

Garous

Avez-vous déjà vu dormir un chat ?

Marché, la nuit, dans les bois ?

Contemplé la pleine lune au-dessus d'un lac ?

Si oui, alors vous me croirez sans peine si je vous dis que les animaux rêvent.

De quoi rêvent-ils ?

Principalement de deux choses : manger et se reproduire. Deux préoccupations qui, au fil du temps, se sont agrégées à l'archétype mythique du satyre. De sorte que ce Kith incarne à merveille les espoirs des petits êtres, les bêtes craintives qui se cachent sous l'humus.

Mais il y a les autres rêves. Les rêves de sang et de chair, de peur et de mort : ceux du prédateur qui chasse, de la proie qui tremble, et aussi de l'homme tantôt chasseur, tantôt chassé. Et ces rêves-là ont donné les Garous.

Il y a plus de sortes de Garous différentes qu'un homme seul ne peut en découvrir. Il y en eut jadis à Athènes, à Rome, à Babylone. Il en est en Inde, en Amérique, en Russie, en Afrique. Il en est au Japon, à Java, en Chine. Et bien sûr, il en est en Europe, les plus répandus étant les Loups-garous.

Le Garou est la colère de la Nature. C'est invariablement un prédateur, apte à ôter la vie aussi vite que le fait le monde sauvage. Pourtant, son caractère varie beaucoup.

Apparence :

Quelle que soit son espèce fétiche, un Garou partage quelques caractéristiques avec ses frères :

- ♦ **Les Gamins** sont joueurs, curieux, prompts à la peur, généreux et gourmands. Ils ont souvent de grands yeux interrogateurs.
 - ♦ **Les Vauriens** ont une pilosité importante et des traits assez durs, marque de leur vie éprouvante. Leur voix et leur comportement ressemblent à ceux de leur animal favori.
 - ♦ **Les Grincheux** n'ont plus que des touffes de poil, par contre leurs sourcils se rejoignent et le dos de leurs mains est velu. Leurs cicatrices féériques et réelles transparaissent sous leurs deux formes. Calmes et patients, ils peuvent donner de la voix si on les énerve.
- Sous leur forme féérique, les Garous ont la tête et les griffes de leur totem.

Style de vie :

Les Garous vivent comme leur animal fétiche le leur ordonne. Quelques exemples européens :

Ceux qui relèvent du **loup** aiment être ensemble, régler leurs différends par des duels, traiter leurs affaires extérieures par l'intimidation (pas forcément la force). Leurs amitiés et leurs haines sont franches et entières. En ville, ce sont des bikers, des sportifs, des businessmen.

Ceux qui naissent du **chat** sont prudents, solitaires, réfléchis, farouches mais sachant s'ouvrir à leurs proches. Ils peuvent cependant changer d'avis sur un incident minime, et se muer en étrangers complets, voire se livrer à des représailles très dures. Ils sont chimistes, policiers, artistes.

Les adeptes du **serpent** sont observateurs et renfermés. Ils peuvent rester passifs très longtemps, avant de régler la situation d'un seul geste définitif. On les trouve dans les professions de vigile, d'administrateur, de médecin des hôpitaux ; partout où on reste les bras croisés à observer.

Les fils du **corbeau** parlent sans cesse de tout et de rien. Grégaires, ils changent souvent de milieu. Au cours de leurs pérégrinations, ils ramassent tout ce qui est bon à prendre sans trop de remords. Parmi eux se trouvent des artistes itinérants, des journalistes, des cambrioleurs (la pie voleuse)...

Affinité : Nature.

Héritages :

♦ **Don de la Mère.** Les Garous possèdent un Historique propre qui commence gratuitement à 1. En le dépensant comme un budget, le Garou acquiert les capacités suivantes (liste non exhaustive) :

Chat

- Insaisissable (1 point) : ce Garou ajoute 2 dés à son Esquive sous forme féérique.
- Sens affûtés (1 point) : comme pour les Sluaghs/Bansidhs, mais sans malus.
- Volonté d'acier (1 point) : le Garou peut dépenser un point de Volonté pour résister à toute tentative de le tromper, manipuler ou ridiculiser. Si la description de l'effet prévoit déjà que l'on puisse dépenser un point de Volonté pour y résister, le Garou n'a même pas besoin de le faire.

Corbeau

- Coup de bec (1 point) : si le Corbeau touche son adversaire à la tête, il est aveugle pour 1D10 tours.
- Confident (1 point) : comme pour les Phookas.
- Envol (1 point) : le Corbeau n'a pas besoin de faire de Bêtise pour utiliser l'Art du Périple. Ses difficultés sont réduites de 4.
- Grand voyageur (2 points) : quelle que soit la distance et le moyen de transport, s'il part au crépuscule, le Corbeau est sûr d'arriver à destination au matin du jour suivant.

Loup

- Armure des fées (2 points) : seuls les dommages chimériques peuvent affecter pleinement les Garous sous forme féerique. Pour les autres, la difficulté est de 9 au lieu de 6. L'argent annule cette capacité.
- Griffes et crocs (1 point) : sous sa forme féerique, ce Garou inflige (Force +2) de dégâts.
- Intimidation (1 point) : comme pour les Bonnets Rouges.
- Prouesse physique (2 points) : comme pour les Satyres.
- Sens affûtés (1 point) : comme pour les Sluaghs/Bansidhs, mais sans malus.

Serpent

- Contorsions (1 point) : comme les Sluaghs/Bansidhs.
- Morsure douloureuse (2 points) : s'il obtient au moins 2 succès en Bagarre, le Garou inflige une pénalité supplémentaire de -2D du fait de la douleur. Ce malus s'estompe en 3 tours. Cette capacité peut être utilisée sous forme humaine.
- Regard hypnotique (3 points) : en fixant sa victime dans les yeux, et en remportant un duel de Volonté, le Serpent peut la pétrifier. Cela dure encore 1D10/2 tours après qu'il ait rompu le contact.
- ♦ **Changeformes.** Comme les Phookas, les Garous peuvent se muer en leur animal fétiche si nul ne les voit. La conversion coûte 1 point de Féerie dans chaque sens. Sous cette forme, ils peuvent parler aux autres animaux de toute espèce.

Défauts :

- ♦ **Chat : Sieste prolongée.** Un Chat-garou doit passer au moins la moitié de la journée sans rien faire. Il doit dépenser un point de Volonté par heure d'activité en plus. La nuit, il peut agir sans problème, mais le sommeil en retard finira par l'affecter quand même.
- ♦ **Corbeau : Curieux.** Comme pour les Eshus.
- ♦ **Loup : Instable.** Le Garou lance trois dés de moins que sa Volonté pour tenter de se contrôler.
- ♦ **Serpent : Froid.** Un Serpent irradie une sensation indéfinissable de distance et d'inhumanité. En conséquence, tous ses jets sociaux ont un malus de 2 points. Le bon côté de ce désavantage, c'est que ceux qui veulent faire parler le Serpent se découragent facilement.

Citations :

- ♦ Chat : « Ouuuwaaahhh... c'qui fait sommeil aujourd'hui... Tu sors ce soir ? »
- ♦ Corbeau : « Tu sais hier j'ai vu Untel, il revenait d'Istanbul, et il m'a raconté que... Mais attends, j't'ai pas dit c'que j'ai trouvé à Madrid, y a d'ces dingues là-bas, attends, j'te raconte... »
- ♦ Loup : « Grrr ! Marre de ces débiles, j'vais m'taper des paniers ! Qui est avec moi ? »
- ♦ Serpent : « ... (sourire entendu) »