

# QUAND LE PASSE SE REPETE

## 3. Les PJ

Vous incarnez des Parents, c'est à dire des descendants de Loups Garous qui n'ont pas reçu le gène porteur de la Lycanthropie. Certains d'entre vous connaissent les Garous, leur société, leur buts et motivations mais d'autres ne savent d'eux que ce que les films et les livres ont bien voulu montrer d'eux. Toutefois vous savez tous que les Loups Garous existent et qu'ils se battent contre une entité maléfique : le Ver.

### Irwin McDouglas

Fils de descendants d'immigrés irlandais venus en 1910, Irwin est un des piliers de la communauté irlandaise établie dans la ville. Son père était le tenancier du Pub dont Irwin est actuellement le gérant. Sa mère est décédée quand il avait 13 ans d'un cancer du sein. Depuis il a toujours du mal à entretenir une relation avec les femmes. Il a fait des études de commerce puis il a repris le Pub quand son père est parti à la retraite. Il s'occupe beaucoup de la communauté irlandaise par le biais d'organisation de jeux celtiques, de fêtes ou bien de cours de langue Gaélique dont il est un farouche défenseur. Parfois, des Fiannas, la tribu de loups garous dont il descend, viennent lui commander des tonneaux de Guinness. Il est assez connu dans le monde des affaires grâce à son Pub assez renommé. Il ne sait pas grand chose sur les Garous.

**Sa position envers les Garous :** Il a vécu avec la certitude que les Loups Garous existent depuis qu'il est tout petit. Il les considère comme des gens qu'il faut aider mais il n'a pas envie de pousser plus loin sa relation avec eux. Cependant il aime bien parler avec eux autour d'une pinte de bière car ils ont toujours de jolies, mais parfois tristes histoires à conter sur le passé de leur ancienne contrée Celtique.

**Equipement :** shotgun.

**Description :** Je vous laisse le choix.

**Modifications sur les feuilles de personnage :** Vous pouvez changer le sexe de l'individu, le nom (tant qu'il reste dans l'origine du perso). En ce qui concerne les caractéristiques, impossible de les changer. Quant à l'équipement, il faut en parler avec moi pour savoir si oui ou non j'accepte les modifications.

---

Force 2	Charisme 4	Perception 2
Dextérité 1	Manipulation 3	Intelligence 3
Vigueur 3	Apparence 2	Astuce 2

**Compétences** : Vigilance 2, Bagarre 1, Esquive 1, Empathie 2, Expression 1, Intimidation 1, Connaissance de la rue 2, Subterfuge 2, Conduite 1, Etiquette 1, Armes à feu 1, Représentation 1, Furtivité 1, Informatique 2, Droit 2, Linguistique 1, Politique 2

**Vertues** : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, COURAGE 4

**Volonté** : 6

**Humanité** : 7

**Historiques** : Ressources 3, Alliés 2, Contact 1

**Atouts / Handicaps** : Parent, Bon Sens, Relation dans le milieu des affaires, Réputation

## Angus " Voix de Luna "

**Lignée** : Lupus

**Auspice** : Galliard

**Tribu** : Fianna

**Rang** : 3

**Totem de meute** : Fredelas

Force 3

Charisme 5

Perception 3

Dextérité 3

Manipulation 4

Intelligence 2

Vigueur 3

Apparence 3

Astuce 3

**Compétences** : Vigilance 1, Bagarre 2, Esquive 2, Empathie 1, Expression 2, Intimidation 2, Pulsion Primale 3, Subterfuge 3, Animaux 3, Archerie 2, Etiquette 1, Commandement 3, Mêlée 3, Représentation 4, Equitation 1, Furtivité 1, Enigmes 3, Occultisme 1, Rituels 1, Connaissance des Fées 2

**Dons** : Lumières Féeriques, Langage Animal, Sens Accrus, Distraction, Hurlement de la Banshee, Langue Agile, Chant de Rage.

**Volonté** : 8

**Rage** : 6

**Gnose** : 6

**Historiques** : Fétiche 2 (Cœur de Feu), Lignée Pure 5, Alliés 1

**Atouts / Handicaps** : Chance, Amitié avec les Fées, Voix Enchanteresse / Dépendance : Alcool

## John Albrecht

Fils de descendants Norvégiens, John est un policier respecté dans sa profession. Son père est lui aussi dans la police. Sa mère quand à elle travaille en tant qu'adjointe au procureur. Il a mené une existence paisible. A huit ans, on lui a offert son premier Agatha Christie, et depuis il a décidé que son futur métier serait d'arrêter les meurtriers. Son amour aussi pour des comics des Quatre Fantastiques n'y est pas pour rien en ce qui concerne le choix du métier de policier. Il est toujours là pour aider son

prochain. Il s'occupe beaucoup de gens en difficulté. Il les réinsère par l'intermédiaire de la boxe. Il ne sait pas grand chose sur les Garous.

**Sa position envers les Garous** : Il a vécu avec la certitude que les Loups Garous existent depuis qu'il est tout petit. Il sait que un des ses lointains cousins est un loup garou. Il l'a vu une fois lors d'une réunion de famille. Sa connaissance des garous se limitent aux films d'horreurs et à ce que sa famille lui a dit, c'est à dire guère plus. Il sait que les garous sont les gentils de l'histoire.

**Équipement** : Beretta (2 chargeurs en tout), matraque, menottes, talkie-walkie (inutilisable en dehors de la ville).

**Description** : Je vous laisse le choix.

**Modifications sur les feuilles de personnage** : Vous pouvez changer le sexe de l'individu, le nom (tant qu'il reste dans l'origine du perso). En ce qui concerne les caractéristiques, impossible de les changer. Quant à l'équipement, il faut en parler avec moi pour savoir si oui ou non j'accepte les modifications.

**Indices** :

- Depuis quelque temps, il y a une grand nombre des disparitions en ville. Des témoins rapportent avoir vu trois hommes habillés de noir sur les lieux des disparitions. D'autres témoignages font mention de petits bonhommes verts.

- Il y a douze jours un vase égyptien a été volé au musée. On recherche toujours le voleur du vase. Les empreintes relevés correspondent à un homme mort il y a une dizaine d'années à Washington DC.

---

Force 2	Charisme 2	Perception 3
Dextérité 3	Manipulation 2	Intelligence 3
Vigueur 3	Apparence 2	Astuce 3

**Compétences** : Vigilance 2, Sport 1, Bagarre 1, Esquive 2, Empathie 1, Expression 1, Intimidation 1, Connaissance de la rue 2, Subterfuge 1, Conduite 1, Armes à feu 2, Mêlée 2, Furtivité 1, Politique 1, Informatique 1, Droit 1, Linguistique 1, Investigation 2

**Vertues** : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, COurage 4

**Volonté** : 6

**Humanité** : 7

**Historiques** : Ressources 2, Police 1, Contact 1

**Atouts / Handicaps** : Parent, Bon Sens, Relation dans la Police

---

## Kurt Tyrson

**Lignée** : Homid

**Auspice** : Ahroun

**Tribu** : Fenrir

**Rang** : 3

**Totem de meute** : Fredelas

---

Force 5	Charisme 3	Perception 4
Dextérité 4	Manipulation 2	Intelligence 2
Vigueur 4	Apparence 2	Astuce 3

**Compétences** : Vigilance 3, Sport 2, Bagarre 3, Esquive 3, Intimidation 4, Pulsion Primale 3, Archerie 2, Commandement 3, Mêlée 4, Equitation 2, Furtivité 1, Erudition 1, Enigmes 1, Linguistique 1, Occultisme 1, Rituels 1.

**Dons** : Résistance à la douleur, Griffes Acérées, Maître du Feu, Esprit de la Guerre, Grande Peur, Revêtir la peau de l'Ours, Puissance de Thor.

**Volonté** : 8

**Rage** : 8

**Gnose** : 4

**Historiques** : Fétiche 5 (Lame de Glace), Lignée Pure 5, Vie Antérieure 2.

**Atouts / Handicaps** : Chance, Mars Montant / Infaillibilité illusoire, Soupe au lait

---

## Khalid Jhalil

Il est à l'opposé du stéréotype du routier moyen, mal rasé, bedonnant avec un poster de Playboy dans la couchette. Son type physique ne passe plus inaperçu depuis les événements du 11 septembre, puisqu'il est originaire d'Egypte. Ses parents avaient émigré lorsqu'il était jeune (quand il avait environ 3 ans) pour des raisons politiques. Son père est médecin et sa mère, femme au foyer. Il a mené une existence paisible bien qu'il aimait souvent partir à l'aventure avec ses amis. Il est devenu routier car c'est le seul métier qui lui permette de voyager autant, vu le niveau d'étude qu'il possède. Cela ne veut pas dire qu'il est idiot mais lorsqu'il était plus jeune, il n'a pas voulu pousser plus loin ses études. Parfois des Arpenteurs Silencieux, la tribu de loups garous dont il descend, lui donnent des choses à transporter ou bien voyagent avec lui dans son camion mais il n'en sait pas plus.

**Sa position envers les Garous** : Il a vécu avec la certitude que les Loups Garous existent depuis qu'il est tout petit. Il les considère comme des gens qu'il faut aider mais il n'a pas envie de pousser plus loin sa relation avec eux. Cependant il aime bien voyager avec eux car ils ont toujours de jolies, mais parfois tristes histoires à conter.

**Équipement** : couteau de chasse à la ceinture, colt et fusée de détresse dans la boîte à gant du camion, un sifflet en ivoire donné par son oncle (il le porte toujours sur lui) : c'est un sifflet à esprit.

**Description** : Je vous laisse le choix.

**Modifications sur les feuilles de personnage** : Vous pouvez changer le sexe de l'individu, le nom (tant qu'il reste dans l'origine du perso). En ce qui concerne les caractéristiques, impossible de les changer. Quant à l'équipement, il faut en parler avec moi pour savoir si oui ou non j'accepte les modifications.

---

Force 3

Charisme 3

Perception 3

Dextérité 3

Manipulation 1

Intelligence 2

Vigueur 3

Apparence 2

Astuce 3

**Compétences** : Vigilance 2, Sport 1, Bagarre 1, Esquive 1, Empathie 1, Intimidation 1, Connaissance de la rue 2, Pulsion Primale 1, Subterfuge 1, Animaux 1, Conduite 2, Armes à feu 1, Mêlée 1, Furtivité 1, Survie 2, Linguistique 1, Occultisme 1, Science 1.

**Vertues** : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, COurage 4

**Volonté** : 6

**Humanité** : 7

**Historiques** : Ressources 1, Alliés (Garous) 2, Fétiche 4, Contact 1

**Atouts / Handicaps** : Parent, Bon Sens, As du volant, Don pour la mécanique.

## Yasmina MenhPath

**Lignée** : Homid

**Auspice** : Philodox

**Tribu** : Arpenteurs silencieux

**Rang** : 3

**Totem de meute** : Fredelas

Force 3

Charisme 3

Perception 5

Dextérité 3

Manipulation 2

Intelligence 3

Vigueur 3

Apparence 2

Astuce 4

**Compétences** : Vigilance 3, Sport 1, Bagarre 2, Esquive 2, Intimidation 3, Pulsion Primale 3, Animaux 2, Archerie 2, Etiquette 1, Commandement 1, Mêlée 2, Equitation 3, Furtivité 3, Survie 4, Enigmes 2, Médecine 1, Linguistique 1, Occultisme 2, Rituels 3

**Dons** : Résistance à la douleur, Silence, Maître du Feu, Regard de Tueur, Détermination, Ignorance Bénie, Adaptation.

**Volonté** : 9

**Rage** : 6

**Gnose** : 5

**Historiques** : Fétiches 4 (Cape de Brume & Branche d'Effacement), Alliés 3

**Atouts / Handicaps** : Chance / Curiosité

## Matthias Noval

Fils de hippies, Matthias a toujours vécu dans un climat de respect envers toute chose, toute créature vivante. Ses parents lui ont enseigné tout ce que le New Age peut avoir de meilleur dans sa philosophie. Ceux-ci tiennent un commerce de produits bio. Matthias, désirant mettre ses capacités au service de la planète, a décidé d'entreprendre des études de biologie. Cela l'a amené à connaître certaines personnes, dont des membres de Greenpeace dont il fait maintenant parti. Ces personnes lui ont révélé son héritage Garou. Depuis cet époque, il est membre du Cairn

des Brumes Chantantes. Il ne lui manque que la capacité à se transformer et à se décaler, sinon il serait un Garou à part entière. Les débuts ont été difficile pour se faire accepter mais avec le temps, les autres Garous le considèrent comme un des leurs.

### **Connaissances sur la cosmologie Garou :**

#### *La Triade*

C'est le nom que les Garous donnent aux grandes forces obscures qui, selon les légendes, modèlent et contrôlent l'éternité. Ce sont des forces cosmiques impersonnelles. Avant eux il n'y avait rien. Le Ver (l'un d'entre eux) essaie de revenir à cet état premier : le néant.

#### *Le Tisserand*

Autrefois chargé de tisser la Toile Modèle. Le royaume s'agrandissait là où il y avait forme. La Toile apportait changement ordonné, progression logique, pérennité. Là où il y avait trop de modèle, le Ver arrivait et le déchirait, détruisant juste ce qu'il fallait pour préserver l'équilibre. Quand le Tisserand est devenu conscient, il s'est passé quelque chose. Personne ne sait quoi. Le Tisserand perdit tout contrôle, tissant tout dans la Toile Modèle. Le Ver s'est rapidement épuisé, car il devenait impossible d'arrêter le Tisserand et le Sauvage en même temps. On dit que le Ver a décidé de tuer son frère le Sauvage en utilisant le Tisserand. Mais le Ver tomba dans la Toile et devint le modèle de corruption que l'on connaît. Le Tisserand est devenu trop puissant car trop réel et trop acharné. Il est devenu le créateur fou d'un ordre sans logique, le précurseur de la stagnation et de l'absence de toute vie. Il utilise maintenant une Toile de corruption et de décadence. Quand la Toile sera finie, disent certains Garous, la Tellurie sera étroitement empaquetée, étouffée, incapable de se mouvoir.

#### *Le Sauvage*

Entité du changement pur, le chaos de la transmutation et de la force élémentaire. Il n'y a que le Sauvage qui ait échappé au traquenard de la conscience. Il n'a pas de forme véritable ni de nature propre. Chaque fourmis, chaque arbre contient une partie de son esprit, ce chaos de possibilité. Gaïa ne peut exister sans lui. Mais sans le Tisserand, le Sauvage n'a ni forme ni trait. le Sauvage est maintenant la force la moins puissante, car il disparaît sous le joug de la science et de la technologie. Les Garous vénèrent le Sauvage, car il peut être encore capable de détourner la destinée de l'Apocalypse. C'est une force incorruptible, mais imprévisible.

#### *Le Ver*

Porteur de la flamme de l'Apocalypse, engendrant entropie, décadence et corruption partout où il le peut. Il se manifeste sous des millions de formes, là où il trouve les faibles qui plieront le genou devant lui, et le serviront.

**Équipement** : son fétiche " Pisteur d'Esprit ", petit lingot de fer attaché à un collier

**Description** : Je vous laisse le choix.

**Modifications sur les feuilles de personnage** : Vous pouvez changer le sexe de l'individu, le nom (tant qu'il reste dans l'origine du perso). En ce qui concerne les caractéristiques, impossible de les changer. Quant à l'équipement, il faut en parler avec moi pour savoir si oui ou non j'accepte les modifications.

---

Force 2	Charisme 3	Perception 2
Dextérité 2	Manipulation 2	Intelligence 4

Vigueur 2

Apparence 2

Astuce 3

**Compétences** : Vigilance 1, Sport 1, Esquive 1, Empathie 2, Expression 1, Pulsion Primale 1, Animaux 1, Conduite 1, Furtivité 1, Survie 1, Informatique 2, Enigmes 2, Investigation 1, Médecine 1, Linguistique 1, Occultisme 2, Science 3, Rituels 1.

**Vertues** : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, COurage 4

**Volonté** : 6

**Humanité** : 7

**Gnose** : 1

**Historiques** : Ressources 2, Alliés (Garous) 3, Alliés (GreenPeace) 3, Fétiche 2 (Pisteur d'Esprit)

**Atouts / Handicaps** : Parent, Bon Sens, Mémoire

**Don** : *Persuasion*, en dépensant 1 pt de Gnose, et en réussissant Charisme+Subterfuge (diff. 6), un Garou peut réduire la diff. de tous ses jets sociaux d'un point pour le reste de la scène.

## Deimoz " Ciel Matinal "

**Lignée** : Lupus

**Auspice** : Théurge

**Tribu** : Enfant de Gaïa

**Rang** : 3

**Totem de meute** : Fredelas

Force 1

Charisme 4

Perception 4

Dextérité 2

Manipulation 2

Intelligence 5

Vigueur 4

Apparence 3

Astuce 4

**Compétences** : Vigilance 2, Esquive 2, Intimidation 1, Pulsion Primale 3, Animaux 3, Etiquette 1, Equitation 1, Furtivité 1, Survie 3, Erudition 1, Enigmes 3, Investigation 1, Médecine 2, Linguistique 1, Occultisme 4, Rituels 3, Méditation 3, Cosmologie 3, Herboristerie 1.

**Dons** : Résistance à la douleur, Sens Accrus, Langage des Esprits, Toucher de la Grand Mère, Calme, Vue de l'Au-Delà, Exorcisme.

**Volonté** : 10

**Rage** : 3

**Gnose** : 10

**Historiques** : Fétiche 4 (Bâton de vie), Lignée Pure 5

**Atouts / Handicaps** : Chance, Jupiter Montant / Dérapage, Curiosité

## Rites

Chaque Sept a ses Rites, et sa manière de les réaliser. Par exemple, (et c'est valable pratiquement partout) un Garou subit un Rite de Passage pour montrer qu'il a changé (qu'il n'est plus une simple créature, mais bien

un Garou). Le perso doit avoir une Connaissance Rituel égale au niveau du Rite à utiliser et l'apprendre.

**Pour célébrer un Rite** : Charisme+Rituels (diff. variable)

**Apprendre** : Avoir un score de Rituel égale au niveau du Rite à apprendre. Un mois avec l'ancien qui connaît le Rite. Intelligence+Rituels (diff. 6). Il faut autant de succès que le niveau du Rite à apprendre.

## NIVEAU 1

### Rite de Purification (niv 1)

Ce Rite purifie un endroit ou un objet afin qu'on puisse l'utiliser sans craindre la contamination du Ver. Cela empêche la corruption de vous affecter, et peut même guérir un perso de toute corruption. Ce Rite peut être pratiqué sur plus d'une personne ou objet à la fois, mais on doit alors dépenser 1 pt de Gnose supplémentaire par objet ou personne. Faites Intelligence+Rituels (diff. = Gnose de l'esprit qui a infligé la contagion max 10). Chaque succès réduit le niveau de contamination et cinq indique que l'objet du rituel est purifié.

### Rituel de la Pierre-qui-cherche (niv 1)

Ce rite permet de trouver quelque chose ou quelqu'un. Vous devez connaître le nom de ce(lui) que vous cherchez, et si avez quelque chose de lui la diff. sera minorée. En fait vous laissez pendiller une pierre au bout d'une ficelle pour accomplir le Rite.

### Rite de Dédicace (niv 1)

Ce rite permet au Garou de lier des objets à son corps. S'il change de forme ou s'il va dans l'Umbrage, ces objets le suivront. (ils fusionnent avec lui s'il change de forme). Cela coûte 1 pt de Gnose par objet dédié. Certains plus grand nécessite un pt de plus. En état intermédiaire, les objet apparaissent comme des vêtements et on ne peut les retirer que si on utilise 1 pt de Volonté.

### Rite d'Assemblée (niv 1)

Rite nécessaire pour ouvrir une assemblée

### Rite d'Attachement (niv 1)

Rite pour attacher un esprit et en faire votre serviteur. Chaque fois que l'on rencontre un esprit, il y a toujours possibilité de se l'attacher. les Garous n'aiment ceux qui attachent les esprits pendant un grand laps de temps. Chaque point de Gnose dépensé réduit de 1 la Gnose de l'esprit (min 1) . Le Garou fait alors un jet de Volonté contre le nombre de point de Gnose de l'esprit. Le nombre de succès indique le temps que l'esprit peut être forcé à le servir (1 semaine par succès). Si le perso rate, l'esprit peut devenir hostile.

## NIVEAU 2

### Rite d'Eveil de l'Esprit (niv 2)

Ce rite éveillera un esprit actuellement endormi et inactif. Ce Rite nécessite Charisme+Rituels (diff. = Rage de l'esprit) afin qu'il soit amical. Ce rite est nécessaire pour ouvrir un Pont de Lune (dans la plupart des cas).

**Rite de Franchissement** (niv 2)

Ce rite, quand il est célébré dans un domaine d'ancrage, permet à un Garou de se rendre en Umbra profonde. Il faut dépenser 3 pts de Gnose.

**Rituel d'Invocation** (niv 2)

Les mystiques Garous peuvent invoquer les esprits. Appeler les esprits implique souvent des Rites longs et compliqués, de longues périodes de méditations, et la récitation de mantras tribaux. Dans l'Umbra, ce procédé est plus facile, et le Garou peut se défaire des procédés terrestres et appeler l'esprit qu'il veut. Ce rite contraint les esprits appelés à rechercher celui qui l'a appelé et doit servir le mystique, bon gré, mal gré. Les esprits puissants viennent par curiosité. Le Garou doit d'abord forcer le goulet (frontière entre monde mystique et physique, voir définitions des Garous). cela se fait comme pour entrer dans l'Umbra: jet de Gnose contre la diff. du goulet. Le niveau global de l'esprit détermine la diff. de Charisme+Rituels. [Jagglin (3), Gafflin (4), Esprit totem servant (5), Esprit totem (7), Incarna (8-9), Avatar Céleste (10)] La difficulté pour invoquer est réduite de 1 par heure passée à invoquer l'esprit, mais jamais moins de 3. Ensuite jet de Gnose (diff. 6):

1 succès - l'esprit vient et est hostile au départ

2 succès - l'esprit se manifeste rapidement mais encore hostile

3 succès - l'esprit vient immédiatement et est neutre

4 succès - l'esprit vient immédiatement et est favorable

5 succès - l'esprit vient immédiatement et est amical

Un échec critique peut avoir un effet désastreux. En général, cela invoque le mauvais type d'esprit, en grand nombre, ou d'une grande hostilité. Cela peut même amener une nuée de Flaïels. Le Conteur est libre de modifier le tableau ci dessus.

**Rite mineur de bannissement** (niv 2) : cf. rite d'ostracisme, jet en Vig. + Rituels, diff. Volonté actuelle du démon. Le maître des rites doit faire un jet élargi nécessitant 15 succès : pour chaque tranche de 5 succès le démon perd un niveau dans tous les attributs physiques, ainsi que capacités qui requièrent des actions physique (bagarre, artisanats...). A la fin du rite, le démon perd soit un niveau de volonté, sang ou santé. Quand il arrive à 0 en Sang, il rentre en frénésie. Quand il arrive à 0 en volonté en frénésie et s'il tombe à 0 en niveau de santé il s'écroule (appliquer les règles de régénération). Le rite nécessite la dépense de 3 point de gnose.

**NIVEAU 3**

**Rite majeur de bannissement** : idem que pour le rite mineur, mais là on sait qu'on doit arracher le cœur du démon, et que si l'on veut le paralyser on doit lui viser les yeux et le cœur avec les cristaux solaire avec une difficulté de +5 et plus trois au dégâts (si 4 succès ou plus, le démon est aveugle), pour le cœur la diff. est de +3 et +3 aux dégâts (si 5 succès ou plus, le démon est en torpeur). Le rite nécessite la dépense d'un point de gnose permanent.

Mise à jour : Mars 2002

Auteur : myrkvid@sden.org