un père maintenant pour ses 2 enfants Akecheta et Dyami qui sont plus proches de vous que de votre frère Vipponah.

Craits spécifiques

Transformation inconsciente, haut sur patte.

Conseils d'interprétation

Vous êtes posé, dans vos mots et dans vos actions, mais vous ne pouvez résister à la tentation de jouer des tours (en général préparés) autour de vous et plus particulièrement envers les ennemis. Vous avez développé une affinité particulière avec les corvidés grâce au jeu. Vous êtes également très sensible à la beauté féminine et ne manquez pas une occasion en ce sens. Il est temps d'assurer une descendance et pour cela de trouver une compagne, fut-elle spirituelle.

Objectifs

Relations

Lupus ragabash. Il pousse la meute en avant mais manque parfois de recul sur les dangers Dutsu longue haleine que cela représente. Il croit en sa bonne étoile et celle de la meute, mais vous êtes parfois

obligé d'occuper le terrain de la parole pour éviter qu'il ne sorte une bourde.

Nayati - sait l'innommable Votre alpha. Théurge homidée. Transfuge du caern des cristaux de Luna, c'est la cousine de

Kinama. Le reste de sa famille a périt dans la guerre contre les Chicksaw auquel votre propre caern n'a que peu participé. Elle est devenu un temps l'apprenti de Rivière salée votre maitre des rites avant d'intégrer la meute naissante. Elle est directive mais aussi

Relation

diplomate. Pahana couronne des

Vipponah tête-de-pierre

ombres

Philodoxe lupus. Généreux et à l'écoute des autres, il dit faire confiance, mais c'est peutêtre de la fainéantise de philodoxe?

Votre frère ahroun. Il se transforme inconsciemment lui-aussi, mais quand il dort. C'est un obstiné, mais c'est aussi quelqu'un de très droit. Il n'est pas bon de se fâcher avec lui, car il met du temps à pardonner, mais il est difficile à fâcher. Vous savez (sans le lui avoir dit) qu'il compte demander la main de la parente Kinama du caern des cristaux de lune qui arrivera au sein d'une délégation la semaine prochaine à votre caern. Et vous savez de source sûre que Kinama n'attend que ça et que son père est déjà d'accord (mais Vipponah

pense que personne n'est au courant)

Nayati sait l'innommable





Homidé	Glabi		Crinos		Hispo	Lupus
	\$5 D3	US	\$7 @4 V7	F6	D4 V7	F4 D4 V4
Noms	Nayati sait l'inno	mmable			Sa	ntē
<u>Auspice</u>	Théurge		1		Contusion	
<u>Cribu</u>	Croatan				Blessure légère	-1 🗆 🗆
<u>Lignée</u>	Homidé		2 19		Blessure moyenne	-2 DD
Rang	2 Fostern		Dan		Blessure grave	-3 \square \square
<u>Mature</u>	Diplomate	-4158	100 Comments	- ·	Handicap	-4 \square \square
<u>Attitude</u>	Directive	1250	100	60	Infirmité	-5 DD
Age	28 ans	P.			Incapacité	
Caern	Pierre des eaux	1			Mort	
Meute	Les gouttes de so	ngesse (Brume)			100	
Activités	Alpha de meute	16.0	53\		17 726	
100	and the same	66			200	
Ro	ige	4.5	Gnose		Dolo	nté
	ĎPPPP:	- AAF	1 <u> </u>	-23		1888
Gl	oire		Honneur	نت	Sage	I L L L L L
				72		
				0		
4		2000	-20-	50	A	7
<u>Force</u>	3	Apparence	100	2	<u>Perception</u>	3
<u>Dextérité</u>	3	<u>Verve</u>	1	2	<u>Mémoire</u>	3
<u>Digueur</u>	3	<u>Empathie</u>		3	<u>Astuce</u>	3
<u>Bagarre</u>	1	<u>Furtivité</u>	1 1	3	<u>Culture</u>	
<u>Esquive</u>	2	<u>Mêlée</u>	Croc-Dague	3	Droit	
<u>Sport</u>	2	<u>Armes à feu</u>			<u>Enigme</u>	3
<u>Subterfuge</u>	2	<u>Sécurité</u>			<u>Informatique</u>	
<u> Digilance</u>	1	<u>Conduite</u>			<u>Linguistique</u>	
Appel primal	1	Conn. de la rue			<u>Médecine</u>	1
Commandement	2	<u>Cechnologie</u>			<u>Occultisme</u>	2
<u>Rhétorique</u>		<u>Investigation</u>			<u>Recherche</u>	
<u>Intimidation</u>		Représentation			<u>Rituel</u>	3
	2	Conn. animaux	4 N	1	<u>Science</u>	
<u>Survie</u>						
<u>Survie</u>						
<u>Survie</u>			Ø and			
22	(A) 1		Dons ection du Sauvage, D	Y	P. O.	

Aura d'éternité : Ce don permet au changeur de s'investir d'une partie de l'âme de Tortue et de faire ressentir autour de lui qu'il est là et a toujours été là, que le temps et le changement n'a pas de prise sur lui. Ce don se révèle particulièrement efficace pour impressionner ou traiter d'égal à égal avec des esprits ayant peu de considération pour les petites choses mortelles. Il permet en outre au changeur de mieux résister aux transformations imposées (ou volontaires) qui ont difficulté augmentée de +2. Ce don est permanent et s'active à volonté, mais plus le changeur reste sous l'influence de ce don, plus il fige et renforce son motif, l'empêchant de s'adapter en cas de besoin. Ce don est enseigné par un esprit Tortue ou autre esprit atemporel.

Fétiches

Croc-Dague. Diff 6, force+6 de dommage (non aggravé)

Histoire

Vous êtes originaire du caern des cristaux de lune. La plupart des membres de votre famille sont morts lors d'un raid de représailles des esprits servants des Briseurs de noms Chicksaw, l'un d'entre-eux était **Takoda** Pluie-silencieuse, et il fut l'un de vos meilleurs amis pendant votre enfance. Il vénérait le soleil, vous la lune et chacun respectait l'autre. Le théurge 3 cicatrices a parlé de corruption, du Ver qui se nourrissait du sang sacrificiel. Pendant longtemps vous n'y avez pas cru avec d'autres Croatans, vous avez tout fait pour empêcher les décisions des anciens, jusqu'à ce qu'il vous envoie en mission au coeur même de la terre, sous les pyramides Chicksaw. Vous y avez-vu des abominations et votre coeur a pleuré devant la cruelle vérité. Takoda vous a plus tard secrètement contacté, a vainement expliqué que cette corruption était insignifiante par rapport à la puissance conférée au soleil dans cette région, et que son peuple, si nombreux, avait besoin de cette puissance solaire pour faire pousser le maïs nourrissant. Cette nuit là vous avez tenté de le capturer, mais il s'est enfui. Quelques nuits plus tard, vos parents, frères et soeurs et bien d'autres, mourraient sous l'assaut de terribles manitous que vos guerriers eurent du mal à repousser. Cet acte fit entrer votre caern sur le sentier de la guerre. Vous y avez participé jusqu'à trouver Takoda et participé à sa mise à mort. Une fois cela fait vous avez cessé le combat et êtes devenue l'apprenti de Rivière salée, maitre des rites du caern de la Pierre des eaux qui s'était moins impliqué dans le combat contre les Chicksaw. Vous vouliez mettre cette guerre fratricide derrière vous. Rivière-salé, très agé, est comme un père pour vous.

Vous vous êtes reconstruite et vos talents de meneuse ont conduit le maitre des rites à vous proposer d'intégrer une meute en cours de formation.

Vos plus proches parents sont désormais Kinama votre cousine et son père Nez-Brisé. Il vient la semaine prochaine avec elle et d'autres membres du Caern, vous ignorez la raison de leur visite mais vous vous faites une joie de les revoir après tant de mois.

Craits spécifiques

Conseils d'interprétation

«l'historique devrait être suffisant comme base d'interprétation»

Relations

Relation Gaagii tambour des cîmes Galliard homidé. Posé mais farceur et romantique. Se transforme inconsciemment quand il Vipponah tête de pierre Ahroun homidé. Frère de Gaagii. Plutôt humble. Se transforme inconsciemment quand il Dutsu longue haleine Ragabash lupus. Ambitieux et chanceux, il a de bonnes idées mais certaines font prendre de trop grands risques à la meute et vous devez dire non. Pahana couronne des Philodoxe lupus. Fils de Rivière salée, il a développé de forts sentiments d'amitié envers ombres vous. Il est généreux et de bonne nature, mais vous maintenez un minimum de distance de peur de trop souffrir si vous perdiez un frère à nouveau.

Pahana – couronne des ombres





Homidé	Glabr 94 D2		Crinos 76 D3 V7		Hispo D3 V7	L upu 43 D 3	
Noms			15			Santē	
Auspice	Philodoxe		4		Contusion		
<u>Tribu</u>	Croatan		Rich .		Blessure légè	re -1 [
<u>Lignée</u>	Lupus	4000	The State of the S		Blessure mou		
Rang	2 Fostern		STATE OF STREET	7	Blessure grad		
<u>Mature</u>	Optimiste	1390-63	4	P 50	Handicap	-4 [
Attitude	Généreux			-80	Infirmité	- 5 [
Age	28 ans				Incapacité		
Caern	Pierre des eaux		3 / 2		Mort		
Meute	Les gouttes de so	igesse	5. 4 1 1		117 31		
Activités	Satisfact Line	2,000	2015		7.00	Maria I	
88888	age	888 888	Gnose	DO.		Dolonté 	88 88
Force	2	Apparence		3	<u>Perception</u>		3
<u>Dextérité</u>	3	Verve		3	Mémoire		2
<u> Digueur</u>	3	Empathie	1	4	<u>Astuce</u>		2
<u> Bagarre</u>	3	J urtivité		3	Culture		
<u>Esquive</u>		<u>Mêlée</u>		1	Droit		
<u>Sport</u>	2	<u>Armes à feu</u>			<u>Enigme</u>		2
<u>Subterfuge</u>	2	<u>Sécurité</u>			<u>Informatique</u>		
<u> Vigilance</u>		<u>Conduite</u>			<u>Linguistique</u>		
Appel primal	3	Conn. de la rue			<u>Médecine</u>		
<u>Commandement</u>	1	<u>Cechnologie</u>			<u>Occultisme</u>		1
<u>Rhétorique</u>	1	Investigation			Recherche		
<u>Intimidation</u>	1	Représentation			<u>Rituel</u>		1
<u>Survie</u>	1	Conn. animaux		1	<u>Science</u>		
1 1/100							

- 1 Langage des Esprits, Yeux de Gaïa, Détection de la vraie forme, Détection du poison,
- 2 Chute malencontreuse, Asphyxie des flammes, Mesure du temps

Mesure du temps : Ce don permet au garou de ressentir l'âge de toute chose, que ce soit un être vivant, un objet, un esprit ou même une idée. En dépensant un point de gnose, le changeur peut déterminer si l'âge de ce qu'il perçoit se compte en millénaire, en siècles, en années, en mois, en jours, en heures ou en secondes.

Fétiches

Parents

Vous êtes le seul fils du vieux lupus maitre des rites du caern de la pierre d'eau, Rivière-salée. Vous aviez une meute de loups sous votre égide, mais vous l'avez laissé à votre demi-frère beta de meute Cache-lessoupirs. Vos 3 louveteaux sont élevées par les louves de votre meute, et vous en êtes plutôt fier.

Craits spécifiques

Aime se placer en hauteur.

Conseils d'interprétation

Vous faites confiance aux autres, vous tâchez de les quider sans les contraindre. Après tout il n'y a aucune raison puisque les traditions donnent le meilleur chemin à suivre. Vous permettez les erreurs lorsqu'elles sont manifestement involontaires et aidez à leur réparation. Vous devez montrer l'exemple.

Vous cherchez par ailleurs une occasion d'apprendre le don « oeil d'aigle ».

Objectifs

Relations

Relation Nom

Nayati - sait l'innommable Votre alpha. Théurge homidée. Transfuge du caern des cristaux de Luna, c'est la cousine de

Kinama. Le reste de sa famille a périt dans la guerre contre les Chicksaw auguel votre propre caern n'a que peu participé. Elle est devenu un temps l'apprenti de Rivière salée votre père avant d'intégrer la meute naissante. Elle est comme une soeur pour vous, directive mais aussi diplomate. Vous devez veiller à ce que ce qu'elle a vécu ne ressorte pas

en traumatisme, et ce pour le bien de la meute

Gaagii tambour des cimes Galliard homidé. Posé mais farceur et romantique. Se transforme inconsciemment quand il

est éveillé. Il cherche une épouse met se compromet avec tout ce qui passe et qui a un charmant minois, esprits inclus. Il doit trouver une épouse dans un caern, pas ailleurs en

mettant éventuellement la meute en danger.

Vipponah tête de pierre Ahroun homidé. Frère de Gaagii. Plutôt humble, trop peut-être pour que ça lui soit

favorable. Se transforme inconsciemment quand il dort.

Dutsu longue haleine Ragabash lupus, Ambitieux non pour lui-même mais pour la meute. Tant que la meute sait

faire la part des choses entre ses bonnes idées et ses idées trop dangereuses et que lui se

conforme aux décisions de l'alpha et de l'ahroun en temps de combat, tout va bien.





Homidé	Glabi	ro	Crinos		Hispo Lupus		
- 1	F5 D3	D6	77 D4 V8	F6	F6 D4 V8 F4 D		
Moms Auspice Cribu Lignée Rang Mature Attitude Age Caern Meute Activités	Ahroun Croatan Homidé 2 Fostern Humble / obstin Indulgent / fier 25 ans La pierre d'eau Les gouttes de se Guerrier				Contusion Blessure lēgē Blessure mog Blessure grad Handicap Infirmitē Incapacitē Mort	genne -2 🗆 🗀	
	nge 	888 888	Gnose Honneur	Mo.		Dolonté 	
<u>Force</u>	3	<u>Apparence</u>	- 15	2	Perception	3	
<u>Dextérité</u>	3	Verve	and the	2	Mémoire	2	
<u> Vigueur</u>	4	Empathie	2 1	3	Astuce	2	
Bagarre Esquive Sport Subterfuge Digilance	4 2 3	<u>Furtivité</u> <u>Mélée</u> Armes à feu Sécurité Conduite		3	Culture Oroit Enigme Informatique Linguistique	2	
Appel primal Commandement	2	Conn. de la rue Cechnologie			<u>Médecine</u> Occultisme	1	
Rhétorique	(a)A	Investigation			Recherche	and the second	
<u>Intimidation</u>	1	<u>Représentation</u>			Rituel	1	
<u>Survie</u>	3	Conn. animaux		1	Science		
1. 160							

- 1 Détection de l'argent, Détection du Ver, Langage des Esprits, Halte du fuyard,
- 2 Ame de guerre, Sens de la proie, Vitesse de Tortue

/itesse de tortue : Ce don de combat permet au métamorphe de prendre son temps avant d'agir mais d'agir mieux. Pendant tout le temps du don le métamorphe donne l'impression de se mouvoir avec lenteur alors qu'en réalité il prend son temps pour trouver la meilleure façon de faire (la faille dans la cuirasse, l'ouverture) avant d'agir de façon précise.

- 1. Lors du round d'activation du don, le métamorphe observe et détail son objectif mais ne fait rien (pas de déplacement, pas d'esquive, pas de paroles)
- 2. Lors du second round, le métamorphe continue d'observer mais commence son action (Il peut se déplacer en marchant, esquiver ou prononcer quelques mots)
 - 3. Lors du 3ème round le métamorphe passe à l'action et obtient autant de dés bonus à son jet que sa gnose.

Fétiches

Parents

Vous avez votre soeur, Donoma, mais depuis l'accident de chasse de son homme, auguel vous participiez, elle est devenue plus froide avec vous, ou bien est-ce parce que vous avez pris vos distance avec elle et ses deux enfants Akecheta et Dyami? Ou bien est-ce que votre frère de sang et de meute Gaagii occupe maintenant le coeur de votre soeur ? Dans une semaine une délégation du caern des cristaux de lune vient dans le votre. Vous savez que Kinama, une parente croatan dont vous êtes secrètement amoureux, sera du voyage. Ils resteront une semaine et vous vous êtes promis de demander sa main à Nez-brisé, son père, adren philodoxe des Croatans.

Craits spécifiques

Peur du visqueux. Suite à un combat particulièrement difficile face à une créature du Ver particulièrement visqueuse et agressive, vous avez développé cette phobie.

Transformations du sommeil. Lorsque vous rêvez, vous vous transformez inconsciemment.

Conseils d'interprétation

Vous ne vous mettez pas en avant, mais avez une grande fierté. Ce sont les autres qui doivent parler de vos qualités, et vous des leurs. Vous souriez des erreurs des autres et tâchez discrètement de les aider à les réparer. Vous n'aimez pas faire la morale mais acceptez qu'on vous la fasse lorsque cela est juste. Lorsqu'une décision est prise, par vous ou par l'alpha, vous vous y tenez, même si parfois les faits s'y opposent. Après-tout, l'opposition est faite pour être vaincue.

Objectifs

Relations

Nom	Relation
Gaagii tambour des cîmes	Votre frère galliard. Lui aussi se transforme inconsciemment, mais lorsqu'il est éveillé. Il cherche une épouse et ne rate aucune occasion, même lorsque lui et vous savez que c'est voué à l'échec. Il joue fréquemment des tours, en général assez bon. Vous le connaissez assez pour pouvoir déjouer la plupart de ceux qu'il dirige sur vous.
Dutsu longue haleine	Lupus ragabash. Il pousse la meute en avant mais manque parfois de recul sur les dangers que cela représente. Il croit en sa bonne étoile et celle de la meute. En période de combat, vous ignorez généralement ses suggestions suicidaires et entendez bien que cela ne reste que des suggestions. Hors combat, il a plutôt de bonnes idées et la mesure des risques incombe au final à l'alpha, pas vous.
Nayati – parle aux étoile	Votre alpha. Théurge homidée. Transfuge du caern des cristaux de Luna, c'est la cousine de Kinama. Le reste de sa famille a périt dans la guerre contre les Chicksaw auquel votre propre caern n'a que peu participé. Elle est devenu un temps l'apprenti de Rivière salée votre maitre des rites avant d'intégrer la meute naissante. Elle est directive mais aussi diplomate.
Pahana couronne des ombres	Philodoxe lupus. Généreux et à l'écoute, il est peut-être trop coulant pour un philodoxe mais vous appréciez le fait qu'il vous fasse confiance.