

Atouts & Handicaps
du

M o n d e
D e s
T é n é b r e s

Préface

V	=	Vampire
WW	=	Loup-Garou
M	=	Mage
C	=	Changelin
W	=	Wraith
WoD	=	Monde des Ténèbres

Juste un petit mot avant de refermer cette édition des atouts et handicaps du **Monde des Ténèbres**, et sur la façon d'utiliser le présent document.

Pour votre confort, cette édition comporte une Table des **Matières** située en début de document et un **Index** situé en fin de document. **N**'hésitez pas à vous servir de l'un et de l'autre (c'est très utile et ça justifiera d'au moins un trait en investigation!).

Avant tout, il est à rappeler que le cumul des points d'atout ou des points de handicap ne doit pas dépasser 7 (sauf effet de générosité du Conteur).

Certains handicaps peuvent être pris sans rapporter de points (par exemple pour des dérangements ou des difformités), et si ce n'est pas précisé dans le texte, il vous faut alors demander l'avis du Conteur. Naturellement, ces handicaps pris comme difformité ou comme dérangement ne comptent pas dans le cumul de handicaps.

Les présents atouts et handicaps traitant toutes les créatures du **Monde des Ténèbres**, ils ne conviennent pas tous à tout type de personnage. **P**ar exemple, un **M**age qui prendrait le handicap Cycle Temporel (**Wraith**, cherchez un peu, ça vous familiarisera avec l'index!) ne serait pas plus avancé qu'un **Loup Garou** muni du mérite Etincelle Vitale (**M**age, cherchez encore, vous commencez à peine à maîtriser l'index). **A**ussi faut-il, avant de choisir un atout ou un handicap, vérifier si celui-ci est permis pour le personnage que vous créez (cf la table ci-dessus). **P**ar exemple, un **Loup-Garou** pourra prendre un atout marqué [**ww**] mais ne pourra prendre un atout marqué [**WW**, **Fils de Fenris**] que si lui-même appartient à la tribu des **Fils de Fenris** (inutile de chercher, ces gars là n'ont que des désavantages). Ici, **Fils de Fenris** représente une catégorie de **Loup-Garou** (et un gros handicap), mais le personnage peut très bien prendre un atout qui convienne également aux **Vampires** et aux **Mages**, il sera alors noté [**v-ww-m**]. Bien sur, si le **ww** n'apparaît pas, cet atout lui est interdit. Il en est de même pour les handicaps.

C'est au Conteur que revient toujours le dernier mot (vive les pleins pouvoirs!!!), aussi celui-ci peut-il vous autoriser à prendre un atout ou un handicap même si ce dernier n'est pas initialement prévu pour votre catégorie de personnage. Le Conteur doit cependant veiller à ne pas étouffer sa chronique avec des personnages trop touffus, alors n'oubliez jamais de demander son accord avant de choisir votre liste définitive d'**A**touts et de **H**andicaps.

Et si la liste (bien garnie) qui suit ne vous suffit pas, n'hésitez pas à proposer au Conteur des atouts ou des handicaps de votre crû, ce sera alors à lui de déterminer s'il vous les accorde et leurs coûts ou gains éventuels (évittez tout de même les exagérations). **R**appelez vous que votre personnage doit rester jouable et cohérent (évittez le prof de gym paraplégique), et surtout, amusez-vous!

Table des Matières

Psychologiques	i
Code de l'Honneur	i
But élevé	i
Berserk	i
Double nature	i
Force intérieure	i
Cauchemars	i
Cœur Sensible	i
Déconnecté	i
Défaut d'élocution	i
Dépendance	ii
Echos du passé	ii
Fou dansant	ii
Infailibilité illusoire	ii
Intolérance	ii
Manières d'oiseau	iii
Marotte	iii
Naïf	iii
Phobie	iii
Préjugés anti-Porteurs du Ver	iii
Proie taboue	iii
Prosélytisme	iii
Terrible secret	iii
Timidité	iii
Amer	iii
Attiré par les Humains	iv
Comportement lunatique	iv
Court-circuité	iv
Curiosité	iv
Manque de confiance	iv
Mentalité de meute	iv
Obsession	iv
Paranoïa	iv
Pensée sauvage	iv
Reclus	iv
Sadisme / masochisme	v
Vengeance	v
Flash-back	v
Haine	v
Idée fixe	v
Mentalité du siège	v
Orgueil	v
Phobie	vi
Respect de la vie	vi
Territorial	vi
Trop curieux	vi
Harano	vi
Repas voyant	vi
Candidat Mandchou	vi
Mentaux	vi
Bon Sens	vi
Calcul rapide	vii
Concentration	vii
Sens temporel	vii
Mémoire eidétique	vii
Perspicacité	vii
Prodige	vii
Sommeil léger	vii
Cœur calme	vii
Volonté de Fer	vii

Confiance en soit	vii
Sommeil lourd	viii
Amnésie	viii
Confusion	viii
Volonté de plomb	viii
Dans les nuages	viii
Sensoriels	viii
Sens développés	viii
Audition déficiente	viii
Daltonisme	viii
Amblyopie	viii
Borgne	viii
Surdit��	viii
C��cit��	viii
Aptitudes	ix
Ambidextrie	ix
As du volant	ix
Dirigeant n��	ix
Don pour l'informaticque	ix
Don pour la m��canique	ix
Innocent	ix
Magn��tisme animal	ix
Manducation	ix
Meneur n��	ix
Pitoyable	ix
R��sistance au poison	ix
Adept��	ix
Bon ��l��ve	ix
Don pour les langues	x
Pouvoir cach��	x
Apprentissage rapide	x
Aura path��tique	x
Casse-cou	x
Coureur longue distance	x
Equilibre parfait	x
Parler au Bane	x
Oeil de l'oiseau	x
Touche-��-tout	x
��ge	xi
Illettrisme	xi
R��gime de vers	xi
Quatorzi��me G��n��ration	xi
Inapte	xi
Incomp��tent	xi
In��duqu��	xi
Surnaturels	xi
Alli�� ancestral	xi
Corne de la Licorne	xi
Entrave inconnue	xii
Grand Amour	xii
Influence de la lune	xii
R��action normale des animaux	xii
Sage Ren��	xii
Sensibilit�� �� la magie	xii
Silence	xii
Tombeau	xii
Vie ant��rieure	xii
Affinit�� avec les f��es	xiii
Affinit�� Umbrale	xiii
Aura de feu	xiii
Aura glaciale	xiii
Biblioth��que d'occultisme	xiii
Double Pression	xiii
Eternit�� f��erique	xiii

Facultés mystiques	xiii
Gardiennage	xiv
Kinfolk Garou ignoré	xiv
Lien lunaire	xiv
Médium	xiv
Naissance propice	xiv
Résistance à la magie	xiv
Sainteté	xiv
Sixième sens	xiv
Voix enchanteresse	xiv
Acuité psychique	xiv
Affinité Umbrale	xv
Ailé	xv
Aimant spirituel	xv
Âme-sœur	xv
Canal naturel	xv
Chance	xv
Cœur poétique	xv
Compagnon Garou	xvi
Esprit mentor	xvi
Hibernatus	xvi
Oracle	xvi
Précocité	xvi
Voix apaisante	xvii
Voix du rossignol	xvii
Affinité avec les machines	xvii
Âmes jumelles	xvii
Côté Sombre faible	xvii
Destinée	xvii
Eclat	xvii
Inaliénabilité	xvii
Kinfolk	xvii
Kinfolk Garou	xviii
Prescience	xviii
Résistance au fer	xviii
Stigmates du Ver	xviii
Apparence bénie	xix
Capacité magique innée	xix
Étincelle vitale	xix
Goule	xix
Immunisé aux émanations du Ver	xix
Impossédé	xix
Sphère naturelle	xix
Tolérance à l'argent	xix
Vie de rêve	xix
Vu !	xx
Ange gardien	xx
Béni de Coyote	xx
Neuf vies	xx
Parent spirituel	xx
Avatar compagnon	xx
Foi véritable	xx
Régénération	xxi
Vraie Foi	xxi
Allergie à l'ail	xxi
Apparence glissante	xxi
Bizarrerie	xxi
Cycle temporel	xxi
Damnation	xxi
Echos	xxii
Ennemi du passé	xxii
Faux-pas de côté	xxii
Flétrissure	xxiii
Geas	xxiii

Geas	xxiii
Invalidité chimérique	xxiii
L'ennemi des bêtes	xxiii
La voix du barde	xxiii
Malédiction	xxiii
Régression	xxiii
Rites funéraires impropres	xxiii
Transformation forcée	xxiv
Transformation proscrite	xxiv
Vie Passée impure	xxiv
Yeux de Changelin	xxiv
Absence de réflexion	xxiv
Ancêtre fâché	xxiv
Aspect surréel	xxiv
Interdiction ou impératif magique	xxiv
Marque du prédateur	xxv
Marque primordiale	xxv
Mauvaise Lune	xxv
Naissance inopportune	xxv
Sensibilité à la magie	xxvi
Signes du loup	xxvi
Sinistre présence	xxvi
Superstition	xxvi
Allergie au fer	xxvi
Aura maléfique	xxvi
Côté Sombre désincarné	xxvi
Enchaîné	xxvi
Fantôme	xxvii
Incapacité à traverser l'eau courante	xxvii
Lien avec l'Umbra	xxvii
Porte poisse	xxvii
Répulsion pour la croix	xxvii
Teinte de suspicion	xxvii
Voile percé	xxvii
Aimant à horreurs	xxvii
Baiser brûlant	xxviii
Douleur du passé	xxviii
En perdant le Soleil	xxviii
Teinté par le Ver	xxviii
Aimant chimérique	xxviii
Glouton à Glamour	xxviii
Harano	xxviii
Inaptitude	xxviii
Malédiction des Sidhes	xxix
Sensibilité à la lumière	xxix
Sombre destin	xxix
Vampire psychique	xxix
Teinte de corruption	xxix
Relationnels	xxix
Compagnon Surnaturel	xxix
Donation particulière	xxx
Faveur	xxx
Faveur - Hérétiques	xxx
Faveur - Hiérarchie	xxx
Faveur - Renégats	xxx
Mentor célèbre	xxx
Parent mortel	xxx
Protocole parfait	xxx
Distinction au sein de la meute	xxx
Mentor politicien	xxx
Noble héritage	xxx
Rapport particulier	xxxi
Réputation	xxxi
Amitié d'un clan	xxxi

Immunité diplomatique	xxxix
Messenger reconnu	xxxix
Pion	xxxix
Apprentissage faussé	xxxix
Châtiment de la meute	xxxix
Clan rival	xxxix
Ennemi surnaturel	xxxix
Hostilité du mentor	xxxix
Mentor fou	xxxix
Mentor infâme	xxxix
Métissé	xxxix
Péché originel	xxxix
Responsabilité spécifique	xxxix
Rival au sein de la meute	xxxix
Sosie	xxxix
Disgrâce au yeux de la meute	xxxix
Ennemi au sein de la meute	xxxix
Inimitié d'un clan	xxxix
Mentor diabolique	xxxix
Discrédit	xxxix
Abandonné	xxxix
Membre sous surveillance	xxxix
Société des Dormeurs	xxxix
Allié accepté	xxxix
Relations avec le marché noir	xxxix
Relations dans les Parcs d'Etat	xxxix
Accès top secret	xxxix
Amitié approuvée	xxxix
Boîte de nuit	xxxix
Bourse de Recherche	xxxix
Compagnon mortel	xxxix
Héritage obscur	xxxix
Meute Harem	xxxix
Permis de tuer	xxxix
Permis inter-agence	xxxix
Relations avec les média	xxxix
Relations avec le milieu judiciaire	xxxix
Statut tribal	xxxix
Territoire	xxxix
Agent reconnu	xxxix
Identité double	xxxix
Manoir	xxxix
Relations avec l'Eglise	xxxix
Relations dans la pègre	xxxix
Relations dans la police	xxxix
Relations dans le monde artistique	xxxix
Relations dans le monde des affaires	xxxix
Relations dans le monde politique	xxxix
Allié spirituel	xxxix
PDG	xxxix
Amitié secrète	xxxix
Chantage	xxxix
Femme	xxxix
Minorité ethnique	xxxix
Anachronisme	xxxix
Parents persistants	xxxix
Secret dangereux	xxxix
Vendetta bureaucratique	xxxix
Agent relégué	xxxix
Chassé	xxxix
Endetté	xxxix
Filleul	xxxix
Meute filleule	xxxix
Proie	xxxix

Physiques	xxxviii
Beauté surréelle	xxxviii
Désarticulation	xxxviii
Equilibre de félin	xxxviii
Large	xxxviii
Lève-tôt	xxxviii
Mésomorphe	xxxviii
Petit dormeur	xxxviii
Tolérance à l'alcool	xxxviii
"Bébé rose"	xxxix
Cœur déplacé	xxxix
Glabro acceptable	xxxix
Imposant	xxxix
Longévité	xxxix
Manque d'odeur	xxxix
Mauvais Goût	xxxix
Armes naturelles	xxxix
Digestion efficace	xxxix
Serres puissantes	xxxix
Taille gigantesque	xxxix
Métamorphe	xxxix
Allergie	xxxix
Asthme	xl
Difformité	xl
Fainéantise	xl
Odeur Animale	xl
Odeur de cimetière	xl
Petite taille	xl
Stricteement carnivore	xl
Transformation partielle impossible	xl
Défiguré	xl
Digestion sélective	xl
Haute vulnérabilité à l'Argent	xl
Monstre	xl
Morsure infectieuse	xl
Présence effrayante	xl
Blessure permanente	xli
Dégriffé	xli
Dépendance	xli
Difformité	xli
Enfant	xli
Estropié	xli
Guérison lente	xli
Manchot	xli
Vieux	xli
Vitae stérile	xli
Muet	xlii
Porteur de maladie	xlii
Sang clair	xlii
Âge de loup	xlii
Chair morte	xlii
Vertige	xlii
Paraplégique	xlii
Emu	xlii
Corporelles	xliii
Vif	xliii
Malléable	xliii
Désincarné	xliii
Apparence distinctive	xliii
Modelage raté	xliii
Décomposition	xliii
Perception limitée de la Mort	xliii
Perception limitée de la Vie	xliii
Corpus fragile	xliii

Aspects Planétaires pour les Garou	xliv
Mercure	xliv
Mercure levant	xliv
Mercure mi-ciel	xliv
Mercure descendant	xliv
Venus	xliv
Venus levant	xliv
Venus mi-ciel	xliv
Venus descendant	xliv
Mars	xliv
Mars levant	xliv
Mars mi-ciel	xliv
Mars descendant	xliv
Jupiter	xliv
Jupiter levant	xliv
Jupiter mi-ciel	xliv
Jupiter descendant	xliv
Index	xlvi



Atouts & Handicaps du

M o n d e



Des Ténèbres

Psychologiques

Ces atouts et handicaps concernent l'élaboration psychologique de votre personnage; ils peuvent décrire ses idéaux, ses motivations ou les pathologies dont il souffre. Dans la description de certains des handicaps, il est précisé qu'ils peuvent être ignorés si le personnage dépense un point de volonté. Si vous possédez l'un d'entre eux et que vous ne le jouez pas lorsque le Conteur pense que vous devriez, il peut vous obliger à dépenser un point de volonté pour l'effort que cela coûte à votre personnage. Vous ne pouvez pas délibérément ignorer vos handicaps.

Code de l'Honneur (atout de 1 pt) [V-M-W-C] :

Vous avez un code de l'éthique personnel auquel vous vous conformez strictement. Vous pouvez automatiquement résister à la plupart des tentations qui vous amèneraient en conflit avec ce code. Quand vous affrontez des persuasions surnaturelles (magie du Psyché, Domination vampirique ou Chicanerie) qui vous amènent à violer ce code, vous gagnez trois dés supplémentaires pour résister, ou la difficulté de votre adversaire est augmentée de deux (au choix du Conteur). Vous devez construire votre propre code de l'honneur avec autant de détails que voulu, en soulignant les règles de conduite générales adoptées.

But élevé (atout de 1 pt) [V-M-W-C] :

Toute personne a une certaine vision de sa voie, et toute Ombre une "raison de vivre"; mais vous, vous y êtes tout particulièrement dévoué. L'objectif que vous vous êtes fixé vous guide et vous dirige en toute chose. Vous ne vous laissez pas importuner par des problèmes mineurs ou trop terre à terre, parce que vos yeux sont constamment fixés sur l'horizon. Bien que votre objectif soit parfois pesant et vous contraigne de temps à autre à vous comporter de façon contraire aux impératifs de survie personnelle, il peut également être une source de force considérable. Vous bénéficiez de deux dés supplémentaires sur tous les jets ayant un rapport avec la poursuite de cet objectif. Vous devez décider quelle est la nature de ce dernier ; et n'oubliez pas d'en parler avec votre Conteur. Ce dernier devra soigneusement estimer si cet atout ne rend pas une Ombre, possédant des Passions déjà élevées, trop puissante. Si vous avez le handicap "idée fixe", décrit ci-dessous, vous ne pouvez pas prendre cet atout.

Berserk (atout de 2 pts) [V-WW] :

La rage est en vous, mais vous savez comment la diriger et l'utiliser. Vous avez la capacité de rentrer en frénésie à volonté, et êtes ainsi capable d'agir sans regarder aux éventuelles pénalités de blessure. Cependant, vous devez subir les conséquences de vos actes une fois en frénésie, comme cela se fait normalement. De plus, vous avez toujours autant de chances de rentrer en frénésie, même sans que vous le désiriez.

Double nature (atout de 2 pts) [V] :

Vous avez deux natures distinctes qui influencent toutes deux votre personnalité et votre conduite. Quand vous les choisirez, faites attention à bien sélectionner des Archétypes qui puissent être compatibles (vous pouvez cependant en choisir une opposée à votre Attitude). Avoir une double Nature ne signifie pas que l'on soit schizophrène (c'est un Dérangement). Toutes deux vous permettent de regagner de la Volonté.

Force intérieure (atout de 2 pts) [WW, Furie Noire] :

Vous avez le cran d'une vraie survivante. Votre profonde réserve de détermination vous permet de passer à travers les crises. Réduisez la difficulté des jets de Volonté de deux si vous essayez de vous sortir des pires situations.

Cauchemars (handicap de 1 pt) [V-WW-M-C] :

Chaque fois que vous dormez, vous êtes la proie d'horribles cauchemars dont le souvenir vous hante durant les heures de veille. Quelquefois, ils sont si abominables et si marquants qu'ils vous font perdre un dé sur toutes les actions entreprises le jour suivant (à l'appréciation du conteur). Certains sont tellement intenses que vous les confondez avec la réalité (un Conteur vicieux n'aura aucun mal à tirer parti de ce handicap). Vos terreurs nocturnes peuvent prendre leur origine dans un conflit avec votre Moi profond, vos ennemis, ou même une poursuite difficile.

Cœur Sensible (handicap de 1 pt) [V-WW] :

Vous ne pouvez pas supporter de voir les autres souffrir, pas nécessairement parce que vous vous inquiétez de leur sort, mais simplement parce que vous êtes sensibles à l'intensité de l'émotion. Si vous êtes la cause directe de la souffrance et en êtes témoin, vous passerez des jours sans dormir et à avoir la nausée. Vous évitez les situations où vous pouvez être confronté à la souffrance, et ferez tout ce que vous pouvez pour empêcher les autres de souffrir. À chaque fois que vous êtes témoin de la souffrance des autres, les difficultés de tous vos jets sont augmentées de 2 pour une heure. Un vampire qui choisirait ce handicap doit avoir une Humanité d'au moins 7.

Déconnecté (handicap de 1 pt) [WW, Enfant de Gaïa] :

Vous avez combattu le vrai combat pendant trop longtemps et perdu la bataille trop souvent. Cela a marqué votre esprit et vous êtes prêt à abandonner. Trop souvent le mal a pris le pas sur vos croisades. Si quelqu'un qui arbore cette paix et cet amour vous les brises une fois encore, vous allez mordre. Ce handicap ne signifie pas que vous abandonnez complètement, mais que vous êtes plus cynique qu'à votre habitude, et plus enclin à la frénésie quand les choses ne vont pas comme vous voulez.

Défaut d'élocution (handicap de 1 pt) [V-WW-M-C] :

Vous bégayez ou souffrez d'un autre défaut d'élocution nuisible à la qualité de vos conversations (même dans les hurlements et les grognements de la

langue Garou). La difficulté de tous vos jets de communication verbale est augmentée de deux. Ne vous sentez pas obligé de parler comme votre personnage en permanence, mais efforcez-vous de le faire en périodes de stress, ou en la présence d'étrangers. Les Bansidhs ne peuvent acheter ce handicap par égard à leur Faiblesse.

Dépendance (handicap de 1 à 3 pts) [M-W-C] :

Vous êtes dépendant de quelque chose : une substance facilement accessible (caféine, nicotine, alcool) dans le cas d'un handicap à 1 point ; une drogue "moyenne" (amphétamines, somnifères ou marijuana) dans le cas d'un handicap à 2 points ; une drogue dure ou difficile à trouver dans le cas d'un handicap à trois points. Votre besoin varie d'une dose par jour pour certaines drogues, à deux ou trois par jour pour d'autres - selon leur force et votre dépendance. Pour une Ombre, il s'agit (bien sur) d'une dépendance psychologique envers quelque chose ou quelqu'un. De par leur nature, ces dépendances sont parfois plus faciles à surmonter que celles de type physique... quoi qu'au regard de la nature passionnée de nombre d'Ombres, même une dépendance psychologique doit être difficile à chasser de son esprit.

Si, pour une raison quelconque, vous ne pouvez pas avoir accès à la substance ou la personne dont vous dépendez, vous perdez un nombre de dés égal à votre niveau de dépendance (de 1 à 3) tant que vous n'avez pas eu votre "trip". Si vous êtes privé de votre drogue pendant une longue période, vous devez faire un jet de volonté (difficulté 4 le premier jour, +1 pour chaque jour supplémentaire). En cas d'échec, vous laissez tomber tout ce que vous êtes en train de faire et partez à la recherche de votre drogue. Pour vos adversaires, c'est un excellent moyen de vous contrôler. De plus, votre fournisseur peut vous obliger à lui rendre certains services, surtout si votre drogue est difficile à obtenir parce que rare et/ou chère.

Echos du passé (handicap de 1 à 3 pts) [W] :

Vous ne trouvez pas la force de vous détacher de votre vie passée du Monde Charnel. Cette compulsion est si puissante qu'elle se traduit par une manifestation physique dans le lieu hanté par votre Ombre. Dans sa plus simple expression (1 point), cela peut correspondre à une odeur à laquelle vous attachiez de l'importance de votre vivant, peut-être ce parfum de lilas que vous aviez l'habitude de porter, ces roses que vous entreteniez dans le jardin, ou encore le relent du gin avec lequel vous vous êtes soûlé le soir de votre mort. N'importe quelle personne présente dans le lieu que vous hantez a la possibilité de faire un jet de Perception (difficulté 6) afin de remarquer l'odeur.

Le niveau suivant de ce handicap (2 points) est en rapport avec les sons. Ceux qui ont un lien avec vos jours mortels, peuvent être entendus à l'intérieur du Lieu Hanté (difficulté 6) et plus vaguement à l'extérieur du Lieu Hanté (difficulté 8). Mélodies, pleurs étouffés et rires d'enfant sont des exemples typiques.

Le troisième niveau (trois points) est le plus complexe et le plus spectaculaire. Il correspond, tout bonnement, à une manifestation de type visuel. De douces lueurs, à l'image de flammes de bougies, pourront être vues dans et hors du Lieu Hanté (difficulté de 6). Parfois, des images pourront être fugacement aperçues à la limite du champ de vision (i.e. l'image d'une Entrave importante).

Le danger le plus évident de ce handicap est que les Vifs peuvent savoir quand une Ombre est "à la maison", puisqu'il fonctionne seulement lorsque l'Ombre est présente dans le lieu qu'elle hante. Dieu seul sait ce qui adviendrait alors...

Il est à noter que l'Ombre n'est pas Incarnée lorsque ces manifestations ont lieu. Elle ne peut pas non plus gagner de Mémoiriam grâce à ceux qui sont témoins de celles-ci. Souvent, ces manifestations sont liées à ses Entraves. Votre Conteur pourra vous permettre de prendre plus d'un effet : i.e. visuel et auditif, ou visuel et olfactif.

Fou dansant (handicap de 1 pt) [WW, Gurahl] :

En dépit des stigmates désormais liées à la danse en public, vous ne pouvez vous empêcher de répondre à la musique. Vous aimez aller dans les clubs, les quadrilles, la danse en ligne, un ceilidh (bal folklorique écossais) - vous le dites. Vous savez que les autres Gurahl vous méprisent de vous adonner à ce symbole du traitement cruel des ours par les humains, mais leur censure ne vous empêche pas de vous abandonner à votre faiblesse. La difficulté de tous les jets sociaux faits pour impressionner des Gurahls qui sont au courant de votre vice est augmentée de un.

Infailibilité illusoire (handicap de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :

Vous avez une très haute, très exagérée et très inébranlable opinion de vous même et de vos capacités - vous avez toujours confiance en vous, même dans des situations où vous risquez d'échouer. Mais si vos capacités sont insuffisantes, cette assurance démesurée peut s'avérer dangereuse. Lorsque vous subissez un échec, vous vous hâtez d'en blâmer quelque chose ou quelqu'un d'autre. Et si vous êtes assez éloquent, vous réussissez à convaincre votre entourage que vous avez raison.

Intolérance (handicap de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :

Vous éprouvez une répugnance irraisonnée à l'égard d'une chose donnée : un animal, un type de personne, une couleur, une situation donnée ou n'importe quoi d'autre. À chaque fois que vous devez faire un jet impliquant l'objet de votre intolérance, vous souffrez d'un malus de +2 sur la difficulté. Notez que certaines choses sont trop insignifiantes pour être choisies comme objet d'intolérance - par exemple, détester White Wolf Magazine ou les mouchoirs en papier n'aurait que peu d'impact sur une chronique. Le Conteur est seul juge des choses que vous pouvez sélectionner. Un Loups-Garou ne peut pas prendre intolérance au Ver; c'est bien trop commun au sein de sa race.

***Manières d'oiseau* (handicap de 1 pt) [WW, Corax] :**

Vous n'abandonnez pas totalement votre nature Corvid quand vous perdez vos plumes. Au contraire, vous adoptez des postures d'oiseau, avançant par à-coups, vous tenant sur une jambe, et quand vous pensez que personne ne regarde, entamez l'équivalent humain du lissage. Prenez garde, 99,9% de la population humaine ne trouvera rien à redire sur vous, si ce n'est peut-être le besoin de certains médicaments, mais pour les 0,1% qui savent, vous vous dévoilerez.

***Marotte* (handicap de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :**

Vous avez un tic psychologique quelconque, qui peut vous poser un certain nombre de problèmes. Vous pouvez être obsédé par la propreté, la perfection, la vantardise, le vol, le jeu, l'exagération ou par le simple besoin de parler tout le temps. Vous pouvez vous contrôler momentanément si vous en dépensant un point de volonté.

***Naïf* (handicap de 1 pt) [WW, Enfant de Gaïa] :**

Vous regardez le monde à travers les verres colorés en rose de l'amour et de la paix. Votre éducation privilégiée (ou la massive répression psychologique des abus) vous rend tout aussi prêt à accepter les autres comme gentils et attentionnés. Vous êtes toujours le dernier à suspecter un mauvais tour ou une mauvaise intention de la part de quelqu'un, et ça peut vous apporter de réels ennuis. D'un autre côté, ce handicap mène souvent les gens de l'archétype Protecteur à vous prendre sous leur aile avec plus de ferveur que d'habitude.

***Phobie* (modérée, handicap de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :**

Vous avez une peur panique de quelque chose. Vous évitez instinctivement et illogiquement l'objet de votre terreur. Les phobies les plus courantes sont celles de certains animaux, des insectes, de la foule, des espaces découverts, des espaces confinés et des hauteurs. Chaque fois que vous êtes confrontés à l'objet de votre phobie, vous devez faire un jet de volonté dont la difficulté est déterminée par le Conteur. Si vous échouez, vous devez immédiatement battre en retraite et vous éloigner de l'objet en question, et si vous obtenez moins de trois succès, vous ne l'approcherez pas.

***Préjugés anti-Porteurs du Ver* (handicap de 1 pt) [WW, Uktena] :**

Vous avez une haine instinctive envers les Garous dont les ancêtres sont venus d'Europe pour envahir les Terres Pures. Même si votre raison vous dit que le temps des vieilles haines est passé, et que Gaïa a besoin que tous ses défenseurs travaillent ensemble dans ces jours qui précèdent l'Apocalypse, vous avez du mal à tolérer la prétention et l'arrogance des tribus Venues avec le Ver (et, oui, vous les appelez comme ça quand vous êtes parmi eux). Vous avez une difficulté à +2 sur tous les jets de dés concernant l'interaction avec des Garous autres que les Wendigo. Avec la permission du Conteur, vous pouvez exempter jusqu'à trois tribus - comme les Astrolâtres, les Arpenteurs Silencieux et les Enfants

de Gaïa - de votre "liste d'étrangers". Les *Préjugés anti-Porteurs du Ver* ne doivent pas altérer votre fonction au sein d'une meute qui contiendrait des Garous non-natifs; au contraire, cela vous apportera de nombreuses opportunités d'interactions problématiques et de tensions intra-meute. À travers le roleplay, vous pouvez éventuellement acquérir de vos compagnons (i.e. les personnages des autres joueurs) l'évidence qui vous permettra de vous débarrasser de ce handicap.

***Proie taboue* (handicap de 1 pt) [V] :**

Vous refusez de chasser une certaine catégorie de proie. Cela peut être les dealers de drogues, les policiers, les huissiers ou les gens riches. Si vous buvez accidentellementle sang d'une telle personne, vous sombrez automatiquement dans la frénésie et devez faire un jet (difficulté 7) pour ne pas perdre d'Humanité. Voir d'autres vampires s'attaquer à l'objet de votre tabou peut également provoquer une frénésie, à la discrétion du Conteur. Les vampires Ventruë, souffrant déjà de limitations similaires, ne peuvent pas choisir ce handicap.

***Prosélytisme* (handicap de 1 pt) [WW, Enfant de Gaïa] :**

Vous croyez fortement en votre cause et ne vous reposerez que quand tous y croiront également. Cela peut réellement vous aider au début, le feu de votre passion impressionnant les autres, mais vous ne vous arrêtez pas, ce qui fait que les autres se lassent très vite. Cela peut dégénérer en bagarres si vous allez trop loin. Si le Conteur trouve que le joueur ne le joue pas bien, il peut imposer la dépense d'un point de Volonté par scène où le personnage n'essaie pas de rallier les autres à sa cause.

***Terrible secret* (handicap de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :**

Vous possédez un secret quelconque, extrêmement embarrassant et qui ferait probablement de vous un paria s'il venait à être révélé : vous avez tué votre Mentor, vous avez cédé aux tentations offertes par les Nephandi, les Spectres ou d'autres agents du Ver... Ce secret vous pèse lourdement à tout instant de votre vie, mais ne risque de faire surface que dans certaines conditions bien précises - sans quoi il perdrait de son impact. Il peut (ou non) être lié à une Entrave pour une Ombre.

***Timidité* (handicap de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :**

Vous êtes visiblement mal à l'aise lorsque vous devez communiquer avec d'autres personnes, et essayez autant que possible d'éviter les réunions sociales. La difficulté de tous les jets que vous devez faire en étant le point de mire des gens qui vous entourent est augmentée de 2. Ne demandez pas à votre personnage de prendre la parole en public.

***Amer* (handicap de 2 pts) [WW, Wendigo] :**

Vous dépassez vos compagnons Wendigo en amertume, en colère face à l'état de la tribu, du monde ou de votre Race. Peut-être avez-vous été élevé dans une réserve indienne d'une extrême pauvreté, ou avez-vous passé les premières années de votre vie dans une meute de loup à fuir les chasseurs.

Quelle que soit la raison - et il peut ne pas y avoir de raison directe - vous vous énervez facilement face aux individus que vous percevez comme étant la cause de vos problèmes : wasichu, chasseurs, Peuple du Serpent Cornu, etc. Votre difficulté pour rentrer en frénésie est réduite de 1 en leur présence.

***Attiré par les Humains* (handicap de 2 pts) [WW, Gurahl]:**

La société des humains vous fascine. Vous aimez observer leurs mimiques, écouter leurs conversations et spéculer sur leurs intentions. Sous forme homidée, cette attraction ne pose aucun problème. Cependant, si vous êtes sous la forme Ursus ou Bjornen, les humains réagissent généralement à votre apparition parmi eux par des gestes moins qu'amicaux - et vous oubliez souvent de passer en Homid pour aller leur parler. Ce handicap est particulièrement approprié pour les Gurahls d'origine ursine.

***Comportement lunatique* (handicap de 2 pts) [V, Sabbat]:**

Vous êtes affecté par les phases de la lune. Les nuits de Nouvelle Lune, vous êtes extrêmement passif; par contre, les nuits de Pleine Lune, vous êtes très volatil et émotif. Tant que la lune est dans son dernier quartier, vous êtes plaisant et vous attellez à vos tâches, tandis que tant qu'elle se trouve dans son premier quartier, vous êtes apathique et irritable. Votre émotivité varie elle aussi avec les cycles de la lune, et est d'autant plus importante que la lune est visible dans le ciel. Ce handicap nécessite une très bonne interprétation de la part du joueur, à moins que le Conteur ne décide de prendre les choses en main (par exemple en choisissant de temps à autre de faire entrer en frénésie le personnage concerné).

***Court-circuité* (handicap de 2 pts) [V-WW]:**

Vous êtes facilement irritable. La difficulté de tous vos jets de frénésie est toujours de deux moindres, qu'importe comment vous avez été provoqué. C'est un handicap dangereux; ne le choisissez pas sans y avoir mûrement réfléchi. Les vampires du clan Brujah, souffrant déjà d'une maladie similaire, ne doivent pas choisir ce handicap.

***Curiosité* (handicap de 2 pts) [M-W-C]:**

Vous êtes naturellement curieux et trouvez les mystères irrésistibles, de quelque nature qu'ils soient. Dans la plupart des circonstances, votre curiosité surpasse même votre bon sens. Pour résister à la tentation, faites un jet d'astuce d'une difficulté allant de 5 pour des choses aussi simples que "Je me demande ce qu'il y a dans ce placard?" jusqu'à 9 pour des choses comme "Je vais juste aller jeter un coup d'œil dans le laboratoire des Progéniteurs - personne ne s'en apercevra. De toute façon, il ne peut rien m'arriver..."

***Manque de confiance* (handicap de 2 pts) [V-WW]:**

Vous manquez de confiance en vous, et ne croyez pas en vos réelles capacités. Vous avez deux dés de moins dans des situations où vous n'êtes pas sûr de réussir (à la discrétion du Conteur, bien que cela puisse être limité à un dé si vous aidez le Conteur en

soulignant les moments où vous pouvez être affecté). Le Conteur peut également vous demander de faire un jet de Volonté pour les actions qui demandent de la confiance en soi, voire même de dépenser un point de volonté quand d'autres n'y sont pas contraints.

***Mentalité de meute* (handicap de 2 pts) [WW]:**

Vous vous félicitez d'être un membre de la meute; c'est votre vie. Votre identité est liée à celle de votre meute, à tel point que vous pensez toujours en terme de "nous" plutôt que de "moi". En présence de votre meute, vous recevez un bonus de 1 point sur toutes les difficultés concernant les tactiques de meute, mais ce bonus se transforme en malus à toutes les difficultés quand votre meute n'est pas présente. Vous êtes tellement dépendant de votre meute, que parfois vous ne pouvez pas prendre de décisions sans elle - même si vous êtes l'Alpha du groupe. Le Conteur peut décider de vous faire faire un jet de Volonté ou même d'en dépenser un point pour agir de votre propre chef dans des situations stressantes.

***Obsession* (handicap de 2 pts) [M-W-C]:**

Vous aimez, adorez ou êtes fasciné par une chose donnée au point de négliger le bon sens pour satisfaire votre désir d'elle. Vous réagissez positivement à tout ce qui se rapporte à cette obsession, même si ce n'est pas dans votre intérêt. Par exemple, si vous êtes fasciné par les créatures surnaturelles, vous prendrez tous les risques possibles pour vous lier d'amitié avec un vampire ou un loup-garou et en apprendre le plus possible sur eux, quels que soient les dangers que cela implique. Si vous êtes obsédé par Elvis, vous avez probablement décoré toute votre maison de ses posters et ennuyez vos amis en parlant constamment de lui. Vous ne croyez pas forcément qu'il est toujours en vie, mais vous achetez quand même tous les journaux qui publient des articles à ce sujet. Vous pouvez être obsédé par des tas d'autres choses : la famille royale britannique, les armes à feu, les couteaux, le football, les jeux de rôles... Vous voyez le genre. Comme pour l'atout *But Elevé*, le Conteur devra faire attention à ce qu'une Ombre, possédant ce handicap et des Passions élevées, ne devienne trop puissante.

***Paranoïa* (handicap de 2 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA]:**

Vous vous méfiez de tout et de tous. Vous demandez au gouvernement de revenir sur ce cas, mais s'ils sont derrière ça aussi ? Les personnages qui ont ce handicap ajoutent un aux difficultés de tous leurs jets d'interactions sociales.

***Pensée sauvage* (handicap de 2 pts) [C]:**

Votre esprit est extrêmement chaotique et imprévisible. Il en résulte que vous avez du mal à vous concentrer sur une tâche donnée. Vous devez effectuer un jet de Volonté (difficulté 4) pour chaque jet d'action étendue après le second.

***Reclus* (handicap de 2 pts) [WoD, Arcanum]:**

Depuis votre enfance, vous avez été élevé dans l'Arcanum; vos parents étaient tous les deux des éru-

aits de l'Arcanum, et vous n'avez pratiquement vécu que dans une Maison Capitulaire, ayant ainsi peu de contacts avec le "monde réel". Malheureusement, vous avez une compréhension limitée du monde des humains, et quand vous êtes dans un cadre non-Arcanum, vous avez un dé de pénalité à toute action sociale.

***Sadisme / masochisme* (handicap de 2 pts) [M] :**

Vous êtes excité par le fait de causer de la souffrance à autrui ou d'en ressentir. Dans beaucoup de situations, vous cherchez à faire du mal aux autres ou à vous faire du mal par simple plaisir. Pour un personnage masochiste (quelqu'un qui aime souffrir), le jet d'absorption des dégâts physiques réels est augmenté de 1, parce qu'il a réellement envie de sentir la douleur. Un sadique (quelqu'un qui aime faire mal aux autres) doit faire un jet de volonté de difficulté 5 pour interrompre un combat (modifié en fonction de son implication dans le combat et du plaisir qu'il prend à faire du mal à son adversaire). S'il échoue, il est tellement pris par ce qu'il fait qu'il ne perçoit rien de ce qui se passe alentour.

***Vengeance* (handicap de 2 pts) [V-WW-M-W-C] :**

Vous avez une revanche à prendre : parce qu'on a éliminé votre ancien groupe, corrompu un de vos amis, tué votre mentor... peu importe. Vous êtes obsédé par l'idée de vous venger des responsables, au point qu'elle constitue votre priorité n° 1 en toutes circonstances. Vous ne pouvez temporairement surmonter votre désir de vengeance qu'en dépensant un point de volonté. Un jour, vous prendrez votre revanche - mais votre conteur risque fort de vous compliquer la tâche. Voilà encore un handicap que celui-ci devra maîtriser, afin d'éviter aux Ombres des liens avec de fortes passions.

***Flash-back* (handicap de 3 pts) [M-W-C] :**

Vous êtes sujet à des flash-backs chaque fois que vous êtes sous pression ou confronté à des circonstances particulières. Ces flash-backs ne sont pas forcément liés à un combat, et peuvent être déclenchés par une stimulation positive aussi bien que négative. L'usage répétitif de certaines drogues a tendance à provoquer une vaste gamme d'hallucinations ; et dans les circonstances appropriées, l'esprit peut remonter à l'une d'entre elles. L'anxiété et le stress sont les catalyseurs les plus fréquents. Revivre un événement heureux peut être tout aussi dangereux ou distrayant que de se revoir entouré d'une horde de démons. Les flash-back peuvent être provoqués par n'importe quel genre de traumatisme - torture, combat éprouvant ou prise de drogue répétitive. Durant le flash-back, vous n'êtes pas conscient de ce qui se passe réellement autour de vous. Vous considérez les gens qui vous entourent comme des personnes ou des objets appartenant à votre vision. Vous pouvez aussi bien prendre un homme pour une femme, un animal ou un objet inanimé. Pour vous, la réalité s'est distordue - et c'est comme si vous y étiez de nouveau.

***Haine* (handicap de 3 pts) [V-WW-M-W-C] :**

Vous éprouvez une haine irraisonnée, totale et incontrôlable à l'égard d'une chose donnée. Vous pouvez par exemple haïr une espèce animale, un type de personne, une couleur, une situation ou n'importe quoi d'autre ; vous cherchez constamment des opportunités de causer du tort à l'objet de votre haine, ou d'acquérir un certain pouvoir sur lui. Les personnages aux prises avec la Bête (Loup-Garou, Vampire) doivent faire un jet de frénésie dès qu'ils sont confrontés à l'objet de leur haine.

***I dée fixe* (handicap de 3 pts) [V-WW-M-W-C] :**

Vous avez une idée fixe, qui vous obsède et vous pousse parfois à faire des choses extrêmement bizarres. Vous poursuivez un but inaccessible, comme éradiquer la Technocratie ou la Hiérarchie, réunir Loups-Garou et les Danseurs de la Spirale Noire, ou encore retourner en Arcadie. Vous y travaillez en permanence durant la chronique (bien que vous puissiez vous en empêcher pendant un court laps de temps en dépensant des points de volonté), ce qui risque de vous attirer beaucoup d'ennuis et de nuire aux actions de vos camarades. Choisissez soigneusement votre idée fixe, elle dirigera chaque acte de votre personnage. Le Conteur devra être attentif pour les Ombres à ne pas autoriser de buts obsessionnels identiques à de fortes Passions possédées par le personnage.

***Mentalité du siège* (handicap de 3 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :**

Vous êtes un "homme de compagnie" au fond de vous. Vous considérez votre agence comme une sorte de famille étendue. Cela peut avoir ses avantages, mais cela vous mène à voir n'importe qui d'autre avec un œil inamical. Vous suspectez que la plupart des "civils" là dehors haïssent votre agence. Vous pensez qu'ils veulent y interférer, voire même la fermer. Votre mépris envers les "petites gens" vous mets largement en droit d'utiliser votre position privilégiée pour dispenser une petite "justice" de votre cru. Votre mépris s'étend aux légistes civils, qui lient les mains de votre agence sans savoir ce qui se passe réellement. Vous haïssez tout spécialement les traîtres de votre agence qui essayent de la "réformer". Les personnages qui possèdent ce handicap pensent qu'ils sont au dessus des lois, et donc les violent souvent. Les pires excès commis par les agences d'intelligence ces dernières années sont le résultat de cette étroite façon de penser. Ces personnages ont tendance à tout voir à travers des "verres teintés", et ainsi perdent la souplesse nécessaire à la compréhension d'autres points de vue. Retirez un dé à tous vos jets d'Investigation ou d'Empathie liés à des façons de penser qui vous sont étrangères.

***Orgueil* (handicap de 3 pts) [WW, Croc d'Argent] :**

Avoir de l'orgueil, ce n'est pas juste être trop sur de soi, c'est en plus avoir une fierté et une arrogance démesurés. Vous voyez les "tribus inférieures" avec un regard hautain et catégorique. Eux, en retour, sont

“jaloux et mesquins” quand ils traitent avec vous. Vous croyez avoir une grande destinée, et que les Celestins vous ont béni à la naissance. C’est peut être vrai, mais vous êtes quand même un snob. La plupart des Garous vous considèrent comme un égoïste, un élitiste égocentrique; même les autres Crocs d’Argent vous réprimandent de votre présomption. Vous souffrez de toutes les pénalités du handicap *Infailibilité Illusoire*, mais ne recevez aucun point pour cela. Quoi de plus, votre arrogance vous rend impopulaire et vous souffrez d’une difficulté de +2 sur tous les jets Sociaux relatifs à vos “inférieurs sociaux”.

Phobie (sévère, handicap de 3 pts) [V-WW-M-W-C] :

Vous avez une peur insurmontable de quelque chose. Les objets de phobie les plus courants sont certains animaux, les insectes, la foule, les espaces découverts, les espaces clos, les hauteurs, etc. Vous devez faire un jet de volonté pour ne pas vous enfuir en courant lorsque vous êtes confronté à l’objet de votre phobie, et les personnages aux prises avec la Bête (Garou, Vampire) doivent faire un jet de frénésie. La difficulté dépend des circonstances. Si vous échouez, vous devez battre en retraite et vous éloigner de l’objet de votre phobie le plus vite possible. Si vous faites moins de trois succès, vous êtes incapable de vous en approcher. C’est au conteur de décider quel genre de phobies il consent à accepter.

Respect de la vie (handicap de 3 pts) [M-W-C] :

Vous êtes convaincu que la vie humaine est un don sacré, et vous ne tuerez quelqu’un ou ne précipitez l’âme d’un errant qu’en toute dernière extrémité. Vous évitez de mettre en danger la vie d’innocents, et refusez de participer à un meurtre. Si vous avez des raisons valables, vous pouvez tuer des animaux; voire des créatures mauvaises ou inhumaines si c’est nécessaire pour protéger des innocents (mais que peut-on exactement définir comme “mauvais” ?). La mort vous répugne dès qu’elle est dénuée de sens, et pensez que l’on doit arrêter et punir les meurtriers.

Territorial (handicap de 3 pts) [V-WW] :

Vous êtes extrêmement territorial. Vous n’aimez pas quitter votre territoire, pas plus que de laisser des étrangers y pénétrer. En fait, vous êtes tellement nerveux et dérouté en dehors de votre territoire que toutes les difficultés sont à +1 pour vous. De plus, vous devez faire un jet de calme ou de frénésie pour ne pas attaquer les intrus qui pénètrent sur votre territoire sans votre autorisation.

Trop curieux (handicap de 3 pts) [WW, Nuwisha] :

Les Nuwishas par trop curieux sont communément répandus. S’il y a une porte à demi ouverte, un coyote-garou se sentira obligé d’aller voir ce qu’il y a de l’autre côté. S’il y a un bruit étrange venant du fond d’une cave qui pue le Ver, il ira tout simplement contrôler. Un Nuwisha ne peut laisser un mystère irrésolu. Les coyotes-garous pourvus de ce handicap ne peuvent résister à la tentation sans un jet de Volonté, difficulté 9.

Harano (handicap de 4 pts) [WW, Nuwisha] :

Normalement, les Nuwishas ne souffrent pas de l’Harano, mais un coyote-garou qui possède ce handicap est, comme un Garou, susceptible d’être victime de la dépression qui tue. Ce n’est jamais une bonne chose pour un Nuwisha.

Repas voyant (handicap de 4 pts) [V] :

Il ne vous suffit pas de boire le sang des mortels, vous croyez également utile d’avaler leur cœur, leur foie et autres organes riches en sang. Bien sûr, cela provoque toujours la mort de vos victimes (à moins que vous ne soyez extrêmement créatif), ce qui peut conduire à d’innombrables problèmes avec la Mascarade et la sauvegarde de votre Humanité. Un personnage avec ce handicap doit également prendre l’atout de “*manducation*”.

Candidat Mandchou (handicap de 5 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

Vous travaillez pour une personne ou une organisation secrète et n’en êtes même pas conscient. Vous avez été totalement conditionné par ce mystérieux maître. Votre “possesseur” peut être un Vampire, un Mage ou même une autre organisation para-intelligente. Ce manipulateur a implanté dans votre subconscient un certain mot ou signal visuel; chaque fois que vous entendez ce mot (il peut vous être transmis par téléphone) ou voyez le signal (peut-être à la télévision), vous accomplirez une tâche que ce maître vous a ordonné. Après cela, vous ne vous rappellerez absolument de rien depuis le moment ou vous avez reçu ce signal jusqu’à l’accomplissement de la tâche.

Des tâches communes seraient simplement d’espionner votre employeur et de rendre compte (par courrier secret ou par téléphone), de tuer une certaine personne “qui en sait trop”, ou de voler de l’équipement de valeur. La tâche est originalement implantée par le lavage de cerveau, mais votre maître peut vous en implanter de nouvelles à tout moment, bien que cela nécessite habituellement un entretien privé avec le maître.

Des choses étranges arrivent dans votre agence, et votre obstination à rechercher le responsable peut seulement vous faire découvrir que c’est vous ! Le Conteur a le contrôle total de cette situation. C’est à lui de choisir quand ce handicap doit rentrer en jeu.

Mentaux

Ces atouts et handicaps concernent les forces, faiblesses et capacités spéciales de l’esprit. Celui d’un personnage éveillé est une arme puissante; faites attention en sélectionnant ses défaillances !

Bon Sens (atout de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :

Vous jouissez d’une profonde sagesse pratique; chaque fois que vous êtes sur le point de faire quelque chose de stupide, le Conteur doit vous prévenir que votre action risque de violer les lois du bon sens. C’est un atout idéal si vous êtes un joueur débutant, car il vous permet de recevoir des conseils vi

du Conteur, de savoir ce que vous pouvez faire ou ne pas faire; et, plus important encore, ce que vous êtes censé faire et ne pas faire.

Calcul rapide (atout de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :

Vous avez une affinité naturelle avec les nombres, et un talent certain pour le calcul mental; vous êtes très à l'aise pour travailler avec des ordinateurs ou parier sur les champs de course. La difficulté de tous vos jets ayant un rapport avec le calcul est diminuée de deux. Vous pouvez également utiliser cette capacité pour calculer la difficulté approximative de certaines tâches, à condition de disposer de chiffres sur lesquels vous baser. Dans des circonstances appropriées, vous pouvez demander au conteur une estimation de la difficulté de la tâche que vous êtes sur le point d'entreprendre. La plupart des scientifiques possèdent cette capacité.

Concentration (atout de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :

Vous êtes capable de focaliser votre esprit sur quelque chose, sans vous laisser distraire par quoi que ce soit, de façon bien plus intense que la plupart des gens. Tout malus à une difficulté ou un groupement de dés provenant d'une distraction ou d'une autre circonstance semblable est limité à deux pour vous. Toutefois, si il n'est que de un, vous ne tirez aucun bénéfice de cet atout.

Sens temporel (atout de 1 pt) [V-WW] :

Vous avez un sens inné du temps, et êtes capable d'estimer avec précision le passage du temps sans utiliser une montre ou un autre outil mécanique. Vous pouvez accomplir cela que vous soyez ou non concentré, et pouvez estimer l'heure du jour à la minute près, de même que pour le passage du temps.

Mémoire eidétique (atout de 2 pts) [V-WW-M-W-C] :

Vous pouvez vous rappeler dans le moindre détail des choses que vous avez vues ou entendues. En obtenant au moins un succès sur un jet d'Intelligence + Vigilance, vous vous remémorez n'importe quel son ou image que vous avez entendu ou vu au moins une fois (la difficulté dépend du nombre de fois où vous avez été en sa présence). Vous devez obtenir cinq succès pour avoir un souvenir exact et parfaitement détaillé : le Conteur vous répétera alors très exactement ce que vous avez vu ou entendu.

Perspicacité (atout de 2 pts) [WW, Furie Noire] :

Vous reconnaissez les qualités cachées de ceux qui vous entourent, bons ou mauvais, et êtes rarement trompée. Ceux qui utilisent le Subterfuge ou des supercheries du même genre face à vous voient leurs difficultés augmenter de deux, et vous réduisez vos propres difficultés de deux si vous essayez de percer quelqu'un à jour.

Prodige (atout de 2 pts) [M] :

Vous vous êtes éveillé très tôt, et n'avez jamais eu besoin de désapprendre votre réalité culturelle. Peut-être l'un de vos parents était-il un éveillé, et a-t-il réussi à vous protéger de la réalité créée par les Technomanciens. Ainsi, il vous a été facile de saisir

les Sphères les plus abstraites de la magye. Vous bénéficiez d'un dé supplémentaire sur les jets qui se rapportent à des idées abstraites ou à la compréhension de la magye. Même si vous vous êtes éveillé très tôt, vous n'avez probablement commencé à apprendre la magye que bien plus tard (voir le Handicap "âge").

Sommeil léger (atout de 2 pts) [V] :

Vous pouvez vous réveiller instantanément au moindre signe de problème ou de danger et ce sans être à moitié endormi ou hésitant. Vous dérogez aux règles concernant la restriction de l'Humanité sur le nombre de dés utilisables durant la journée.

Cœur calme (atout de 3 pts) [V-WW] :

Vous êtes naturellement calme et serein, et ne vous emportez pas facilement. Augmentez les difficultés de tous vos jets de frénésie de 2, qu'importe comment l'incident a été provoqué. Un vampire du clan Brujah ne peut pas prendre cet atout.

Volonté de Fer (atout de 3 ou 5 pts) [V-WW-M-W-C-WoD, Arcanum] :

Lorsque vous êtes déterminé à réussir quelque chose, rien ne peut vous détourner de votre but : vous êtes un loup sauvage qui n'a jamais été tenu en laisse. Vous êtes immunisé à la Domination vampirique (mais pas à la Présence), et votre esprit ne peut pas être affecté par des rituels de Thaumaturgie. Les Ombres, les mages et les Changelins qui utilisent des attaques mentales contre vous subissent un malus de +3 à la difficulté de leurs jets si vous êtes conscient de leur tentative et que vous souhaitez y résister. Toutefois, cette défense mentale supplémentaire vous coûte un point de volonté par tour. Si vous n'êtes pas conscient de leur tentative, les mages qui s'efforcent de vous influencer magiquement subissent quand même un malus de +1 à la difficulté de leurs jets. Cet atout ne permet de résister qu'aux influences extérieures et ne procurera à une Ombre aucune aide face aux exactions de son côté sombre.

Pour 5 points, certains Dons Garou et Charms spirituels ne fonctionnent pas sur vous, comme *Roulade*, *Obéissance* ou *Maîtrise*.

Cet Atout coûte un point supplémentaire (soit 4 ou 6 points) pour un membre de l'Arcanum.

Confiance en soit (atout de 5 pts) [V-WW-M-W-C] :

Lorsque vous dépensez un point de volonté pour obtenir un succès automatique, votre confiance en vous peut vous permettre de retirer le bénéfice de cette action sans en dépenser réellement le point de volonté en question. Lorsque vous déclarez que vous utilisez ce dernier et que vous lancez les dés pour connaître votre nombre de succès, vous ne le perdez que si vous ratez votre jet. Cela peut également vous éviter de faire un échec critique, mais seulement si vous avez déclaré que vous utilisiez un point de volonté avant de faire votre jet. Vous ne pouvez utiliser cet atout que lorsque vous avez besoin de croire en vos capacités pour réussir, c'est-à-dire quand la difficulté d'un jet est supérieure ou égale à six. Vous

pouvez dépenser vos points de volonté en d'autres occasions; mais si la difficulté des jets est inférieure à six, cet atout ne vous est d'aucun secours.

Sommeil lourd (handicap de 1 pt) [V]:

Quand vous dormez, il est très difficile de vous réveiller. Augmentez de 2 la Difficulté de tels jets et jouez votre façon de n'être jamais à l'heure quand vous avez un rendez vous tôt dans la soirée.

Amnésie (handicap de 2 pts) [V-WW-M-W-C]:

Vous êtes incapable de vous rappeler de quoi que ce soit concernant votre passé, vous-même ou votre famille. Votre vie entière est comme une page blanche. Mais il se peut que votre passé revienne vous hanter un jour. Vous pouvez, si vous le désirez, prendre jusqu'à cinq points d'autres handicaps sans spécifier à quoi ils correspondent. Le Conteur le déterminera lui-même, et votre personnage le découvrira petit à petit, au fil de la chronique.

Confusion (handicap de 2 pts) [V-WW-M-W-C]:

Vous êtes souvent troublé, et le monde vous semble un endroit étrange. Parfois, vous n'arrivez même pas à saisir le sens des choses. Vous devez vous comporter de façon un peu égarée en permanence, mais surtout lorsque vous êtes soumis à des stimuli particulièrement forts (par exemple, lorsque plusieurs personnes vous parlent en même temps, ou lorsque vous pénétrez à l'intérieur d'une boîte de nuit où règne un vacarme assourdissant). Vous pouvez dépenser des points de volonté pour surmonter un instant les effets de votre confusion.

Volonté de plomb (handicap de 2 pts) [V-WW]:

Vous êtes particulièrement sensible à l'intimidation et la domination des autres; vous êtes, en fait, incapable d'utiliser votre Volonté librement. Vous ne pouvez employer votre Volonté que lorsque votre survie est en jeu, ou quand cela suit votre Nature. Pour choisir ce handicap, votre score de Volonté ne doit pas excéder 4.

Dans les nuages (handicap de 3 pts) [V-WW-M-W-C]:

Ce handicap ne peut pas aller de pair avec l'atout "concentration". Bien que vous n'oubliez ni vos connaissances ni vos compétences, vous êtes parfois incapable de vous rappeler du nom et de l'adresse de certaines personnes, ou de la dernière fois que vous avez médité. Pour vous souvenir de quelque chose de plus spécifique que vos nom et adresse, vous devez réussir un jet d'astuce ou dépenser un point de volonté.

Sensoriels

Ces atouts et handicaps portent sur la perception (ou le manque de perception) des personnages. Il est possible de remédier à certains de ces handicaps grâce à la magye de la Vie; les personnages qui le font doivent rembourser les points qu'ils ont rapporté avec de nouveaux points.

Sens développés (atout de 1 pt) [V-M-C]:

Vous avez un goût, une ouïe, un odorat ou une vision particulièrement aiguisés. La difficulté de tous vos jets se rapportant au sens en question (par exemple, Perception + Vigilance pour entendre un léger bruit, déceler le goût de poison dans la nourriture ou percevoir un attaquant de loin) est diminuée de deux. Combiné avec des effets de perception, cet atout permet au joueur d'obtenir un succès en plus de ceux obtenus sur son jet de dés.

Audition déficiente (handicap de 1 pt) [V-WW-M-C]:

Votre ouïe est défaillante. La difficulté de tous vos jets de dés relatifs à l'écoute est augmentée de deux. Vous ne pouvez pas prendre "ouïe développée" si vous choisissez ce handicap. Les personnages Métis (Garou) peuvent prendre gratuitement ce handicap comme difformité de métis.

Daltonisme (handicap de 1 pt) [WW-M-C]:

Vous ne voyez qu'en noir et blanc. Les couleurs ne signifient rien pour vous, bien que vous soyez sensible à leur densité, laquelle vous percevez comme différents tons de gris. Il est impossible de remédier à ce problème, puisque vous êtes incapable de concevoir la véritable nature de la couleur !

Amblyopie (handicap de 2 pts) [V-WW-M-C]:

Votre vue est défaillante. La difficulté de tous vos jets de dés relatifs à la vision est augmentée de deux. Ce handicap est différent de la myopie ou de l'hypermétropie - c'est une forme mineure de cécité, impossible à corriger totalement. Elle peut cependant être corrigée momentanément (effet de Vie niveau 3, dons appropriés); mais pour y remédier de façon définitive, il faut lier l'effet de Vie à un focus (lunettes, viseur ...) ou utiliser un fétiche. Vous ne pouvez pas prendre "vue développée" si vous choisissez ce handicap. Les personnages Métis (Loup-Garou) peuvent prendre ce handicap comme difformité de métis, mais ne reçoivent pas de points de freebie pour lui.

Borgne (handicap de 2 pts) [V-WW]:

Vous n'avez qu'un œil valide - choisissez lequel, ou déterminez le aléatoirement à la création du personnage. Vous n'avez pas de vision périphérique sur votre côté aveugle, et jetez deux dés de moins quand la situation implique une perception de profondeur. Ceci inclus les jets pour les combats avec projectiles. Les personnages Métis (Loup-Garou) peuvent prendre ce handicap comme difformité de métis, mais ne reçoivent pas de points de freebie pour lui.

Surdité (handicap de 4 pts) [V-WW-M-C]:

Vous ne percevez aucun son, et ratez automatiquement tous les jets qui impliquent l'usage de ce sens. Les personnages Métis (Loup-Garou) peuvent prendre ce handicap comme difformité de métis, mais reçoivent seulement un point de freebie pour lui.

Cécité (handicap de 6 pts) [V-WW-M-C]:

Vous êtes totalement aveugle - le monde des couleurs et des lumières est perdu à tout jamais pour

vous. Vous ratez automatiquement tous les jets de dés qui impliquent l'usage de la vision. La difficulté de tous les jets de Dextérité est augmentée de deux. Un vampire avec le niveau deux d'Auspex (Perception de l'aura) peut toujours utiliser ce pouvoir, les informations étant interprétées par les autres sens. Les personnages Métis (Loup-Garou) peuvent prendre ce handicap comme difformité de métis, mais reçoivent seulement trois points de freebie pour lui.

Aptitudes

Ces atouts et handicaps déterminent les capacités spéciales de votre personnage, ou modifient les effets et les pouvoirs des autres traits.

Ambidextrie (atout de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :

Votre dextérité est si développée que vous pouvez effectuer des tâches manuelles avec votre "mauvaise" main sans subir aucune pénalité. Le malus normalement appliqué à l'utilisation simultanée des deux mains pour effectuer des tâches différentes (par exemple, se battre avec une arme dans chaque main) est de +1 à la difficulté pour la "bonne" main, et de +3 pour la "mauvaise".

As du volant (atout de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :

Vous êtes naturellement doué pour conduire les véhicules motorisés pourvus de roues, comme les voitures, les 38 tonnes ou même les tracteurs. Vous bénéficiez d'un bonus de -2 sur la difficulté de tous vos jets de conduite pour effectuer des manœuvres risquées ou difficiles. Si votre personnage est une Ombre et ne possède pas un véhicule qui soit une Relique, cet atout ne vous sera pas aussi utile que lorsque vous étiez mortel.

Dirigeant né (atout de 1 pt) [V, Sabbat] :

Vous êtes doté d'un charisme certain qui fait de vous un individu à part. Vous êtes né pour commander. Votre niveau de difficulté diminue de 3 dans toute situation faisant directement appel à vos facultés de commandement.

Don pour l'informatique (atout de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :

Vous avez une affinité naturelle avec les ordinateurs; tous vos jets d'informatique (qu'il s'agisse de réparer un ordinateur ou de vous en servir) bénéficient d'un bonus de -2 à la difficulté. Cet atout est particulièrement utile aux Adeptes du Virtuel et aux serviteurs d'Itération X, aux Marcheurs sur Verre, aux Artefacteurs ou à toute Ombre possédant l'Arcanos Hantise.

Don pour la mécanique (atout de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :

Vous avez une empathie naturelle avec tous les outils mécaniques (mais pas électroniques ni informatiques). Vous bénéficiez d'un bonus de -2 sur la difficulté de tous vos jets pour comprendre l'usage d'un objet mécanique, le réparer ou s'en servir. Mais

cet atout ne vous est d'aucun secours pour conduire un véhicule.

Innocent (atout de 1 pt) [WoD, Arcanum] :

Vous êtes toujours vu sous la lumière la plus positive, à moins que des preuves n'existent pour le démentir. Si vous faites quelque chose de mal, et que l'acte ne vous est pas directement lié, ce sera presque comme si on blâmait quelqu'un d'autre. Cela ne signifie pas que vous êtes "un innocent" - cela veut juste dire que tout le monde *croie* que vous l'êtes.

Magnétisme animal (atout de 1 pt) [WW-M-C] :

Vous êtes très séduisant. Vous bénéficiez d'un bonus de -2 sur la difficulté de tous vos jets de séduction et de subterfuge vis-à-vis de membres du sexe opposé. Mais vous risquez d'exaspérer les personnes du même sexe que vous.

Manducation (atout de 1 pt) [V] :

Vous avez la capacité de manger de la nourriture. C'est une aptitude que vous avez développée, jusqu'à un certain point, récemment au cours de votre non-vie; ou, peut-être, était-ce une faculté latente. C'est considéré comme répugnant par les autres Vampires mais peut être d'un grand secours pour la Mascarade.

Meneur né (atout de 1 pt) [WoD, Arcanum] :

Vous êtes un meneur naturel. Si tous ne se soumettent pas simplement à votre autorité, ils consentiront à "suivre vos directives". Réduisez le niveau de difficulté de toute situation directement liée au commandement de 3.

Pitoyable (atout de 1 pt) [V-WW] :

Il y a quelque chose en vous qui attire la pitié des autres. Cela leur fait prendre soin de vous comme si vous étiez un enfant. Certaines Natures ne seront pas affectées par cet atout (Déviant, Alpha, Fanatique), et quelques Attitudes prétendront qu'elles ne le sont pas. Vous devez décider ce qui en vous attire une telle pitié, et combien vous aimez cela (ou au contraire détestez).

Résistance au poison (atout de 1 pt) [M-C] :

Vous êtes, pour une raison ou une autre, apparemment mithridatisé. Peut-être cette résistance est-elle naturelle, peut-être avez-vous passé des années à vous la forger. Chaque fois que vous faites un jet d'absorption contre les effets d'un poison ou d'une toxine, réduisez la difficulté de 3.

Adeptes (atout de 2 pts) [WW, Enfant de Gaïa] :

Vous êtes simplement inspiré par tout ce qui vous entoure. Les gens vous recherchent car chacun de vos mots les inspire. Ils sont plus enclins à vous croire, et vous écoutent. La difficulté de tous vos jets Sociaux est diminuée de 2.

Bon élève (atout de 2 pts) [WW, Corax] :

Ce mérite permet au Corax de diminuer de moitié le temps nécessaire à l'apprentissage de nouveaux Dons, compétences ou connaissances (mais pas de

Talents). Le coût en points d'expérience reste cependant le même.

***Don pour les langues* (atout de 2 pts) [V-WW-M-W-C]:**

Vous avez un don pour les langues, vivantes ou mortes. Cet atout ne vous permet pas d'en apprendre d'avantage que votre score de linguistique ne vous en autorise; mais vous pouvez ajouter 3 dés à chacun de vos groupements impliquant un langage écrit ou parlé. La plupart des membres de l'Ordre d'Hermès et les Gitans possèdent cet atout.

***Pouvoir caché* (atout de 2 pts) [WoD, Fomor] :**

Aucun de vos Pouvoirs ou de vos Teintes n'apparaissent physiquement. Vous semblez être humain (ou ce que vous étiez avant de devenir fomor). Si vous avez un membre supplémentaire ou des barbelures corporelles, ils sont rétractables et cachés sous une pièce de peau. Vous semblez être quelqu'un de la foule.

***Apprentissage rapide* (atout de 3 pts) [V-WW-M-W-C]:**

Vous apprenez et assimilez plus rapidement les choses nouvelles que la plupart des gens. Vous gagnez un point d'expérience de bonus à la fin de chaque scénario (pas de chaque session de jeu).

***Aura pathétique* (atout de 3 pts) [WoD, Fomor] :**

Vous êtes une personne réellement dans le besoin, du moins vous semblez l'être; quiconque a une once de compassion sera désolé pour vous et deviendra votre protecteur, ami et patron, et souvent ne sera pas trop regardant à votre comportement. Ces protecteurs n'iront pas jusqu'à mourir pour vous, mais certains peuvent tuer si les circonstances s'y prêtent. Cet atout n'est pas une manne sans fond d'Alliés; vos bienfaiteurs seront simplement humains et se retireront si la merde commence à remonter. Tant que vos problèmes visibles demeurent crises de colère, mensonges et dettes, cependant, vous serez probablement pardonné. Bien que quelques fomori à l'allure normale possèdent cet atout, un fomor méchamment déformé peut récolter suffisamment de compassion pour compenser une multitude de péchés.

***CASSE-COU* (atout de 3 pts) [V-WW-M-W-C]:**

Vous savez prendre des risques, et surtout y survivre ! Lorsque vous essayez de faire quelque chose de particulièrement dangereux, vous bénéficiez d'un bonus de -1 sur la difficulté de votre jet, et vous pouvez annuler un 1 sur l'un des dés, comme si vous aviez un succès de plus, pour éviter de faire un échec critique.

***Coureur longue distance* (atout de 3 pts) [WW, Arpenteur Silencieux] :**

Vous devez avoir une Vigueur d'au moins 4 pour acheter ce mérite. Quand vous courez, vous pouvez doubler votre vitesse normale pour une heure par point de Vigueur. Les Dons qui améliorent le mouvement sont calculés à partir de la nouvelle vitesse.

Ainsi, la possession de ce mérite et de Dons améliorant le mouvement vous permet de voyager avec une étonnante vélocité.

***Equilibre parfait* (atout de 3 pts) [M-C] :**

Grâce à un entraînement intensif ou à des dons innés, votre sens de l'équilibre a atteint des sommets. Il est hautement probable que vous ne tombiez jamais au cours de votre vie. Vous pouvez trébucher, mais vous réussirez toujours à vous reprendre avant de vous étaler ou de lâcher prise.

Cet atout fonctionne pour des actions telles que marcher sur une corde raide, patiner sur de la glace ou escalader le flanc d'une montagne. Toutes les difficultés des jets s'y rapportant sont réduites de 3. Il est extrêmement difficile de faire chuter un personnage qui possède cet atout.

***Parler au Bane* (atout de 3 pts) [WoD, Fomor] :**

Avec votre transformation, vous avez découvert une voie dans votre côté sombre et êtes capable de parler avec le Bane qui est en vous. Quand vous parlez à votre Bane, vous semblez vous disputer vous-même. Votre Bane murmure de sombres secrets aux restes en lambeaux de votre esprit, et votre esprit se flétrit un peu plus à chaque infâme révélation. Votre Conteur créera le Bane, mais ne vous révélera ni l'étendue de son savoir ni ses pouvoirs secrets. Bien que votre Bane ne vous guide pas tout le temps, dans les moments de grand besoin il peut être apte à vous fournir des indices ou des informations sur le monde du Ver ou des Garous que vous ne pourriez pas savoir autrement.

***Oeil de l'oiseau* (atout de 4 pts) [WW, Corax] :**

Un Corax doté de ce mérite a le chic pour automatiquement repérer la bonne cible au milieu d'une foule. Même si 60 Garous sont rassemblés à un moot, ce Corax n'a qu'à faire un jet d'Astuce + Vigilance (difficulté 7) pour discerner la cible qu'il convient (lire : la plus intéressante; on peut aussi le traduire par "la plus importante dans l'intrigue actuelle") de suivre. Un échec sur ce jet envoie le Corax dans une direction totalement contraire, qui peut cependant avoir des conséquences intéressantes...

***Touche-à-tout* (atout de 5 pts) [V-WW-M-W-C] :**

Vous possédez tout un tas de compétences et de connaissances qui n'ont rien à voir les unes avec les autres; vous les avez acquises lors de voyages, grâce aux multiples professions que vous avez exercées, ou juste en vous intéressant à tout ce qui se passe autour de vous. Vous avez automatiquement une puce dans tous les groupements de dés impliquant une Compétence ou une Connaissance. C'est un niveau illusoire, qui permet seulement de simuler l'existence de capacités très diversifiées. Si vous vous entraînez ou que vous dépensez des points d'expérience dans une Compétence ou une Connaissance, vous devez acheter votre première puce au prix normal avant de pouvoir atteindre le niveau suivant. Cet atout ne peut pas être choisi par les personnages lupus (Garou).

Âge (handicap de 1 pt) [M] :

Vous avez commencé votre apprentissage soit très tôt, soit très tard dans votre vie. Peut-être n'avez-vous été découvert qu'après avoir dépassé l'âge normal d'un étudiant; mais le Maître, pour une raison quelconque, a quand même voulu vous enseigner son art. Ou peut-être vos maîtres ont-ils été si intrigués par quelque chose en vous qu'ils ont décidé de vous faire commencer vos études très tôt (voir l'atout "prodige"). Du fait de votre différence d'âge avec les autres apprentis, les gens réagissent d'une façon spéciale vis-à-vis de vous. Si vous êtes plus vieux que les autres, ils peuvent vous croire plus compétent que vous ne l'êtes en réalité (ce qui risque de vous monter à la tête très rapidement), ou au contraire vous prendre pour un attardé. Si vous êtes très jeune, les autres étudiants peuvent vous en vouloir ou ne pas vous prendre au sérieux ("Tu rigoles ! C'est juste un gamin !"). Augmentez la difficulté de vos jets sociaux de +1 à +3, en fonction des circonstances ou des individus auxquels vous êtes confronté.

I llettrisme (handicap de 1 pt) [V] :

Comme vous n'avez jamais fait d'études ou êtes dyslexique, vous ne savez ni lire ni écrire.

Régime de vers (handicap de 1 pt) [WW, Corax] :

Vous avez des difficultés à suivre votre régime normal. Quand vous êtes en Corvid, vous avez une fringale de hamburgers et de frites - pas de ceux qui conviendraient mieux pour conserver votre ligne de vol. Pire encore, vos appétits d'oiseau ressurgissent lorsque vous êtes sous forme Homid, et vous avez des attirances malsaines vers des mets tels que les charognes. Inutile de le dire, cet inconvénient peut rendre certaines situations socialement embarrassantes, à moins de réussir un jet de Volonté (difficulté 7).

Quatorzième Génération (handicap de 2 pts) [V] :

Vous avez été créé il y a moins de cinq ans par un membre de la treizième Génération. Même si vous avez dix points de sang dans votre corps, seulement 8 peuvent servir pour soigner des blessures, utiliser des disciplines, augmenter des attributs, etc... Evidemment, prendre ce handicap vous interdit de choisir l'historique *génération*, et vous ne pouvez pas non plus débiter avec un statut. Vous êtes semblable à un Paria sans clan ; votre sang est probablement trop clair pour vous en donner les caractéristiques distinctives. Les vampires de Quatorzième Génération devraient également prendre le Handicap "*sang clair*".

I napte (handicap de 5 pts) [V-WW-W] :

Vous êtes déphasé avec vos aptitudes naturelles, c'est pourquoi vous avez cinq points de moins à dépenser dans vos Talents (ainsi le plus que vous pourrez prendre sera 8, et le moins 0). Bien sûr, vous pouvez toujours dépenser des points de freebie pour acquérir des Talents. Cependant, vous ne pouvez, au début de la partie, avoir des Talents à un niveau supérieur à deux.

I ncompétent (handicap de 5 pts) [V-WW-W] :

Vous ne vous êtes jamais entraîné dans aucune compétence ou aucun artisanat, et avez pour cela cinq points de moins à dépenser en Compétences (ainsi le plus que vous pourrez prendre sera 8, et le moins 0). Bien sûr, vous pouvez toujours dépenser des points de freebie pour en acquérir. Cependant, vous ne pouvez, au début de la partie, avoir des Compétences à un niveau supérieur à deux.

I nédugué (handicap de 5 pts) [V-WW-W] :

Parce que vous n'avez jamais été à l'école, vous avez cinq points de moins à dépenser dans vos Connaissances (ainsi le plus que vous pourrez prendre sera 8, et le moins 0). Bien sûr, vous pouvez dépenser des points de freebie pour en acquérir. Cependant vous ne pouvez, au début de la partie, avoir des connaissances au dessus du niveau deux. Ce handicap ne peut pas être pris par les personnages *lupus* (Loup-Garou), et le Conteur ne devrait l'autoriser que dans les parties où les personnages ont à traiter avec la société humaine.

Surnaturels

Ces atouts et handicaps sont des avantages ou des inconvénients surnaturels. Bien qu'assez rares, ils sont plus courants chez les êtres éveillés - qui altèrent la réalité du seul fait de leur présence - que chez les gens normaux. Ces traits contiennent un potentiel très particulier, et il se peut que le Conteur ne les autorise pas dans sa chronique; aussi, demandez-lui la permission avant d'en choisir un. De plus, ne sélectionnez pas un de ces traits s'il ne correspond pas parfaitement au concept de votre personnage, sans quoi vous seriez incapable de justifier son existence. De façon générale, nous recommandons aux joueurs de ne pas prendre plus d'un ou deux de ces atouts et handicaps surnaturels - qui doivent être strictement contrôlés par le Conteur dans tous les cas.

Allié ancestral (atout de 1 pt) [WW] :

Vous êtes fortement lié à un ancêtre particulier. La difficulté pour communiquer avec lui ou avec elle est de deux moindre. Créez cet ancêtre : donnez-lui un nom, les capacités pour lesquelles il était connu (et qui sont facilement canalisables) et combien il était renommé parmi les autres Garou. Vous devez posséder l'historique *Vie Passée* pour acheter cet atout.

Corne de la L icorne (atout de 1 pt) [WW, Enfant de Gaïa] :

Cet Atout accorde un succès automatique sur n'importe quel jet concernant la guérison ou la purification. Il ne s'agit pas d'une corne réelle, mais un petit trait de lumière en forme de corne peut apparaître sur le front du Garou dans l'Umbr.

***Entrave inconnue* (atout de 1 à 5 pts) [W] :**

Vous possédez une forte connexion avec quelque chose ou quelqu'un dans un lieu particulier, mais ne connaissez pas la nature exacte de la relation, ni la raison pour laquelle ce lien existe. Quelque chose d'important a eu lieu à cet endroit, avec cette personne ou cet objet. Cependant, vous n'avez aucun souvenir quant à l'importance et au rôle de cette Entrave pour vous. Il vous faut découvrir la teneur de ce lien avant de pouvoir résoudre le problème. L'utilisation de l'*Arcanos Trame Vitale* peut permettre de localiser l'Entrave inconnue, mais par contre celle de *Fatalitas* ne révèle pas le pourquoi de votre mystérieux lien avec le monde charnel.

***Grand Amour* (atout de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :**

Vous avez découvert, et peut-être perdu (temporairement du moins) le grand amour. Inutile de dire que ce sentiment vous apporte beaucoup de joie au milieu de votre existence mouvementée, habituellement dépourvue d'émotions gratifiantes - le Ver gagne peut-être, mais vous savez que quelque chose vaut la peine de continuer la lutte. Chaque fois que vous souffrez, êtes en danger ou rejeté par les autres, la pensée de votre grand amour vous donne la force de poursuivre votre chemin. En termes de jeu, cela vous permet de réussir automatiquement vos jets de volonté, mais uniquement lorsque vous essayez de protéger l'objet de votre amour ou de vous rapprocher de lui. De plus, la force de vos sentiments peut suffire à vous protéger de certaines forces surnaturelles (à l'appréciation du Conteur). Mais cet amour peut également être une source de problèmes, et vous demander de voler à son secours de temps à autre. Soyez prudent : cet atout est très astreignant dans le cadre d'une chronique.

***Influence de la lune* (atout de 1 pt) [V, Sabbat] :**

La lune vous influe fortement. En période de nouvelle lune, vos scores de Force, de Dextérité et de Vigueur sont réduits de moitié (arrondis à l'entier inférieur). Par contre, en période de pleine lune, ces mêmes Attributs augmentent de 50%. Lors des phases ascendantes et descendantes de la lune, vos Attributs ne varient pas.

***Réaction normale des animaux* (atout de 1 pt) [V] :**

Contrairement avec tout ce qui se passe avec les autres Vampires, les animaux ne sont pas méfiants ou effrayés par votre simple présence. Ils vous traitent comme ils le feraient pour n'importe quel mortel et ne sont pas intimidés à votre contact.

***Sage René* (atout de 1 ou 2 pts) [WW, Astrolâtre] :**

Le personnage a été officiellement reconnu comme la réincarnation d'un célèbre sage ou héros Garou. Il commence donc l'aventure avec en sus trois points de Renom temporaire (choisissez où entre Sagesse, Honneur et Gloire). Si sa précédente incarnation était un Astrolâtre, le coût de cet atout est de 2 points, car il s'accompagne d'un certain nombre de statuts sociaux. Des vieux amis de sa vie précédente (s'il était un Astrolâtre contemporain) le

surveillent avec gentillesse, et les rivaux considèrent que l'ardoise a été effacée (cela ne s'applique cependant pas au Ver; un personnage peut se retrouver avec quelque "travail inachevé" qui requiert son attention dans cette vie). Cependant, si la vie précédente était celle d'un Garou d'une autre tribu, il peut y avoir quelques frictions avec cette tribu - les Crocs d'Argent peuvent ne pas apprécier quelqu'un qui prétend être d'incarnation royale, par exemple. Le coût dans un tel cas est seulement de 1 point.

***Sensibilité à la magie* (atout de 1 pt) [V, Sabbat] :**

Vous possédez un don surnaturel qui vous permet de déterminer s'il y a de la magie présente (ou s'il y en a eu dans un passé récent) à moins de trois mètres de vous. Cet atout permet également de détecter les utilisations de disciplines surnaturelles. Les renseignements que vous obtenez quant au type de magie utilisée dépendent du nombre de succès que vous obtenez (Perception + Occultisme, difficulté 8).

***Silence* (atout de 1 pt) [V, Sabbat] :**

Vous possédez une capacité de vous mouvoir silencieusement qui est supérieure à la normale. La difficulté de tous les jets de furtivité nécessitant de se mouvoir sans bruit est pour vous réduite de 2. Vous êtes même capable de marcher sur des feuilles mortes sans faire de bruit. Pour peu que le vent souffle tandis que vous vous déplacez, il est totalement impossible de vous entendre.

***Tombeau* (atout de 1 ou 2 pts) [W] :**

Certaines personnes continuent à enterrer leurs morts avec toute sorte de Reliques et de biens qui sont supposés leur être utiles dans l'au-delà. Fort heureusement, vous suivez vous aussi ces coutumes et possédez une tombe pleine de Reliques que vous pouvez amener avec vous dans votre vie post-mortem. Un tombeau à 1 point contient généralement de petits objets personnels tels que des bijoux, de la vaisselle, voire même une arme. Un tombeau à 2 points ressemble plus aux grandes pièces que faisaient préparer les pharaons dans l'Antiquité. Elles sont souvent remplies de toutes sortes de biens insolites et raffinés alignés contre les murs, autour du cercueil.

***Vie antérieure* (atout de 1 à 6 pts) [M-W-C] :**

Vous vous rappelez de l'une ou d'avantage de vos incarnations précédentes. Cela peut se manifester sous la forme d'une simple impression de déjà vu dans certains endroits, ou de souvenirs très précis d'avoir été quelqu'un d'autre. En termes pratiques, cela signifie que le personnage, et donc son joueur, en savent légèrement plus sur n'importe quelle situation qu'il est censé avoir déjà connue dans le passé, et qu'il porte dans ses souvenirs. Par exemple, il peut savoir se diriger dans une ville dans laquelle il ne se rappelle pas avoir vécu, ou éprouver un sentiment de répulsion à l'égard de celui qui l'a tué dans une vie précédente - sans savoir pourquoi. C'est un excellent trait d'historique pour les joueurs débutants, car il permet au Conteur de leur indiquer lorsqu'ils sont

sur le point de faire quelque chose de stupide ou dangereux : même s'ils ne s'en rendent pas compte personnellement, l'une de leurs existences antérieure en est consciente. Toutefois, un personnage ne peut pas utiliser cet atout pour se "rappeler" certaines capacités (sauf pour les Ombres, qui gagnent deux points de Capacités et un point d'Entraîne supplémen-taires pour chaque réincarnation, mais les Capacités choisies pour chacune d'elles devront être contemporaines de l'époque vécue : Langues Mortes, Tir à l'Arc, etc.); il a toujours besoin du trait d'historique "rêve" pour ce faire. Une Ombre ne peut posséder plus de trois vies passées (deux points de bonus par vie, ce qui peut les mener jusqu'à six), et nous encourageons les autres personnages à faire de même.

Le Conteur peut (et devrait) définir l'une ou plusieurs des existences passées du personnage avec le joueur de celui-ci. À moins que ses souvenirs ne soient extrêmement précis, le personnage ne connaîtra probablement pas tout ce qui concerne son passé. En fait, ces semi-souvenirs sont une riche source d'idées de scénarios, tout particulièrement si le personnage a déjà été Eveillé dans l'une de ses vies antérieures. Cet atout est très courant chez les mages dotés de "vieilles âmes" ou d'Avatars puissants.

- **Un point** : Impressions de déjà vu provenant d'une vie antérieure.

- **Deux points** : Vagues souvenirs d'une vie antérieure, et impression de déjà vu de plusieurs vies antérieures.

- **Trois points** : Un ou deux souvenirs très précis d'une vie antérieure donnée, et vagues souvenirs de plusieurs vies antérieures.

- **Quatre points** : Plusieurs souvenirs très précis de plusieurs vies antérieures.

- **Cinq points** : Des souvenirs très clairs, mais pas forcément reliés entre eux, remontant jusqu'à l'Âge Mythique et au-delà.

Affinité avec les fées (atout de 2 pts) [V-M-W] :

Votre présence n'effraie pas les fées; au contraire, elle les attire, et vous sentez à leur égard une empathie mutuelle. Il se peut même que vous ayez un peu de leur sang dans les veines. Des fées amicales pourraient vous laisser méditer dans un de leur cercles de temps à autre (mais Dieu seul sait quel genre d'effet cela pourrait produire sur vous à long terme...).

Affinité Umbral (atout de 2 à 3 pts) [WW, Nuwisha] :

Les Nuwishas possédant ce mérite ont une forte connexion avec l'Umbral. Toutes les difficultés pour passer le Goulet sont réduites de deux, jusqu'à un minimum de 3. Pour 3 points, le Nuwisha n'a pas besoin de fixer un miroir ou une autre surface réfléchissante pour entrer dans l'Umbral.

Aura de feu (atout de 2 pts) [WoD, Arcanum] :

Votre aura, quelque soit sa couleur, est anormalement brillante pour ceux qui peuvent la voir; vous êtes pratiquement un phare parmi les autres mortels, brûlant d'un feu mystique. Même ceux qui ne peu-

vent pas voir votre aura sont immédiatement avertis de votre présence. Quelques êtres surnaturels peuvent trouver cet aspect positif; d'autres, particulièrement les vampires, peuvent carrément vous être hostile. Beaucoup croiront que vous possédez un grand pouvoir (en dépit de ce que vous êtes réellement), et seront à propos respectueux envers vous.

Aura glaciale (atout de 2 pts) [W] :

La plupart des demeures hantées sont emplies d'endroits où la température peut tomber subitement, sans aucune explication logique, ce jusqu'à atteindre un froid glacial. Votre Corpus est froid, si froid d'ailleurs, qu'il peut percer le Voile lorsqu'un mortel marche près de vous. La plupart trembleront, se sentiront mal à l'aise et se précipiteront dehors. Certains, comme les parapsychologues, qui ont connaissance de ces points froids, pourront y voir la présence d'une Ombre.

Bibliothèque d'occultisme (atout de 2 points) [V] :

Vous possédez une bibliothèque d'ouvrages occultes qui comprend au moins une version du Livre de Nod. Vous n'êtes pas nécessairement familiarisé avec les sujets traités dans cet amas de connaissances (cela dépend de vos Capacités) mais, en cas de besoin, cela peut être une mine d'information inestimable pour les recherches.

Double Pression (atout de 2 pts) [WW, Corax] :

La plupart des Corax ne peuvent boire que d'un des deux yeux d'un homme mort donné. Vous avez le talent unique de boire des deux, vous permettant ainsi de voir des détails que des Corax dominants peuvent louper. Vous connaissez le meilleur et le pire de la mort du corps, et pouvez intégrer les deux en une image cohérente, sans être obligé de relier les deux points de vue.

Eternité féerique (atout de 2 pts) [C] :

Après votre Chrysalide, vous avez eu un anniversaire, puis un autre, et encore un autre. Quelque chose paraissait étrange cependant - vous ne sembleriez pas grandir ou même paraître plus vieux. Vous êtes touché par un vestige de l'immortalité qui était autrefois le droit de naissance de toutes les fées. Tant que votre apparence féerique est active, vous vieillissez à un dixième de la vitesse normale pour un humain ou un autre Changelin. Que votre apparence féerique soit détruite ou que vous vous réfugiez dans la Banalité, et vous commencerez à vieillir normalement.

Facultés mystiques (atout de 2 pts) [V, Sabbat] :

Pour une raison que vous ne savez expliquer, vous avez des visions. Celles-ci ne sont pas nécessairement prémonitoires mais, tout comme la prescience, elles échappent totalement à votre contrôle. Vous pouvez accroître votre sensibilité en vous imposant une vie d'ascète, mais il vous sera toujours impossible d'avoir des visions à volonté. D'un autre côté, une vision peut très bien vous arriver alors que vous marchez dans la rue. Contrairement à la prescience,

ces visions sont toujours chargées de symboles et ne peuvent s'appliquer qu'à vous et à vous seul. C'est au Conteur de définir exactement quand et comment ce pouvoir se manifeste.

Gardiennage (atout de 2 pts) [WW, Corax] :

Vous avez été engagé comme gardien d'un œuf spirituel. Seul vous connaissez la position de l'œuf dans l'Umbral, et vous êtes son seul défenseur. Tant que vous assurez le gardiennage de l'œuf, vous gagnez un point de Gloire. De plus, vous pouvez toujours appeler d'autres Corax pour assurer la défense de l'œuf si vous êtes dans le besoin. D'un autre côté, si un œuf spirituel est volé ou endommagé alors qu'il est sous votre garde, vous subirez une perte permanente de 3 points de Gloire.

Kinfolk Garou ignoré (atout de 2 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

Il est similaire à l'Atout *Kinfolk Garou*, sauf que vous n'êtes pas conscient de votre héritage. Aussi loin que vous vous souvenez, vous êtes un agent régulier enquêtant sur les phénomènes étranges et paranormaux. Quand vous élargissez votre horizon de recherche, cependant, vous pouvez ressentir une familiarité avec les Garous, voire même un sentiment d'appartenance. A la fin, vous retrouverez votre héritage. Ce mérite peut vous sauver la vie quand vous tombez en plein milieu d'un moot Furie Noire - ou elles peuvent vous considérer comme un traître et vous déchiqueter à part. En dépit de l'ignorance de votre vraie nature, il y a quelque chose qui vous caractérise. Les Garous peuvent parfois le sentir, et vous traiter plus gentiment en conséquence. Mais les servants du Ver peuvent le détecter également. Vous êtes partiellement immunisé au Délirium (+2 en Volonté sur la table du Délirium), et serez totalement immunisé quand vous aurez reconnu et accepté la réalité de ce que vous êtes.

Lien lunaire (atout de 2 pts) [WW] :

Vous êtes particulièrement proche de votre auspice, et quand votre lune est dans sa phase montante, vous recevez un dé supplémentaire à tous vos jets. Cependant, quand votre lune est descendante, vous avez une pénalité de un dé.

Médium (atout de 2 pts) [V-M-C] :

Votre perception naturelle vous permet de sentir et d'entendre les esprits, les fantômes et les ombres. Vous ne pouvez pas les voir, mais vous percevez leur présence et êtes capable de communiquer avec eux lorsqu'ils se trouvent suffisamment près de vous. Parfois, vous êtes même capable de les invoquer à force de prières et de supplications. Les esprits ne vous aideront ni ne vous conseilleront jamais gratuitement - ils veulent toujours quelque chose en retour. Les mages qui possèdent cet atout et maîtrisent la sphère des esprits voient la difficulté de leurs jets de magie spirituelle réduite de 2. Combiner les atouts de médium et d'aimant spirituel vous promettra une existence vraiment intéressante, mais certainement très problématique.

Naissance propice (atout de 2 pts) [WW, Hengeyokai] :

Le sort a souri à vos parents, et vous êtes né sous la proverbiale étoile de la chance. Vous êtes considéré comme portant chance, et êtes naturellement choisi pour mener un sentai. Une fois par session de jeu, vous pouvez désigner un jet comme étant "chanceux" - sur ce jet, vous pouvez relancer tous les 10 pour obtenir plus de succès comme si vous aviez une spécialisation. Si vous êtes déjà spécialisé dans l'action en question, vous pouvez relancer aussi bien les 9 que les 10, conservant les succès pour les deux.

Résistance à la magie (atout de 2 pts) [V] :

Vous avez une résistance innée aux rituels des Tremères et aux sorts des mages d'autres écoles. Bien que vous ne puissiez pas apprendre la Discipline Thaumaturgie, tous les sorts et rituels se font avec une difficulté de +2 quand ils sont dirigés sur vous.

Remarque: Cela concerne les sorts aussi bien bénéfiques que malveillants.

Sainteté (atout de 2 pts) [V, Sabbat] :

Pour des raisons que vous êtes incapable d'expliquer, tout le monde vous considère comme pur et innocent (mais pas naïf). Vous êtes entouré d'une aura de saint qu'il est difficile de définir mais que les autres semblent voir autour de vous. On vous fait confiance, même lorsque votre comportement ne le justifie pas. Les châtiments que l'on vous inflige lorsque vous avez fait des erreurs sont souvent moins appuyés que pour les autres, et presque tout le monde vous apprécie.

Sixième sens (atout de 2 pts) [V-WW-M-W-C] :

Vous avez un sixième sens qui vous averti du danger. Chaque fois que vous êtes en péril, le Conteur doit faire pour vous, en secret, un jet de Perception + Vigilance (Perception + Conscience pour les Ombres), d'une difficulté dépendant de l'ampleur du danger en question. S'il réussit, il doit vous avertir que vous avez un pressentiment. Plus il a obtenu de succès, plus ce pressentiment est précis en termes de direction, de distance ou de nature. Cet atout est plus fiable et plus spécifique que les effets de perception de niveau un; il est possible de combiner les deux pour créer un système d'alarme encore plus efficace.

Voix enchanteresse (atout de 2 pts) [V, Sabbat] :

Vous avez une voix presque magique, si belle qu'il est impossible de la décrire. Vous pouvez ajouter 2 dés à tous les jets directement concernés par votre voix (commandement, séduction, chant, etc.). Selon les circonstances, le Conteur peut même vous permettre d'ajouter deux dés à vos jets de Présence, quels qu'ils soient.

Acuité psychique (atout de 3 pts) [WoD, Arcanum] :

Vous avez une acuité intuitive des activités psychiques. Même si vous n'affichez pas d'autre talent, vous pouvez déterminer si un phénomène psychique

a eu lieu dans un rayon de 3 mètres; ceci inclue la discipline vampirique *Auspex*. Le degré de perception de ce qui est ou a été utilisé dépend du nombre de succès obtenus sur un jet de Perception + Occultisme (difficulté 8). Un seul succès vous indique qu'un quelconque talent a été utilisé à proximité, alors que cinq ou plus vous donneront des impressions d'un psychisme depuis longtemps évanoui, incluant sa force, l'ambiance, et les intentions du moment.

Affinité Umbrale (atout de 3 pts) [WW, Gurahl] :

Contrairement à la plupart des Gurahls, vous n'avez pas besoin de déchirer physiquement le Goulet pour rentrer dans l'Umbr. Comme les Garou, vous êtes capable de marcher à côté sans avoir à utiliser un rite pour ce faire. Vous avez seulement besoin de vous concentrer sur une surface réfléchissante pour traverser le Goulet. Réferez-vous au paragraphe pour *marcher à côté* (stepping sideway) dans le livre de règle de **Loup-Garou: l'Apocalypse** (p 175-176).

Ailé (atout de 3 pts ou handicap de 2 pts) [C] :

Vous avez de magnifiques ailes, que ce soit des ailes d'oiseau, de chauve-souris, ou les ailes bigarées des papillons. Elles sont chimériques mais nécessitent d'être libres ou elles vous handicaperont sur tous vos jets de Dextérité (-1 dé). Vous pourrez avoir à expliquer pourquoi il y a des fentes verticales dans tous vos manteaux. Si vous choisissez les ailes comme un handicap, vous n'êtes pas capable de voler, mais vous avez un dé supplémentaire si vous êtes la cible de Coureur des Vents (niveau 4 de Périple). Si vous considérez les ailes comme un atout, vous pouvez vraiment voler pendant un cours laps de temps. Ce pouvoir fonctionne comme n'importe quelle autre utilisation de Glamour quand seuls des Kithains sont présents, et ne fonctionne pas en présence de mortels.

Aimant spirituel (atout de 3 à 7 pts ou handicap de 2 à 6 pts) [M] :

Les esprits ont pris l'habitude de se rassembler dans un endroit de l'Umbr. parallèle à votre position dans le Royaume. Vous n'êtes pas au courant de leur présence, à moins de posséder au moins un niveau dans la sphère d'Esprit, ou d'en avoir été averti par une tierce personne. Les esprits ont choisi cet endroit parce qu'ils apprécient la Quintessence dont est formé votre Avatar ou le Motif de votre corps physique, ou pour toute autre raison qui leur est propre. Ils se disputent souvent pour diverses raisons - ils sont ennemis, ils veulent stationner autour de votre cerveau ou de votre cœur, certains veulent vous protéger et d'autres vous tuer, etc.

Certains de ces esprits peuvent rester dans des zones du royaume spirituel corrélées avec l'espace physique qui constitue votre motif dans le monde terrestre. Généralement, ils affectent votre apparence et votre comportement. Si ce sont des esprits mauvais, vous commencerez peu à peu à accomplir des actes mauvais, tant que vous n'aurez rien fait pour purger votre Avatar ou votre esprit de leur influence néfaste.

Si ce sont des esprits bons qui ont investi votre forme spirituelle, ils seront susceptibles de vous aider dans certaines situations. Notez également qu'il existe une différence considérable entre esprits et fantômes.

- Si l'aimant spirituel est un atout, des esprits bé-nins flottent dans l'Umbr. (ou dans la Pénombra), dans des zones corrélées avec la position physique du personnage. Ils feront tout leur possible pour alerter ce dernier en cas de danger dans l'Umbr. S'il s'apprête à commettre involontairement un acte mauvais, ils tenteront de l'en avertir. Et si jamais ils sont détruits, d'autre prendront rapidement leur place.

- Si l'aimant spirituel est un handicap, des esprits malins se disputent la même position. Ils s'efforcent de pervertir le personnage avec des pensées mauvaises et de polluer l'Umbr. autour de lui. Ils le tourmenteront aux moments les plus mal choisis, si bien que les personnes qui l'entourent pourront remarquer que quelque chose cloche chez le personnage. Ces esprits ne peuvent être éloignés du personnage que momentanément.

Le nombre de points de bonus dépensés ou gagnés indique jusqu'à quel point les esprits se préoccupent du personnage.

Âme-sœur (atout de 3 pts) [W] :

Un philosophe grec a énoncé la théorie qu'une personne est en fait divisée en deux moitiés, et qu'elle passe sa vie entière à chercher sa moitié manquante. Selon lui, quelqu'un pourrait trouver le parfait bonheur s'il parvenait à rejoindre sa moitié. Vous avez retrouvé cette fameuse moitié, qu'il s'agisse d'un ami, un amoureux, un frère jumeau ou un parfait étranger. Bien que vous soyez maintenant un membre des Errants, vous conservez toujours des liens puissants avec votre autre moitié. Il vous faut choisir cette personne comme Entrave, tous les bonus qui l'impliqueront seront doublés. Vous avez aussi la possibilité de regagner un point de Corpus par heure passée près de votre moitié.

Note : vous ne pouvez pas prendre cet atout et celui de *Amour Véritable* en même temps.

Canal naturel (atout de 3 pts) [WW] :

Vous trouvez le Goulet entre les mondes plus fin que la plupart. La difficulté pour passer à côté est de un moindre, et les esprits réagissent à +1 avec vous. Même si vous n'êtes pas un Theurge, vous aurez peu de difficulté à obtenir des leçons des shamans Garou.

Chance (atout de 3 pts) [V-WW-M-W-C] :

Vous êtes chanceux; la Félicité guide vos pas... ou le Diable veille sur les siens, c'est selon. Quoi qu'il en soit, vous pouvez recommencer trois jets (hors magye, dons, discipline, art ou arcanos) ratés par scénario (une seule tentative par jet manqué).

Cœur poétique (atout de 3 pts) [C] :

Vous possédez une âme réellement inspirée. Vous êtes destiné à devenir un héros ou un grand artiste, et c'est pourquoi le Glamour vous protège des

ravages de la Banalité. Par moment vous serez même capable de conjurer le flot de la Banalité. Vous pouvez faire un jet de Volonté pour éviter de gagner un point de Banalité temporaire une fois par histoire.

Compagnon Garou (atout de 3 pts) [WW, Gurahl] :

En dépit de l'histoire des batailles et des haines qui existent entre Gurahl et Garou, vous avez un compagnon loup-garou. Bien que vous gardiez tous deux secrète cette relation en regard de vos cultures respectives, vous appréciez les éclaircissements que votre compagnon vous donne sur la ferveur ardente et fanatique des fiers guerriers de Gaïa. Votre ami Garou peut venir de n'importe quelle tribu, même de celles qui affichaient autrefois la plus grande hostilité envers les Gurahl. Vous ne voyez votre compagnon qu'occasionnellement, et voyagez rarement ensemble, mais vous avez le sentiment que même une amitié limitée avec un des Garou peut beaucoup jouer pour refermer les plaies laissées par la Guerre de la Rage.

Esprit mentor (atout de 3 pts) [V-M-C] :

Vous avez un guide et compagnon fantomatique. Lorsqu'il se donne vraiment du mal, cet esprit est capable d'utiliser différents pouvoirs mineurs (voir "fantôme", ci-dessous); mais la plupart du temps, ce sont surtout les conseils qu'il vous prodigue qui vous sont d'un grand secours. Ce fantôme est l'esprit désincarné d'une personne (peut-être riche et célèbre) qui vivait autrefois. Le Conteur devra créer cet esprit en détail, mais ne vous en révélera ni les pouvoirs ni les capacités. Les mentors de ce type ne sont pas de véritables instructeurs de magye, mais peuvent apporter à un mage une certaine perception des aspects de la vie des Dormeurs qu'il n'a pas expérimentés personnellement ou a oubliés.

Hibernatus (atout de 3 à 6 pts) [WW, Gurahl] :

Vous vous êtes éveillé d'un long somme, et maintenant le monde entier est nouveau à vos yeux. Le mauvais côté, c'est que vous avez en partie oublié qui vous êtes et ce que vous saviez. Vous savez que vous êtes un Gurahl et vous souvenez de quelques uns des Dons et des rites que vous connaissiez, mais le reste est enterré dans les brouillards du temps. Le bon côté, c'est qu'il y a un monde étrange et merveilleux à l'extérieur qui n'attend que vous. C'est comme une seconde enfance en quelques sortes. Peut-être que cette fois-ci ce sera bien (quoique "ce" soit).

Commencer la partie avec cet Atout permet aux joueurs de créer un Gurahl débutant avec une auspice autre que Arcas. Cela donne aussi au nouveau personnage un plus large choix de Dons d'Auspice de départ (bien qu'il soit toujours limité par le nombre de Dons avec lesquels il peut commencer à jouer).

Ce mérite requiert la permission explicite de votre Conteur, car si les possibilités de roleplay offertes en jouant un ours-garou du 19^{ème} siècle - ou même du Moyen Âge! - sont réellement fascinantes, elles peuvent être un soucis supplémentaire pour votre Conteur. Dans tous les cas, portez une attention toute particulière au choix des Capacités à la création d'un tel personnage. Presque aucun de ces gros dormeurs n'a de connaissance en Informatique, par exemple.

Le nombre de points dépensés dans l'achat de cet Atout détermine l'Auspice de votre Gurahl et les choix de Dons qui lui sont autorisés.

- 3 pts Votre Gurahl commence Uzmati, et peut choisir son Don d'Auspice de départ dans les catégories Arcas et Uzmati.
- 4 pts Votre Gurahl commence Kojubat, et peut choisir son Don d'Auspice de départ parmi ceux des catégories Arcas, Uzmati et Kojubat.
- 5 pts Votre Gurahl commence Kieh, et peut choisir son Don d'Auspice de départ parmi ceux attribués aux catégories Arcas, Uzmati, Kojubat ou Kieh.
- 6 pts Votre Gurahl commence en tant que Rishi, et peut choisir son Don d'Auspice de départ dans toutes les catégories.

Oracle (atout de 3 pts) [V, Sabbat] :

Vous voyez des signes et des augures dans les événements de la vie courante, et êtes aussi capable de comprendre nombre de signes magiques que peu de gens peuvent voir (et encore moins déchiffrer). Ces augures peuvent vous apporter des renseignements utiles, car ils recèlent d'indices sur l'avenir et parfois sur les dangers que contient le présent.

Il vous est possible de voir un signe en réussissant du premier coup un jet de Perception + Occultisme (la difficulté évolue suivant que le signe est caché ou non; les plus évidents ont une difficulté de 5). Une fois aperçu, l'augure doit être interprété, ce qui demande un jet d'Intelligence + Occultisme (la difficulté varie selon la complexité du signe; en moyenne, elle est de 6). Le nombre de succès obtenus détermine les renseignements que l'augure peut vous apporter.

Précoce (atout de 3 pts) [WW, Gurahl] :

Les circonstances qui ont précédé votre Premier Changement vous ont fait vous réveiller sous une auspice autre que Arcas. Peut-être votre transformation a eu lieu tard dans votre vie, vous frappant après avoir atteint l'âge adulte. Ou encore vos premiers pas contenaient tant de bouleversements ou de luttes que votre transformation vous a catapulté directement dans une autre auspice, sautant la période "amusante" de votre développement en tant que Gurahl.

Qu'importent les détails, votre personnage commence en tant que Uzmati, Kojubat, Kieh ou Rishi. Cet atout diffère de l'atout *Hibernatus* car le personnage Gurahl n'est pas un ancien récemment réveillé, mais une recrue récente dans les rangs ours-garous. De plus, le personnage doit choisir son Don d'Auspice de départ parmi ceux de l'auspice avec laquelle il débute le jeu (par exemple, un Gurahl commençant Kojubat avec l'atout *Précoce* doit débiter le jeu avec un Don Niveau Un Kojubat, plutôt que des Dons Niveau Un valables pour les catégories Arcas ou Uzmati).

***Voix apaisante* (atout de 3 pts) [WoD, Arcanum] :**

Votre voix est calme et apaisante, presque enchanteresse. Vous pouvez ajouter deux dés à tous les jets qui implique directement l'utilisation de la voix - chanter, prêcher, commander, etc.

***Voix du rossignol* (atout de 3 pts) [WW, Fianna] :**

Un Fianna qui a ce mérite possède une voix magnifique qui hante ses auditeurs. Sur tous les jets Sociaux concernant le chant ou la parole, il gagne un succès automatique. La vie sauvage répond aussi à sa voie, et ses chansons inciteront la plupart des animaux à se joindre au chant.

***Affinité avec les machines* (atout de 4 pts) [WW, Marcheur sur Verre] :**

Réparer ou travailler sur des machines a toujours été facile pour vous. Votre connexion aux mécanismes éveille spontanément les esprits technologiques à votre présence et vous permet d'ajouter un dé à vos réserves quand vous traitez avec eux.

***Âmes jumelles* (atout de 4 pts) [M] :**

Votre Avatar a été fragmenté, et possède un "esprit jumeau" de pouvoir égal, d'essence, de nature et d'attitude similaires. Celui-ci peut-être en possession de votre propre jumeau, de votre sosie, d'un autre mage ou d'un parfait inconnu - voir même d'un Dormeur. Lorsque vous entrez en contact physique (ou spirituel, si vous vous trouvez dans l'Umbral) avec votre âme jumelle, vous pouvez partager votre quintessence avec elle (et réciproquement). Vous pouvez également lancer des sorts comme une seule personne, si elle appartient elle aussi à un mage, en prenant les plus hauts scores d'Entéléchie et de Sphères de vous deux, et en gagnant une mesure de Quintessence supplémentaire égale à la force de n'importe lequel des deux - le tout est supérieur à la somme des parties. Ce groupement de Quintessence commun doit être régénéré comme tous les autres, en méditant sur le site d'un Node. Par contre, les points de Paradoxe gagnés ne sont pas également répartis entre les jumeaux; chacun d'eux en subit la totalité.

Si vous possédez au moins un niveau de Correspondance, vous saurez toujours où se trouve votre jumeau spirituel; si vous possédez au moins un niveau de Vie, vous saurez toujours dans quel état physique il est; si vous possédez au moins un niveau en Psyché, vous pourrez partager vos pensées avec lui. Si l'un de vous deux meurt, le survivant devra faire un jet de volonté (difficulté 8) pour éviter de le rejoindre dans la tombe suite au choc psychique, après quoi il devra attendre la réincarnation de son jumeau avant de partager à nouveau son pouvoir avec lui. Les âmes jumelles ne sont pas simplement des atouts sur pattes; elles doivent être présentées et jouées comme deux personnages à part entière - de préférence par deux joueurs d'un même groupe. Notez également qu'elles ne s'entendent pas forcément bien. Les âmes jumelles sont des individus distincts, pas des réservoirs d'énergie; le Conteur doit se sentir libre de prendre en main une moitié

d'une paire jouée comme un seul esprit dans deux corps.

***Côté Sombre faible* (atout de 4 pts) [W] :**

Votre Côté Sombre est plus faible que celui de beaucoup d'Ombres. De ce fait, il souffre d'une difficulté de +2 dans tous ses efforts pour prendre le dessus. Vous êtes toujours sensible aux manipulations de votre Côté Sombre, mais chaque tentative pour vous forcer à vous soumettre ressemble souvent à un exercice futile. Votre Côté Sombre souffre également d'une difficulté de +1 à chaque essai pour gagner de l'Angoisse.

***Destinée* (atout de 4 pts) [V-WW] :**

Vous avez une grande destinée, même si vous ne le réalisez pas. Votre naissance a été saluée de nombreuses et puissantes prophéties, et votre sept attends beaucoup de vous. Votre Changement ne vous a laissé aucun traumatisme, car vous étiez bien préparé à cela auparavant (vos parents étaient des Kinfolk connus). Vous commencez la partie avec 5 points de Renom temporaire de plus qu'habituellement. Votre destinée deviendra de plus en plus apparente alors que la chronique avance, que les prophéties et les rêves vous guident, et vous offrent des indices sur votre nature. L'assurance de sécurité et de direction que ce sentiment de destinée vous confère vous aide à surmonter la peur, la dépression et le découragement causés par tout ce qui ne touche pas à votre destinée. Jusqu'à ce que votre Destinée soit accomplie, vous pouvez subir des revers, mais rien qui ne vous en écartera de façon définitive. Comment tout ceci est joué est laissé à la fantaisie du Conteur.

***Eclat* (atout de 4 pts) [W] :**

Pour une raison inconnue, vos émotions sont assez fortes pour affaiblir le Voile. La difficulté de tous les jets pour passer le Voile est réduite de un. De la même manière, des mortels qui vous rencontrent voient leur Volonté augmentée de un pour tout ce qui est interaction avec votre personne. L'inconvénient de cet atout est que tout mortel qui recherche des Ombres vous choisira toujours afin d'ennuyer d'autres esprits et gagnera même un point de bonus lorsqu'il essayera de vous trouver.

***l'inaliénabilité* (atout de 4 pts) [V-M-C] :**

Vous êtes immunisé aux liens de sang. Quelle que soit la quantité de sang vampirique que vous buvez, vous ne serez jamais lié à son propriétaire. Cette capacité est extrêmement rare chez les mortels, et le Conteur doit la soupeser soigneusement avant de l'autoriser dans sa chronique.

***Kinfolk* (atout de 4 pts) [M] :**

Par quelque farce du destin, vous êtes un proche parent de l'un des Choisis de Gaïa, un loup-, chat-, corbeau-, ours-garou ou peut-être même d'une plus mystérieuse lignée. Le Sang Changeant ne vous a pas éveillé, mais a laissé sa marque. Vous êtes immunisé au Délirium, la folie qui s'empare de ceux qui ont vu un animal-garou sous forme Crinos en pleine Rage, et toléré parmi les Changeformes

auxquels vous êtes lié. Cela ne signifie pas que vous connaissiez leurs secrets, ou que vous puissiez amener votre mage à leur caern sacré sans contrepartie, mais vous avez une certaine facilité pour traiter avec les Choisis qu'un mortel normal ne peut afficher.

En dehors de l'immunité au Délirium, ce mérite n'a pas d'influence significative sur le système. Vous avez néanmoins de bonnes chances d'avoir quelque Connaissance Garou, et pouvez acheter des alliés ou des contacts du même genre. Vous afficherez probablement des degrés d'affection envers la tribu de vos parents et d'animosité envers leurs ennemis. Les Kinfolks des autres lignées changeantes vivent des moments particulièrement difficiles avec cet Atout. Hautement prisés comme réserve de reproduction, les parents mortels des Corax, Bastet et Gurahl sont si rares que leurs bienveillants cousins dépassent souvent les bornes quand ils les protègent - au point de les garder à portée de griffe pour prévenir le danger!

***Kinfolk Garou* (atout de 4 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA]:**

Vous êtes en relation et accepté par une meute de loup-garous. Vous connaissez leurs coutumes et êtes au courant des signes secrets qui vous identifient comme ami. Soustrayez deux à la difficulté de chaque jets d'Occultisme impliquant des Garous. Vous avez probablement rejoint l'agence à leur demande et leurs rapportez des informations. En retour, ils vous tirent occasionnellement d'un mauvais pas. Tout agent d'Engeance Garou qui est découvert sera vigoureusement questionné (voire maltraité) par ses supérieurs. Vous êtes totalement immunisé au Délirium.

***Prescience* (atout de 4 pts) [V, Sabbat-WoD, Arcanum]:**

Vous avez la faculté de voir les événements avant même qu'ils ne se produisent. Cette faculté est incontrôlable, et ces prémonitions vous apparaissent au moment où vous vous y attendez le moins. Vous ne pouvez pas non plus décider du sujet de vos visions. Vous pouvez toutefois, à l'occasion, essayer de voir des *choses* de votre propre initiative. Vous pouvez essayer d'obtenir un tel savoir par un jet de Perception + Méditation (difficulté 8), au coût d'un point de Volonté; dans ce cas, la clarté de la vision dépend du nombre de succès. Un échec critique indique une vision déroutante ou une mauvaise interprétation des événements futurs. De toute façon, les visions ne sont pas nécessairement la garantie des événements ou actions futurs, mais reflètent juste un avenir possible. La divination aide, par exemple le Tarot, le marc de café, etc., diminuez la difficulté à 7, mais passez-y au moins une demi-heure.

Cette faculté peut avoir une très grande influence sur l'histoire, c'est pourquoi le Conteur doit en définir les paramètres exacts. Cet atout ne doit pas être utilisé pour gêner le bon déroulement de la partie, mais au contraire pour rendre plus tendue encore l'atmosphère de l'histoire.

***Résistance au fer* (atout de 4 pts) [C]:**

Le fer froid n'a pas d'effet physique sur vous. Vous pouvez toucher du fer froid sans ressentir une douleur atroce, ni même un picotement. Cependant, l'exposition prolongée au métal continuera à vous faire souffrir de Banalité. C'est une épée à double tranchant, car vous ne réalisez pas quand vous êtes assis sur un banc en fer froid ou quand vous vous appuyez sur une clôture faite du traître métal. Un jet de Perception + Intelligence (difficulté 7) est nécessaire pour éviter de s'exposer à ce dangereux élément dans tous les endroits où il est présent.

***Stigmates du Ver* (atout de 4 pts) [WoD, Fomor]:**

Il existe des marques de la communion des Vers du Désir avec leurs servants favoris. Pour en "gagner" une, un fomor doit d'abord comprendre les aspects du Ver (ce qui indique avec quel niveau d'insanité il faut commencer), puis contacter sa propre corruption (pour découvrir quel aspect la favorise), manifester son Désir en verbe, corps et acte, et souvent pratiquer quelque hideux rite initiatique.

Chercher le Ver en soi requiert souvent une introspection perverse; cela implique de rompre avec tous ses amis (y compris les autres fomori), et de s'adonner à des excès relatifs à la vision que le personnage recherche jusqu'à l'apparition de quelque vérité. Ces excès peuvent inclure des fêtes meurtrières, des soirées défonces quasi-fatales, de la cruauté gratuite (brutaliser les sans-abris, les enfants, les animaux, etc.), des dépressions prolongées, des passages psychotiques, des orgies folles et d'autres activités mortelles. A un certain point, une vision du Maeljin Incarna du Ver du Désir apparaît au fortuné et l'envoie vers quelque atroce test de loyauté; de tels rites sont relatifs au Ver du Désir impliqué - tests de cupidité, de cruauté, de fourberie, etc. Un fomor qui survit à ces tests (beaucoup n'y arrivent pas) reçoit la marque de la faveur.

Comme les tests, les stigmates sont relatifs au Ver du Désir que le personnage sert : Pseulak, Seigneur des Mensonges, dote souvent ses choisis d'une langue fourchue. Karnala, le Ver de l'Envie, a des marques plus attirantes, souvent d'intrigants et hypnotiques tatouages. Foebok dote ses suivants d'yeux pour toujours ouverts, alors que la marque d'Angu consiste en un imposant stigmate qui ne guérit jamais. La nature exacte de la marque est laissée à l'imagination du groupe, mais elle doit refléter un comportement perverse approprié.

Ces Stigmates peuvent être socialement vraiment utiles avec ceux qui connaissent les marques; les Danseurs de la Spirale Noire peuvent vénérer le choisi (ou peuvent aussi le tuer - ils sont fous, après tout!), et les cadres de la Pentex ou les mystiques du Ver leur accorderont le respect. Même les humains qui suivent les principes du Ver du Désir regarderont le choisi avec crainte et admiration. Les Stigmates fournissent généralement de un à trois dés en sus pour les jets Sociaux quand le personnage traite avec ceux qui sont teintés par le Ver. Naturellement, le personnage agira comme un phare pour *Sentir le Ver*

et les Dons du même genre, et doit continuer à servir le Ver du Désir chaque fois que cela est possible.

Apparence bénie (atout de 5 pts) [C] :

Vos Droits de Naissance affectent votre apparence mortelle aussi bien que votre mine féérique. Un sidhe recevra des traits supplémentaires en Apparence. Un satyre recevra des traits supplémentaires en Vigueur et en vitesse. Un troll recevra des traits supplémentaires en Force.

Capacité magique innée (atout de 5 pts) [V, Sabbat] :

Vous possédez une capacité magique qui fait de vous un être unique. Celle-ci diffère des pouvoirs ou disciplines habituels des Vampires. La nature exacte de la capacité doit rester un mystère pour vous, bien que vous ayez tout de même votre mot à dire sur ce en quoi elle consiste. Cette capacité a un pouvoir de même importance qu'une Discipline de niveau 3.

Etincelle vitale (atout de 5 pts) [M] :

La vie coule en vous avec une force surnaturelle, à tel point que tous les dégâts non aggravés que vous encaissez guérissent comme s'ils étaient moins grave d'un niveau de santé. Par exemple, si vous souffrez d'une blessure moyenne, vous guérirez en l'espace de trois jours au lieu d'une semaine, comme la plupart des gens. Si vous souffrez d'une blessure légère, vous guérirez en un jour seulement. Et toutes vos contusions disparaîtront en l'espace d'une heure.

Si vous êtes en parfaite santé, vous pouvez partager votre vitalité avec d'autres par simple contact. Les personnes auxquelles vous portez ainsi secours récupèrent de façon plus rapide que d'habitude, mais si elles sont gravement blessées ou handicapées, elles auront besoin que vous restiez à leur chevet pendant des mois. Si le possesseur de ce don sait manipuler la sphère de Vie, il peut guérir les blessures aggravées comme si elles étaient non aggravées. Toutes les difficultés des effets de Vie de soin, de création, de croissance ou de changement positif (effacement d'un défaut congénital, par exemple) sont à -2 au toucher, car la vitalité surnaturelle du mage facilite l'élaboration de l'effet. Les Verbena reconnaissent cet atout comme la marque d'un soigneur-né, tandis que les Fils de l'Ether pensent qu'il s'agit d'une mutation récessive, bien que très utile.

Le revers de la médaille, c'est que les vampires trouvent votre sang particulièrement goûteux, vu qu'il est deux fois plus puissant que le sang humain normal. Ils surnomment généralement les gens comme vous "Corne d'Abondance", "Festin", ou tout simplement "À Moi !".

Goule (atout de 5 pts) [M] :

À un moment donné, un vampire vous a nourri de sa puissante vitæ, vous Liant probablement à son service. De quelque façon, vous vous êtes libéré (probablement avec l'aide de votre nouveau maître), mais la force du sang vous a apporté un peu de la puissance de votre maître. En plus d'une vague connaissance de la société vampirique (un trait en

Connaissance des Vampires), vous ne vieillissez que lentement, vous avez un succès automatique supplémentaire sur tous les jets de Force que vous faites, et infligez un dé de plus de dommage à toute attaque à main nue (si votre Conteur utilise les règles de **Vampire**, vous avez une Réserve de Sang, un trait en Puissance et la possibilité d'acheter et d'utiliser d'autres Disciplines).

Il n'y va pas néanmoins sans un certain prix à payer. Vous devez continuer à vous nourrir de sang vampirique de temps en temps, ou vous retrouverez votre mortalité humaine et solliciterez sans cesse le doux rush de l'essence de votre premier maître. Deviez-vous retourner à votre état primitif (après être resté un mois ou plus sans la vitæ sacrée), et vous perdriez votre force surnaturelle pour toujours.

Immunisé aux émanations du Ver (atout de 5 pts) [WW] :

Vous êtes spécialement béni par Gaïa : vous êtes immunisé aux toxines du Ver et de ses suivants. Vous ne recevez aucune pénalité des radiations, feux de Bonté, élémentaux du Ver, etc. De même, vous êtes immunisé à la possession des Banes. Votre sept reconnaîtra cela et vous précipitera dans de nombreux périls, attendant de vous que vous utilisiez votre immunité pour le bien de tous.

Impossédé (atout de 5 pts) [WoD, Fomor] :

Une partie de votre esprit continue d'exister. Le Bane ne vous a pas totalement possédé, vous donnant l'espoir de pouvoir un jour échapper à son emprise. Cependant, si cela était découvert par vos maîtres, vous seriez ou bien tué ou bien renvoyé pour une possession complète. Où pouvez-vous trouver de l'aide ? Vers qui vous tourner ? Vous devez agir précautionneusement - un faux pas et vous serez détruit.

Sphère naturelle (atout de 5 pts) [M-C] :

Vous êtes capable d'utiliser une des Sphères de magie ou l'un de vos Arts avec beaucoup plus de facilités que les autres Mages ou Changelins. Dans l'une de vos précédentes incarnations, vous l'aviez tout particulièrement travaillée - à tel point que votre Avatars assimilés une petite portion de ce savoir et vous le restitue maintenant.

Choisissez une Sphère ou un Art dès la création de votre personnage ; lorsque vous dépenserez des points d'expérience pour gagner des niveaux dans cette sphère, vous ne payerez que les trois quart du coût normal. Bien entendu, vous ne pouvez acheter cet atout qu'une fois.

Tolérance à l'argent (atout de 5 ou 7 pts) [WW] :

Vous avez une sorte d'immunité à l'argent. Pour cinq points, vous pouvez encaisser l'argent, mais il vous cause toujours des dégâts aggravés. Pour sept points, les dégâts ne sont plus aggravés. De plus pour sept points, vous ne souffrez pas de la perte de Gnose due à la proximité de l'argent.

Vie de rêve (atout de 5 pts) [V-WW] :

Votre vie est en quelque sorte protégée, et vous ne devez pas affronter les périls auxquels d'autres font

face. C'est peut-être que vous êtes tout simplement chanceux. De fait, vous pouvez ignorer un un sur tous les jets que vous faites. Cela rendra bien plus improbable les échecs critiques et peut vous garantir plus de succès que ce que les autres peuvent obtenir.

VU ! (atout de 5 pts) [WoD, Arcanum] :

Vous pouvez voir à travers tous les niveaux de l'Occultation vampirique, Chimérie, et toute autre Discipline ou tout autre Don ou pouvoir de ce genre, avec un jet de Perception + Vigilance contre le niveau du pouvoir opposé + 3.

Ange gardien (atout de 6 pts) [V-WW-M-C] :

Quelqu'un ou quelque chose veille sur vous et vous protège. Vous n'avez aucune idée de ce dont il peut bien s'agir, mais vous êtes conscient de son existence. Lorsque vous en avez réellement besoin, il se peut que vous bénéficiiez d'une protection surnaturelle. Mais vous ne devez jamais absolument compter sur votre ange gardien. Le Conteur doit décider de la nature de l'être qui vous surveille, et de ses intentions à votre égard (qui ne sont pas forcément bonnes...).

Béni de Coyote (atout de 6 pts) [WW, Nuwisha] :

Ceux qui sont bénis de Coyote sont assurés d'un statut spécial aux yeux des Farceurs. Ils n'ont pas besoin de dépenser de Gnose pour des Dons utilisés à faire une farce. Cela ne signifie pas que le personnage ne dépense jamais de Gnose, mais que quand il en fait une bien bonne à ses adversaires, il n'a pas à prendre en compte le coût en Gnose. Cet atout est très rare et potentiellement d'un abus facile. Le Conteur garde le dernier mot sur la dépense en Gnose de n'importe quel Don à n'importe quel moment.

Neuf vies (atout de 6 pts) [V, Sabbat] :

Le destin vous a accordé la faculté de vous approcher autant que possible de la Mort Ultime et surtout de parvenir à lui échapper. En fait, vous avez neuf vies. Lorsque, au cours d'une situation donnée, vous devriez trouver la mort, vous survivez (pas forcément en bon état). En termes de jeu, cela signifie que le jet de dés qui aurait dû causer la mort du personnage doit être rejoué. Si ce nouveau jet "tue" à nouveau le vampire, il faut rejouer une troisième fois, jusqu'à ce que le personnage échappe à la mort ou jusqu'à ce que l'atout cesse d'agir (c'est-à-dire lorsque les neuf vies ont déjà été accordées). Le personnage bénéficie donc d'un potentiel de neuf jets "rejouables", et chaque jet de dés rejoué est à tout jamais défalqué du total. Il est conseillé de noter sur la fiche de personnage combien de "vies" ont déjà été utilisées.

Parent spirituel (atout de 6 pts) [WW, Wendigo] :

Votre père ou votre mère était un esprit (l'autre parent était un Garou). Bien que ce fût probablement un Vent-esprit, ce peut être un esprit animal, un esprit plante, ou n'importe quel type d'esprit. Si l'esprit était votre mère, vous ne pouvez savoir la vérité immédiatement; vous avez probablement été abandonné sur le traditionnel pas de porte de quelqu'un et élevé

comme un orphelin (ou recueilli par une louve si vous êtes lupus). Le Conteur et le joueur doivent déterminer ensemble les effets de ce mérite, qui dépendent largement de la nature du parent spirituel. Est acquis :

- Le personnage commence avec deux points supplémentaires de Renom temporaire, attribués selon le parent : un dangereux et sauvage Vent-esprit rapporte de la Gloire, alors qu'un sage esprit animal rapporte de la Sagesse.

- Les Banes haïssent d'avantage le personnage et l'isoleront d'une meute pour l'assaillir et le punir.

- Le personnage a un lien spirituel, un pouvoir mineur dû à son héritage spirituel. Ce peut être qu'il ne craint pas la morsure du froid, qu'il peut chasser les caribous mieux que quiconque, ou marche mieux que les autres.

- Le personnage a également un léger inconvénient, quelque trait pas-si-bénéfique-que-ça, comme une extrême impatience, l'impertinence, l'obstination, la suffisance, etc. Cela représente le mauvais côté de son parent, que ce soit la constante mouvance du vent ou le tempérament confiant d'un glouton.

- Le coût pour la meute du personnage pour prendre son parent comme totem est de un point moindre que la normale.

Avatar compagnon (atout de 7 pts) [M] :

Vous êtes au milieu d'un cycle de réincarnation. Mais chaque fois que votre forme corporelle se rétablit, votre Avatar doit reprendre son chemin plusieurs pas en arrière. Le monde est comme neuf pour vous, et même l'Eveil ne peut vous rendre les connaissances que votre Avatar avait engendrées lors d'une précédente incarnation. Cette anomalie provient du fait que votre Avatar est lié à un autre Avatar de moindre importance, qui suit votre cycle de réincarnation en même temps que lui, et accapare souvent certains souvenirs de votre incarnation précédente.

Ce compagnon combattra au côté de votre Avatar jusqu'à la mort, si besoin est. La plupart des compagnons considèrent que ce n'est pas nécessaire, mais l'Avatar mineur, lui, sait que sa place dans l'ordre des choses est au côté de votre Avatar - quoi qu'il arrive. C'est au conteur qu'il appartient de créer et de contrôler cet autre être, sous quelque forme qu'il se manifeste. Comme les autres atouts de compagnons, il s'agit d'un avantage historique, pas d'une opportunité d'obtenir deux personnages pour le prix d'un.

Foi véritable (atout de 7 pts) [V-M-W-C] :

Votre foi et votre amour de Dieu (ou du Tout-Puissant en général, quel que soit le nom que vous lui donniez) sont extrêmement profonds. Vous commencez la chronique avec 1 point de foi (un trait pouvant aller de un à dix). Cette foi vous donne une force intérieure qui vous soutient même quand tout le reste vous abandonne. C'est un atout particulièrement courant chez les membres du Choeur Céleste. Toutes les autres factions peuvent également posséder la foi véritable, excepté les Technomanciens.

Votre foi vous permet d'augmenter les groupements de dés de vos jets de volonté de 1 par point de

Foi. Elle n'affecte pas votre usage de la magie, mais peut être à l'origine d'une autre forme de manifestation extérieure (*chance* ou *ange gardien*, par exemple). Certains mages peuvent, à l'appréciation du Conteur, réduire le paradoxe acquis en présence des Dormeurs si ces derniers partagent leurs croyances (ils penseront avoir assisté à un miracle). Le Conteur est libre d'introduire dans sa chronique des effets surnaturels liés à cet atout - le plus courant étant généralement la répulsion qu'il provoque chez les vampires. Les effets varieront probablement d'une personne à l'autre, et ne seront jamais d'une nature trop évidente - certains des saints les plus connus n'ont jamais fait de miracles plus remarquables que de soulager les souffrances spirituelles d'autrui. La nature des miracles que vous effectuerez sera généralement tellement liée à votre propre nature que vous ne soupçonneriez même pas avoir été aidé par une force extérieure.

L'un des avantages de la foi véritable, c'est une capacité innée de contremagie, qui ne fonctionne pas pour les mages (diverses théories ont été émises pour tenter d'expliquer ce fait), mais peuvent rendre les chasseurs de sorcières et les acolytes ennemis extrêmement dangereux. Chaque point de foi véritable accorde à son propriétaire un dé de contremagie. Ainsi, un mage qui affronte un chasseur possédant 5 points de foi véritable n'a qu'une faible chance de réussir à lui envoyer des effets magiques puissants.

La foi véritable est extrêmement rare à notre époque. Nul ne peut commencer une chronique avec plus d'un point dans ce trait. Les points supplémentaires seront accordés par le Conteur, selon le comportement et les actions du personnage.

Régénération (atout de 7 pts) [C] :

Votre nature féérique est très forte. À tel point que vous guérissez plus rapidement que les autres Kithains. Pour chaque tour passé inactif, vous recouvrez un niveau de Santé de blessures chimériques. Les blessures physiques demandent un bien plus grand repos, mais peuvent également être régénérée au rythme de un Niveau de Santé par heure. Dans un freehold, vos blessures guérissent à deux fois cette vitesse. Les blessures infligées par du fer froid ne sont pas concernées par cet atout.

Vraie Foi (atout de 7 pts) [WoD, Fomor] :

Le Bane qui est en vous n'a pas réussi à briser votre foi. Vous pouvez acheter le trait *Foi Véritable* au prix normal (voir l'atout du même nom). Cependant, vous êtes en guerre avec elle. Le Bane qui est en vous essaiera de saboter les miracles que votre foi peut produire. Pire, votre foi peut vous mettre en danger : si vous tentez d'exorciser un esprit malin, un échec peut chasser le Bane qui est en vous à la place. Vous serez guéri de vos teintes : mais vous serez également mort suite au traumatisme de votre esprit corrompu. Le Conteur a le plein contrôle de l'utilisation de la Vraie Foi par des fomori.

Allergie à l'ail (handicap de 1 point) [V] :

Vous ne pouvez pas supporter l'odeur de l'ail, la moindre trace vous fait sortir de la pièce. la pleine

senteur de son âcre relent vous fera pleurer des larmes de sang et vous aveuglera presque, alors que son contact pourra occasionner une éruption purulente et même des plaies ouvertes.

Apparence glissante (handicap de 1 à 5 pts) [C] :

Votre apparence féérique s'écoule au travers de votre apparence mortelle et vous rends manifeste pour les banals qui savent quoi chercher. Un handicap à un point représente un pâle bleuté sur la peau d'un troll. Un handicap à cinq points une paire de cornes pour un satyre. Il peut alors être difficile de vous justifier auprès des mortels : "Ah, ma tête s'est retrouvée coincée dans une cueilleuse de riz mécanique. Heureusement qu'il y avait un chirurgien plastique doué dans le voisinage." Ce handicap ne vous apporte pas le bénéfice de certaines parties de votre apparence (les pattes de chèvre ne vous permettent pas d'avancer plus vite).

Bizarrie (handicap de 1 pt) [M] :

La réalité vous dépasse quelque peu. Une fois par séance de jeu, le Conteur choisira l'une de vos sphères, un effet au hasard, et fera un jet pour déterminer un effet coïncidental bizarre. Si le jet est réussi, quelque chose d'inhabituel en rapport avec la sphère concernée se produira sans raison apparente. Par exemple, Psyché niveau 3 peut donner les résultats suivants : le mage reçoit la visite d'un chien télépathe, il capte des stations de radio mexicaine dans sa tête, ou perçoit les pensées d'un tueur en série qui déambule non loin de lui. Si le jet est raté, rien ne se passe. Si c'est un échec critique, le Paradoxe envahit le mage et le pousse un peu plus vers la Quiétude... Ce handicap peut modifier complètement le ton d'une chronique; c'est pourquoi le personnage qui veut le prendre devrait obtenir l'assentiment, non seulement du Conteur, mais aussi de tous les autres joueurs.

Cycle temporel (handicap de 1 à 5 pts) [W] :

La difficulté pour entrer dans le Monde Charnel est accrue. Le Voile est normalement plus difficile pour vous à pénétrer (+1 à +5). À certains moments, ces pénalités sont levées et vous pouvez affecter les Vifs avec la même aisance que les autres Ombres. Ces périodes, où vous pouvez vous déplacer à travers le Voile plus facilement, sont directement liées à une certaine heure, un certain jour, ou même à une certaine phase de lune. Le Conteur doit approuver votre décision et la raison logique de l'existence d'une telle pénalité.

Damnation (handicap de 1 pt) [W] :

Beaucoup de personnes imaginent la mort comme une expérience merveilleuse qui permettra l'ascension au Valhalla, au Nirvana, au Paradis ou qui permettra peut-être de rejoindre le Temps du Rêve. A priori, ce ne fut pas votre cas et vous êtes maintenant condamné à errer dans ce Monde des Ombres abominable sans pouvoir jamais atteindre votre destination. Vous ne pouvez plus visiter de lieux ayant un rapport avec votre ancienne religion sans encourir une perte de Volonté temporaire, au

rythme de un point par minute passée dans ceux-ci. Toucher à un artefact de votre religion originelle vous coûtera un point de Corpus, vous laissant la sensation de brûler dans les flammes de l'Enfer.

Echos (handicap de 1 à 5 pts) [M-C] :

Les croyances des non-Eveillés vous affectent plus fortement que la plupart des Mages, ou votre connexion au rêve est plus forte que celle des autres Kithains. Selon l'endroit où vous vous trouvez à un moment donné, les superstitions des Dormeurs qui vous entourent peuvent devenir réalité. La sévérité de ces échos diffère d'un Eveillé à l'autre - pour certains, ils ne constituent qu'un léger inconvénient; pour d'autres, ils peuvent être mortels. Dans certains cas, les croyances des Dormeurs peuvent être bénéfiques; mais la plupart du temps elles sont dangereuses d'une façon ou d'une autre. Les effets de ce handicap sont cumulatifs. Par exemple, un personnage avec un handicap de cinq points souffre aussi des inconvénients des quatre handicaps plus faibles.

- **Très mineurs** : Vous n'êtes pas réellement affecté par les échos, mais vous modifiez parfois sans le vouloir la réalité qui vous entoure. Par exemple, vous faites tourner le lait, ou le pain refuse de lever tant que vous êtes dans la pièce. (1 pt)

- **Tempérés** : Le sel jeté par dessus une épaule pour porter chance offre aux mortels une protection contre les pouvoirs magiques. C'est aussi vrai avec le pain lancé par dessus l'épaule. Tout mortel faisant ainsi ne peut être affecté par votre magie de quelque manière que ce soit. Vous pouvez néanmoins l'atteindre physiquement, mais votre magie ne fonctionne pas, ou pire vous est retournée. De plus, tout mortel connaissant le nom complet d'une faerie peut lui demander trois tâches que celle-ci doit accomplir avant de se libérer de l'influence du mortel. Cependant, vous ne devez respecter que l'énoncé exact de la requête, pas le désir sous-jacent. (2 pts)

- **Visibles** : Vous êtes incapable d'entrer dans une maison sans y avoir été préalablement invité (par n'importe qui, pas forcément le propriétaire) à moins que vous ne rendiez un petit service à l'un de ses occupants. Les symboles religieux vous empêcheront de pénétrer un lieu que vous y soyez invité ou non (les Changelins le seront aussi avec le fer froid) et vous empêcheront d'affecter les mortels de manière physique ou magique. Le son des cloches d'Eglise vous fait souffrir (comme du fer froid. À ce niveau, c'est seulement de la douleur, mais les Changelins, avec un niveau 4 de handicap, gagnent un point de Banalité par tour passé à supporter ce son). (3 pts)

- **Distrayants** : Vous avez du mal à vous concentrer lorsque les gens se comportent d'une certaine manière en votre présence, et les superstitieux ne vous feront jamais confiance, même si vous recourez pour cela à la magie. Vous pouvez être affecté par le "mauvais œil" : quiconque effectue ce geste dans votre direction est momentanément immunisé contre vos pouvoirs (certaines herbes et remèdes de bonne femme produisent le même effet); vous ne projetez pas d'ombre, ou votre ombre se déplace selon son bon vouloir. Pour les Changelins, les trèfles à quatre feuilles immunisent leur porteur aux Arts du Rêve,

qu'ils soient bénéfiques ou maléfiques, mais ceux que vous cueillez portent chance tant que les feuilles restent intactes. Tout mortel portant son manteau à l'envers est invisible pour vous. Vous ne pouvez pas traverser l'eau courante si ce n'est par le biais d'un pont. Les symboles religieux vous sont désormais insupportables, et l'ombre d'une croix sur votre personne cause un niveau de dommages Chimériques par tour d'exposition. Vous ne pouvez pas non plus pénétrer sur des sols sacrés sans subir de dégâts chimériques (un par tour, peuvent être encaissés). (4 pts)

- **Puissants** : Mage, vous êtes encore capable de pénétrer dans la réalité, mais vous êtes extrêmement vulnérable aux caprices de l'inconscient collectif. De plus, vous affectez la réalité sans le vouloir. Les croyances de la région dans laquelle vous vous trouvez peuvent vous faire bénéficier de pouvoirs supplémentaires ou provoquer des changements physiques en vous. Vous ne pouvez plus vous noyer, vous flottez dans l'eau; toucher physiquement le sol vous fait souffrir; les personnes "psychiquement éveillées" sont prises de convulsions en votre présence, etc. Changelin, où que vous résidiez, les champignons ont tendance à pousser en cercles aux fées - même sur votre moelleuse moquette. Le Brouillard ne cache plus vos pouvoirs. Nombre de personnes se souviendront de vous si vous utilisez du Glamour en leur présence. Les créatures chimériques sont plus réelles pour vous que pour les autres, et font des blessures réelles et permanentes. En contrepartie, vos armes chimériques causent des dommages à tous, même aux mortels. Les gens vous suivront volontiers, prenant des airs hébétés alors qu'ils vous suivent même vers des situations dangereuses. Vos difficultés à utiliser un Art peuvent être réduites substantiellement (à la discrétion du Conteur), mais ceux qui portent du fer froid ou des symboles religieux seront immunisés à votre magie. Vous devez effectuer un jet de Volonté pour pénétrer sur un sol sacré (difficulté 7), mais même alors vous souffrirez de dommages physiques (un niveau par tour passé sur le sol sacré). (5 pts)

Ennemi du passé (handicap de 1 à 3 pts) [WW] :

Un ennemi de l'une de vos Vies Passées cherche sa revanche. Si l'ennemi est un Vampire, une Momie ou un Esprit, ce handicap est de trois points; sinon, il n'est que de un ou deux points, selon la puissance que vous désirez attribuer à votre ennemi. Il ne doit pas forcément vous poursuivre tout le temps. Il cherche juste à se venger de votre ancêtre, et vous êtes simplement la meilleure façon de l'assumer. Vous devez avoir l'historique *Vie Passée* pour prendre ce handicap.

Faux-pas de côté (handicap de 1 pt) [WW] :

Vous ne pouvez pas toujours contrôler votre passage dans l'Umbr. Quand vous êtes en présence d'un miroir et dans une situation de stress, vous devez faire un jet d'Astuce + Occultisme, difficulté 7, pour ne pas commencer à passer à côté. Vous devez tout de même faire un jet de Gnose pour passer le Goulet, mais votre difficulté est diminuée de un.

***Flétrissure* (handicap de 1 pt) [V]:**

Les plantes se flétrissent lorsque vous vous en approchez et meurent si vous les touchez. La rumeur veut que Caïn lui-même possède ce Handicap.

***Geas* (handicap de 1 à 5 pts) [C]:**

Vous êtes contraint par une sorte de *geas* au début de la partie, très probablement un Impératif, mais peut-être une quête à long terme. Ce *geas* peut être une malédiction familiale ou une tâche dont vous avez hérité, ou il peut vous avoir été imposé par un Changelin utilisant l'Art *Souverain*. La difficulté du *geas* détermine la grandeur du handicap. Quelque chose de mineur, comme une Interdiction de faire du mal aux animaux ou la nécessité de donner occasionnellement la charité ne sera que de un point. Des *geas* plus difficiles rapportent plus de points. Un *geas* à cinq points correspond à quelque chose qui dirige votre vie entière, comme une Interdiction de dormir plus d'une nuit dans le même lieu ou une quête qui requiert que vous apportiez votre aide à toute personne dans le besoin que vous rencontrerez. Le Conteur décide de la valeur exacte du *geas* que vous désirez.

***Geas* (handicap de 1 à 7 pts) [WW, Fianna]:**

Un Fianna peut prendre un Geas, une prohibition, comme Handicap. Si il viole cette prohibition, il perd la capacité de changer de formes ou souffre d'autres pénalités, comme un -1 à toutes les Réserves de Dés de combat pendant une histoire. Le niveau de ce Handicap dépend de la rareté du Geas et de la nature de la pénalité. Les joueurs et le Conteur doivent se sentir libres de créer leurs propres Geas.

- Ne peut pas entrer dans une ville (2-3 pts, selon la chronique).
- Ne peut tuer un confrère Garou, sauf un Spirale Noire (2 pts).
- Ne peut faire de peine à un confrère Garou, sauf un Spirale Noire (3-4 pts).

***Invalidité chimérique* (handicap de 1 à 3 pts) [C]:**

Une partie de votre apparence chimérique est endommagée et n'existe plus du fait d'une altercation passée. Cette invalidité est permanente. Par exemple, il peut vous manquer une main chimérique (deux points). Il manque un œil à votre apparence chimérique; votre vue de chimère fait défaut à votre acuité visuelle (trois points). Il vous manque une de vos jambes chimériques; vous pouvez toujours marcher, mais il devient extrêmement difficile de monter une créature chimérique (un point).

***L'ennemi des bêtes* (handicap de 1 pt) [WoD, Arcanum]:**

Pour quelque raison, les animaux fuient votre contact et sont mal à l'aise en votre présence. Peut-être avez-vous été touché par *quelque chose* au cours de vos recherches ésotériques, ou alors ils n'aiment pas votre odeur. Quelle que soit la raison, les animaux sont nerveux autour de vous. Vous avez un malus de deux dés dans toute action impliquant les animaux.

***La voix du barde* (handicap de 1 pt) [M-W-C]:**

Vous dites la vérité, au sens littéral du terme : les choses que vous énoncez tendent à se réaliser. Ceci n'est pas une facilité pour bénir ou maudire quelqu'un, ni un effet consciemment gouvernable. Au moins une fois par scénario, une vérité désagréable concernant une situation dans laquelle vous êtes impliqué vous vient incidemment à l'esprit et franchit vos lèvres. Pour éviter de formuler vos "prophéties", vous devez dépenser un point de volonté et subir un niveau de santé de dégâts à cause de l'effort de résistance que vous faites (tout spécialement si vous vous mordez la langue !).

***Malédiction* (handicap de 1 à 5 pts) [V-WW-M-W-C]:**

Vous avez été maudit par quelque chose ou quelqu'un doté de pouvoirs magiques ou surnaturels. Cette malédiction est précise et détaillée; elle ne peut être levée qu'au prix d'un effort considérable, et peut même menacer votre vie. Voici quelques exemples :

- Si vous révélez un secret qu'on vous a confié, votre trahison vous retombera sur le nez. (1 pt)
- Vous ne pouvez vous empêcher de bégayer lorsque vous essayez de décrire ce que vous avez vu ou entendu. (2 pts)
- Les outils (Reliques incluses) se brisent ou fonctionnent de travers lorsque vous tentez de les utiliser. (3 pts)
- Les personnes auxquelles vous vous attachez le plus finissent toujours par devenir vos ennemies (quoi que vous fassiez, évitez de devenir trop proche des membres de votre groupe !). (4 pts)
- Tout ce que vous réussissez ou bâtissez finit tôt ou tard par être corrompu ou détruit. (5 pts)

***Régression* (handicap de 1 à 5 pts) [M-W-C]:**

Une (ou d'avantage) de vos vies antérieures vous affecte encore... salement. Toutes les peurs que vous aviez alors reviennent vous hanter dans vos rêves, et vous avez parfois des flash-back durant lesquels vous revivez vos plus mauvais souvenirs (le moment de votre mort, par exemple). Pire encore, vous pouvez ressentir la présence d'une personnalité qui empiète sur la vôtre. Pour les cauchemars ou les flash-back, prenez un ou deux points en fonction de leur sévérité et de la façon dont ils risquent d'affecter vos études ou vos réactions dans une situation dangereuse. Pour un "colocataire" dans votre tête, prenez 3 points (que vous sachiez qu'il existe ou non). Pour l'ensemble et l'existence pourrie qui l'accompagne, prenez 5 points; mais attendez-vous à ce que le Conteur saisisse toutes les opportunités possibles d'utiliser ce handicap contre vous. Ce handicap peut être "surmonté" en cours de chronique, mais seulement avec les plus grandes difficultés.

***Rites funéraires impropres* (handicap de 1 pt) [W]:**

À votre mort, les rites de l'enterrement, propres à votre croyance, n'ont pas été respectés. Peut-être vous a-t-on allongé sur le ventre dans votre cercueil, peut-être êtes-vous mort sans les derniers sacrements, ou vous n'avez pas transmis vos dernières

volontés à votre famille. Il est possible que l'on ait désacralisé votre tombe en y ajoutant une sous-dimension. Quelle que soit la raison, vous éprouverez un malaise tant que les choses ne seront pas rentrées dans l'ordre. Il vous faut choisir votre propre corps physique de mortel pour Entrave. À contrario d'autres Entraves, elle ne vous donne ni bonus ni Pathos. Par contre, la difficulté de toute action impliquant cette Entrave est augmentée de 1. Quelqu'un qui posséderait une partie de votre corps pourrait l'utiliser comme une sorte de talisman contre vous, en menaçant de la détruire.

***Transformation forcée* (handicap de 1 à 4 pts) [WW] :**

Certains événements vous contraignent à changer de forme malgré votre habilité à contrôler cela. Vous devez dépenser un point de Volonté pour empêcher la transformation. Une fois transformé, vous ne pouvez changer de nouveau de forme qu'une fois que la condition de contrainte est passée. Choisissez un événement parmi la liste suivante, ou créez-en un qui vous soit propre.

- À chaque pleine lune vous devez assumer la forme Crinos (2 pts)
- Quand votre auspice est en phase descendante, vous devez assumer la forme Crinos (2 pts)
- Vous changez sous l'influence de l'alcool : en Glabro (1 pt), en Crinos (2 pts)
- Quand vous êtes sexuellement excité : en Glabro (1 pt), en Crinos (2 pts); si vous êtes loup : en Homidé (2 pts)
- Quand vous êtes en colère (à la limite du jet de Rage) : en Glabro (1 pt), en Crinos (2 pts)
- Quand vous êtes en frénésie, vous assumez une autre forme que celle du Crinos : en Glabro ou en Hispo (2 pts), en Lupus (3 pts), en Homidé (4 pts)
- En entrant dans l'Umbrage : en Glabro, Crinos ou Hispo (1 pt), en Homidé (ou Lupus, si de cette lignée) (2 pts)
- À la vue d'un aconit : en Homidé (1 pt)
- À la vue d'un Vampire : en Crinos (1 pt), en Homidé (3 pts)
- Quand vous sentez la teinte du Ver : en Crinos (1 pt), en Homidé (2 pts)

***Transformation proscrite* (handicap de 1 à 6 pts) [WW] :**

Certains événements vous empêchent de vous transformer. Choisissez-en un parmi cette liste, ou créez-en un qui vous est propre.

- Musique apaisante (1 pt)
- Quand un aconit se trouve à proximité (1 pt)
- Au voisinage de l'argent (3 pts)
- Quand vous ne pouvez pas voir la lune (6 pts)
- Durant le jour (5 pts)
- Sans dépenser un point de Rage (2 pts)

***Vie Passée impure* (handicap de 1 pt) [WW] :**

Un de vos ancêtres était fou. Cette Vie Passée prend le dessus dans certaines situations et est presque une entrave. Choisissez la situation; ce peut être quelque chose de "quand un Danseur de la Spirale Noire apparaît" à "chaque fois que la Litanie est lue à un moot". Créez l'ancêtre concerné, donnez-lui un nom, quelques capacités, ainsi que la

nature de sa folie. Jouez-la un maximum. Si le Conteur estime que vous ne la jouez pas suffisamment, il peut déclarer que vous avez dépensé un point de Volonté pour évincer votre ancêtre fou. Vous devez posséder l'historique *Vie Passée* pour prendre ce handicap.

***Yeux de Changelin* (handicap de 1 pt) [C] :**

Vos yeux sont d'une couleur surprenante, peut-être vert émeraude, violet ou jaune. C'est le signe que vous êtes un Changelin, reconnaissable pour ceux qui connaissent les anciennes légendes.

***Absence de réflexion* (handicap de 2 pts) [V, Sabbat] :**

Comme les vampires des légendes, vous ne vous reflétez pas dans un miroir. Ce handicap peut s'avérer excessivement gênant si vous essayez de passer pour un humain. D'un autre côté, il vous est très facile de traquer votre proie dans un palais des miroirs. Les Lasombras ne peuvent choisir ce handicap.

***Ancêtre fâché* (handicap de 2 pts) [WW, Hengeyokai] :**

L'un de vos Ancêtre-esprits surveille vos actions depuis votre naissance, et franchement, il est particulièrement déçu. Peut-être avez-vous enfreint un idéal qu'il considère comme sacré - où vous ne vivez simplement pas dans ses critères incroyablement élevés. Quelle que soit la raison, il refuse de vous laisser tranquillement vivre et de ne venir que quand il a été appelé; il a l'intention de vous ramener dans le bon chemin, que vous le vouliez ou non.

Aussi longtemps que votre ancêtre est mécontent de vos actions, il usera de son influence dans le monde des esprits pour vous faire obstacle. La difficulté pour réaliser tout rite est augmentée de 1, et le Conteur peut choisir d'autres moments pour des événements inopportuns qu' "il" a ... arrangés pour faire mal. Quoi de plus, si vous avez Vie Passée, il peut parfois prendre possession de votre corps et essayer de faire votre travail "d'une manière propre". Il ne veut pas nécessairement vous tuer ou vous mettre en danger - il veut simplement que vous vous amendiez de votre comportement d'une façon que le Conteur détermine. Ce handicap peut être compensé à travers le jeu et la dépense de points d'expérience, mais apaiser votre ancêtre devra néanmoins représenter un effort douloureux.

***Aspect surréel* (handicap de 2 pts) [C] :**

Bien que le Brouillard vous protège continuellement de la détection des mortels, il y a quelque chose en vous qu'ils trouvent fascinant. À des moments inappropriés, ils vous fixeront et engageront la conversation dans l'espoir de mieux vous connaître. Pire encore, ces mortels qui sont d'une nature moins savoureuse vous choisiront de préférence parmi d'autres cibles potentielles pour leurs actes illicites.

***Interdiction ou impératif magique* (handicap de 2 à 7 pts) [M-C] :**

Il existe une chose que vous devez faire ou ne pas faire; votre vie, votre chance, votre magie et peut-être même votre âme en dépendent ! Il peut s'agir de

quelque chose qui a toujours été présent dans votre vie, un *geas* (une prédiction faite par des druides à votre naissance), d'un serment sacré, d'un vœu, d'une promesse solennelle ou d'un marché que vous avez conclu. Quelqu'un (avec un Q majuscule) vous a vu faire et a bien l'intention que vous honoriez votre parole. Si vous désobéissiez, les conséquences pourraient être terribles, pour ne pas dire mortelles.

Par exemple, Dominic De Woolfe a reçu l'interdiction formelle de faire du mal à un loup, la forme totémique choisie par son Avatar. Un Nephandus pervers découvre ceci et sort un loup enragé de son chapeau. Dominic a donc le choix entre se faire mordre par un loup enragé et violer son *geas*. Il choisit de descendre à la fois le loup enragé et le Nephandus; résultat, son Avatar l'abandonne, et il se retrouve dans la peau d'un simple mortel incapable de faire de la magie.

Un personnage peut souffrir de plusieurs interdictions ou impératifs, qui peuvent même entrer en conflit les uns avec les autres. Dans les légendes celtiques, Cuchulain possédait les *geas* suivants : "Ne jamais refuser l'hospitalité" et "Ne jamais manger de viande de chien". Trois sorcières lui offrirent du chien grillé en guise de souper; Cuchulain mourut peu après. C'est pourquoi la plupart des mages s'efforcent de garder leurs interdictions et impératifs secrets, de peur que leurs ennemis ne s'en servent contre eux. D'une façon assez perverse, les malédictions et les serments sacrés constituent de grandes marques de statut parmi certaines Traditions. Les Verbenas et les Onirologues, en particulier, accordent aux mages qui possèdent ce handicap un point de destinée supplémentaire par interdiction ou impératif. Ils considèrent que s'ils n'avaient aucune importance, ils ne souffriraient pas de malédictions familiales ou de *geas*.

Le Conteur doit examiner chaque interdiction ou impératif, un par un, et leur assigner une valeur en points, puis les assortir d'une punition en cas de violation. Les circonstances facilement évitables, comme "Ne partage jamais ton pain avec un homme roux" valent 1 point; les choses un peu plus communes ou difficiles, comme "Arrête-toi pour caresser chaque chat que tu rencontres" valent deux points; et les obligations particulièrement draconiennes ou dangereuses, comme "Ne te dérobe jamais à un combat" valent 3 points ou d'avantage. Les conséquences de ces impératifs et interdictions valent elles aussi des points. Faire automatiquement un échec critique sur le prochain sort majeur que l'on lancera rapporte 1 point; avoir de la malchance jusqu'à la fin de ses jours rapporte 2 points; perdre tous ses amis et ses possessions rapporte 3 points; mourir rapporte 4 points; et être abandonné par son Avatar rapporte 5 points. Les personnages et le Conteur sont libres d'inventer des variantes autour de ce thème.

Traditionnellement, il est impossible de faire grand-chose contre un *geas*, qui est une facette de la destinée d'un individu, et les malédictions sont diablement difficiles à lever (le handicap doit être "racheté" si tel devait être le cas). Les personnages qui violent sans intention un impératif ou une interdiction peuvent tenter de se faire pardonner en rache-

tant leurs erreurs. Par exemple, une sorcière qui a fait le vœu de ne jamais manger de viande rouge, et qui trouve un jour du jambon dans sa soupe de pois, peut se faire pardonner en jeûnant et en envoyant des chèques à la SPA. Mais si un mage viole un serment volontairement et en toute connaissance de cause - et qu'il y survit -, il devient un parjure, l'une des pires insultes au sein des Traditions. Les parjures sont psychiquement marqués; il leur est virtuellement impossible de trouver un tuteur ou de se faire aider par leurs semblables. Certaines traditions les tuent sans sommation (Ordre d'Hermès et Verbenas entre autres), les considérant comme des Nephandi, puisque les sombres chemins du pouvoir sont désormais les seuls qui s'offrent à eux.

Les personnages qui souhaitent commencer leur carrière en tant que parjures devraient prendre le handicap sombre destin et éventuellement une malédiction, ainsi que le handicap parjure : 4 points.

Marque du prédateur (handicap de 2 pts) [WW] :

Les herbivores ont peur de vous et les carnivores vous considèrent comme une menace. Vous ne pouvez posséder la Compétence *Connaissance des Animaux*.

Marque primordiale (handicap de 2 pts) [M] :

Vous possédez un Avatar d'essence primordiale - un totem ou un dieu de légende. Si l'esprit du totem est un animal, vos traits présentent une certaine ressemblance avec lui, à tel point que même les gens qui ne vous connaissent pas vous surnomment "Ours", "Souris" ou "Corbeau". Si votre Avatar est un dieu ou un héros très célèbre, vous ressemblez exactement à l'idée que la plupart des gens se font de lui, difformités éventuelle y compris (dans ce cas, vous gagnez des points supplémentaires). Votre physique est si particulier que n'importe qui peut deviner votre nature d'un simple regard; cela peut s'avérer assez dangereux, surtout si votre Avatar a des ennemis légendaires (ce qui est le cas la plupart du temps). De plus, si votre Avatar est un animal, il vous commandera de toujours protéger ceux de son espèce; si c'est un dieu ou un héros, il aura probablement une affaire interrompue à vous faire terminer.

Mauvaise Lune (handicap de 2 pts) [WW, Nuwisha] :

Quelquefois, Luna se venge de ce que Coyote lui a fait. Les Nuwishas nés sous une mauvaise lune ont des dispositions similaires à celles des Garous. Un Nuwisha né sous ce signe a les mêmes but qu'un Garou de la même Auspice, mais n'en a pas les avantages. Par exemple, un Nuwisha né sous la pleine lune a le tempérament d'un Ahroun, mais n'en a pas la Rage. Ce handicap ne peut être choisi par des Nuwishas de la nouvelle lune, car tous les Nuwishas ont le même comportement que des Ragabash.

Naissance inopportune (handicap de 2 pts) [WW, Hengyokai] :

Votre vie est trépidante. L'heure de votre naissance était marquée de mauvais augures, et votre vie s'en est ressentie. On vous considère comme portepoisie, et les hengyokai superstitieux peuvent se

plaindre même de la plus petite deveine en votre présence. Une fois par session, le Conteur désignera un de vos jets comme “malchanceux” - sur ce jet, chaque 2 que vous faites compte comme un 1; il ne font pas seulement échouer le jet, mais ils annulent les succès. Il est possible de prendre cet inconvénient et l’Atout *Naissance propice*; dans un tel cas, votre chance est tellement mitigée que vos camarades sont réellement inquiets de savoir de quel côté vous allez faire pencher la balance la prochaine fois.

Sensibilité à la magie (handicap de 2 pts) [V]:

Vous êtes sensibles aux rituels magiques des Tremeres ainsi qu’aux sortilèges des mages d’autres écoles. Tous les sorts lancés sur vous le sont avec une difficulté à -2 et voient leurs effets doublés.

Signes du loup (handicap de 2 pts) [WW]:

Vous avez des difficultés à dissimuler votre héritage Garou. En fait, votre forme Homidé présente tous les signes du loup-garou, suivant le folklore et les contes des vieilles veuves. Vos sourcils se rejoignent, vous avez des poils sur les paumes des mains, vos deuxième et troisième doigts ont la même longueur, etc. Dans les cas extrêmes, un pentagramme se dessine sur la paume de votre main droite juste avant et durant votre auspice. Cela rend difficile de se cacher des chasseurs de loup-garou.

Sinistre présence (handicap de 2 pts) [V, Sabbat]:

Les autres ressentent une étrange sensation lorsqu’ils vous approchent. Vous rendez les autres mal à l’aise, et plus particulièrement les mortels et les animaux. Toute action sociale que vous entreprenez se voit pénalisée de deux dés. C’est au Conteur de déterminer quand et comment cette pénalité doit s’appliquer. Beaucoup de Tzimisce possèdent ce handicap.

Superstition (handicap de 2 à 5 pts) [W]:

Vous êtes sensible à ces histoires de vieilles femmes concernant les manifestations de fantômes. Ainsi, le sel peut vous interdire de pénétrer dans une maison, vous ne pouvez pas traverser l’eau courante, les animaux réagissent violemment en votre présence ou bien vous êtes attiré par les hautes flammes. Où que vous alliez, vous laissez des résidus ectoplasmiques derrière vous et chaque son que vous produisez peut facilement être enregistré sur cassette. Votre image apparaît même sur les photographies prises lorsque vous êtes dans les parages. Cette faiblesse peut vous causer les pires difficultés, y compris un châtiment pour ne pas avoir respecté le Dictum Mortem. De plus, la Faiblesse change selon les croyances des lieux que vous visitez. Se familiariser avec celles-ci devient alors une nécessité pour traverser l’endroit sans problème.

Allergie au fer (handicap de 3 à 5 pts) [C]:

La plupart des Kithains souffrent seulement de douleur et de la Banalité au contact du fer froid. Vous souffrez de véritables blessures. Le fer froid réagit comme du métal chauffé à blanc au contact de votre peau. Le moins que vous puissiez retirer de tout

contact sont de sévères cloques. Pour chaque tour passé en contact avec du fer, vous perdez un niveau de Santé chimérique. Quand le handicap est pris avec une valeur de 4 points, vous subissez un niveau de dommages réels pour chaque trois tours passés en contact avec le fer froid. Pour 5 points, vous subissez ces dégâts si vous restez dans le voisinage immédiat du fer (environ une trentaine de centimètres).

Aura maléfique (handicap de 3 pts) [W]:

Pour une raison inconnue, votre présence dans le Monde des Ombres génère un malaise chez les Vifs lorsqu’ils sont proches de vous. Où que vous alliez, les vivants vous remarquent et les plus alertes d’entre eux peuvent réellement vous voir et être sujet au Brouillard. Les lieux que vous fréquentez habituellement deviendront réputés, chez les mortels, pour être hantés. Il s’ensuivra une réputation que l’on bâtera quand à votre nouvelle nature et votre ancienne identité de mortel. Ce regain d’attention bien involontaire pourra alors attirer des chasseurs et même mettre l’Arcanum sur votre piste. Il y a fort à parier que, tôt ou tard, un exorciste sera envoyé pour “nettoyer” les lieux que vous visitez. Alors que les Vifs ressentent plus aisément votre présence, le Voile, lui, reste non affecté, si ce n’est à une exception : ceux qui pratiquent l’Arcanos *Incarnation* reçoivent -2 à leur difficulté contre le Voile local lorsqu’ils utilisent les Arts *Chuchotements* et *Illusion*, mais ne gagnent aucun autre bonus. Les singulières émanations de votre corps sont également perçues dans la Tempête, et rester trop longtemps dans un lieu peut créer des Nihilis car la barrière entre la Tempête et le Monde des Ombres s’affaiblit graduellement. Un déplacement continu est nécessaire afin d’éviter ce phénomène. Pour cette unique raison, vous n’êtes pas particulièrement populaire auprès des Ombres locales.

Côté Sombre désincarné (handicap de 3 pts) [W]:

Votre Côté Sombre peut exister à l’extérieur de votre corps physique, souvent sous la forme de petits animaux. Pour converser avec lui, il vous faut parler très fort. Vous seul pouvez le voir, bien qu’il revête une forme quelconque. Votre Côté Sombre possède un seul point de Force qu’il peut utiliser pour manipuler des objets dans le Monde des Ombres. Il ne peut pas faire grand chose d’autre que de pousser ou déplacer de petits objets n’excédant pas un poids de 2 à 3 kgs mais pourra être très actif en temps voulu.

Enchaîné (handicap de 3 pts) [W]:

Que ce soit à cause de vos croyances ou de quelque chose d’inconnu pour une Ombre, vous êtes forcé de demeurer en un lieu bien précis. Vous devez impérativement rester dans l’endroit auquel vous êtes lié, ou au pire cas, ne pas vous en éloigner de plus de cent mètres. Vous devez aussi choisir cet endroit comme Entrave, mais vous pourrez le quitter une fois la nature de celle-ci résolue. Une fois cela fait, vous n’aurez pas à rendre les points de bonus acquis grâce à ce handicap. Du fait des énormes bouleversements qu’elle peut apporter dans la

chronique, il vous est interdit de la prendre sans la permission du Conteur.

***Fantôme* (handicap de 3 pts) [V-M-C] :**

Vous êtes hanté par un fantôme que vous êtes le seul à pouvoir voir (à l'exception des médiums). Celui-ci vous déteste et fait tout ce qu'il peut pour vous pourrir la vie en vous insultant, vous distrayant tout spécialement aux moments où vous avez besoin de toute votre concentration et votre calme. Il possède également un certain nombre de pouvoirs mineurs qu'il peut utiliser contre vous (une fois par scénario et par pouvoir) : cacher de petits objets, déplacer un petit objet (couteau ou stylo), casser un objet fragile (bouteille ou miroir), vous faire trébucher, émettre des bruits bizarres (raclements de chaînes), etc. Lui crier dessus suffit parfois à l'éloigner temporairement, mais risque de vous causer des problèmes vis-à-vis de votre entourage. Nous conseillons au Conteur de jouer personnellement le rôle du fantôme afin de le rendre le plus insupportable possible.

***Incapacité à traverser l'eau courante* (handicap de 3 pts) [V] :**

Vous ne pouvez traverser l'eau courante si vous êtes à moins de 15 mètres au dessus d'elle. "L'eau courante", c'est au moins une étendue d'eau de plus de 60 centimètres de large et de long qui n'est pas complètement stagnante. D'évidence, un Vampire avec ce handicap croit trop aux histoires de vieilles femmes.

***Lien avec l'Umbra* (handicap de 3 pts) [W] :**

Une Ombre possédant ce handicap se trouve liée à ce que les loups-garous nomment l'Umbra. En conséquence, tout rituel ou pouvoir qu'un Garou peut utiliser afin de contraindre ou lier des esprits fonctionnera aussi bien contre l'infortunée Ombre (vous). Des légendes racontent que des Ombres victimes de ce handicap furent liées à de Fétiches et virent leur Pathos et leur Corpus disparaître en étant utilisés pour alimenter le pouvoir magique de ces objets. Bien que les Ombres liées à l'Umbra ne soient pas communes, tout pouvoir permettant de localiser un esprit qu'un loup-garou emploierait à l'endroit où vous vous trouvez, aurait de grande chance de vous détecter.

***Porte poisse* (handicap de 3 ou 4 pts) [WW, Marcheur sur Verre] :**

Probablement à la suite de vos actes dans une vie antérieure, les esprits technologiques ont tendance à vous éviter. Vous ne pouvez apprendre de Dons des esprits technologiques (y compris des Araignées de la Toile ou du Motif), et vous ne pouvez pas utiliser les fétiches ou les talents technologiques. De plus, ces esprits peuvent forcer la technologie que vous utilisez à mal fonctionner - vous n'êtes qu'un porte-poisse.

Heureusement pour vous, il existe un esprit technologique qui vous fait confiance. Il vous apprécie et croit que vous avez été injustement accusé de tout ce qui énerve les autres esprits. Cet esprit habite dans une pièce de mécanisme, bien que ce ne soit pas un fétiche, et vous devez l'avoir avec vous quand vous

traitez avec des esprits technologiques si vous ne voulez pas être ignoré. Avec son aide, vous pouvez utiliser n'importe quel fétiche ou talen technologique et apprendre des Dons techno. Si l'esprit est à jamais tué, vous n'avez plus aucune chance d'utiliser la technologie. Une dangereuse quête dans le Royaume Cyber peut vous apporter un nouvel allié, à la discrétion du Conteur. Si vous achetez la version à 4 points de ce Handicap, alors votre allié spirituel n'existe pas et vous souffrez de tous les inconvénients précités.

***Répulsion pour la croix* (handicap de 3 pts) [V] :**

Vous êtes repoussé par des croix ordinaires (tout comme si elles étaient sacrées). Lorsque vous faites face à une croix, vous devez faire un jet de Volonté (difficulté 9) ou en fuir la vue pour le reste de la scène. Si vous obtenez un échec critique, non seulement vous devez fuir, mais le contact de la croix vous inflige des dégâts aggravés (un niveau par tour de contact avec la peau). Ces dégâts ne peuvent être absorbés, même avec Force d'Âme. Les Vampires qui avaient la Foi avant leur étreinte sont les plus susceptibles de posséder ce handicap car ils ont l'impression que Dieu les juge sous leur nouvelle forme.

***Teinte de suspicion* (handicap de 3 pts) [WW, Uktena] :**

Quelque chose d'indéfinissable éveille encore plus la méfiance chez vous que chez l'Uktena moyen. Bien que vous ne soyez pas catalogué comme "teinté par le Ver", votre présence hérisse les poils de la plupart des Garous. Peut-être avez-vous eu un peu trop "d'entretien privé" avec des fomori ou des banes; peut-être passez-vous plus de temps que la plupart des Garous à fureter du côté des Troux Infernaux et des tanières de Sangsues. Vous devez décider avec le Conteur des raisons qui en vous provoquent un tel sentiment de malaise et d'inconfort chez les autres Garous. De nombreux Serviteurs de Banes acquièrent éventuellement ce handicap.

***Voile percé* (handicap de 3 pts) [WW-C] :**

Votre forme Crinos n'incite pas le Delirium aux autres, ou le Brouillard ne cache plus votre magie ou vos habilités féeriques. Ce peut être un handicap dangereux, car les chasseurs de créatures surnaturelles retrouveront facilement votre trace et peut-être découvriront votre caern ou votre lieu enchanté, et le reste de votre race devra alors en subir les conséquences.

***Aimant à horreurs* (handicap de 4 pts) [WW, Arpenteur Silencieux] :**

Vous attirez la pire sorte de fantômes. Aussi, quand votre faiblesse "Hanté" rentre en jeu, le fantôme attiré est toujours un Spectre (voir **Wraith: Le Néant**). Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas **Wraith : Le Néant**, un Spectre est de la plus horrible sorte de fantômes - pour tous les aspects pratiques un puissant Bane - qui cherchera aussi bien à vous faire des dégâts physiques que psychologiques ou à vous dépraver jusqu'à la ruine.

***Baiser brûlant* (handicap de 4 pts) [V] :**

Il n'y a aucune extase dans votre Baiser, uniquement de la terreur et de la souffrance. Les mortels de qui vous vous nourrissez se débattent et hurlent, vous forçant à les maintenir tant que vous leur prenez leur sang. Pour les vampires avec une Humanité élevée, cette expérience peut entraîner un jet d'Humanité (à la discrétion du Conteur).

***Douleur du passé* (handicap de 4 pts) [WW, Fianna] :**

Vous avez terriblement souffert dans une Vie Passée. Des flash-backs vous hantent sans cesse, particulièrement quand vous êtes triste. Quand un Fianna qui possède ce Handicap prend des dégâts, il doit faire un jet de Volonté (difficulté 6) pour éviter de s'évanouir dans des visions passées d'inanition ou de torture. Ces visions ne durent qu'un tour, mais sur un échec critique, elles peuvent durer plus longtemps. Le Fianna doit avoir l'Historique Vie Passée pour acquérir ce Handicap.

***En perdant le Soleil* (handicap de 4 pts) [WW, Corax] :**

Vous en avez plus qu'assez des visions mornes et ennuyeuses du monde mortel. Les mystères de l'Umbrava vous appellent avec le chant d'une sirène. Chaque fois que vous allez dans l'Umbrava, vous devez faire un jet de Volonté (difficulté 7) pour ne pas vous envoler explorer ses mystères. Même si vous réussissez à freiner vos envies d'échappées, vous êtes distrait tant que vous restez dans l'Umbrava (difficulté à +1 pour tous les jets relatifs à l'Astuce, l'Intelligence et la Perception).

Note : Evidemment, si vous ratez votre jet de Volonté, vous pouvez dérouter la chronique entière (ou juste perdre votre personnage préféré) en disparaissant dans le néant. C'est pourquoi ce handicap ne peut être acheté qu'avec l'accord du Conteur, lui permettant de se préparer à l'éventualité d'envoyer le groupe de personnages au complet courir l'Umbrava à la recherche de leur oisillon capricieux.

***Teinté par le Ver* (handicap de 4 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :**

Pour quelque raison, vous dégagez l'odeur de ce que les Garous appellent le Ver. C'est peut-être que vous Le servez volontairement, ou ce peut être juste héréditaire et hors de votre contrôle (ou peut être jouez-vous trop souvent au jeu du Chien Noir). Dans tous les cas, les Garous sentiront souvent cela à votre propos. La plupart d'entre eux tueront d'abord et poseront des questions après. Les joueurs qui choisissent ce handicap recherchent les ennuis.

***Aimant chimérique* (handicap de 5 pts) [C] :**

Pour quelque raison, les chimères vous remarquent plus que de nature. Dans certains cas cela est bénéfique, mais cela vous cause le plus souvent des problèmes. Les bêtes chimériques qui se déchaînent auront tendance à se tourner d'abord vers vous avant d'attaquer les autres. Les Nervosas vous trouveront irrésistibles, et les farfadets de tout genre vous entoureront constamment, faisant souvent de vous la cible de leurs farces, inoffensives mais énervantes.

***Glouton à Glamour* (handicap de 5 pts) [C] :**

Votre connexion au Rêve est encore moins fiable que celle des autres Changelins, et vous voilà contraint à solliciter le Glamour plus ardemment que la plupart. Vous devez réaliser deux Bêtises pour lancer un seul sort, mais ne recevez les modificateurs que de la première. Vous pouvez dépenser un point de Glamour pour gagner un succès supplémentaire, mais cela vous demande de réaliser une troisième Bêtise.

***Harano* (handicap de 5 pts) [WW, Croc d'Argent] :**

Les Garous de toutes les tribus peuvent vivre dans la terreur de l'Harano, mais les Crocs d'Argent sont réputés pour porter ce lourd fardeau. L'Harano, c'est une tristesse inexplicable et une envie indicible de choses désagréables; d'aucuns disent qu'il est causé par la contemplation des souffrances de Gaïa. Les Garous qui souffrent d'Harano sont sujets à la dépression, à la lassitude, et à de brusques sautes d'humeur. Ils seront totalement inactifs, ou s'impliqueront sans retenue dans une activité peu judicieuse.

Un joueur dont le personnage souffre de Harano doit faire un jet de Volonté à chaque scène; si le jet échoue, le Garou tombe en Harano. Quand un Croc d'Argent tombe en Harano, ses perceptions sont faussées, et toutes ses réserves de dés sont réduites de un. Si le jet est critique, le personnage acquiert un dérangement temporaire.

Ceux qui souffrent de Harano peuvent aussi avoir des moments de lucidité grâce à la dépense d'un point de Volonté. La tristesse est alors partie pour autant d'heures que le personnage a de points de Volonté permanents. L'Harano peut également être chassé à l'aide de Dons. Il n'est pas nécessairement permanent - d'extraordinaires Crocs d'Argent sont sortis de ses griffes au prix de travaux exceptionnels.

Certains Garous pensent que la propension des Crocs d'Argent à être victimes de l'Harano vient de ce qu'ils sont d'une certaine façon plus responsables des souffrances de Gaïa que les autres tribus. Proposer une telle théorie est un acte suffisant pour provoquer une violente réponse des Crocs, et la plupart d'entre eux est suffisamment sage pour savoir garder le silence à ce sujet.

***Inaptitude* (handicap de 5 pts) [M] :**

Vous êtes totalement incapable d'utiliser l'une des sphères de magie, non pas parce que vous n'avez pas reçu l'entraînement approprié, mais parce que votre Avatar est pour ainsi dire "handicapé". Quel que soit le temps que vous passiez à tenter de résoudre ce problème, vous ne parviendrez pas à y remédier. Vous resterez à jamais déconnecté de la sphère mystique choisie. Découvrir la cause de ce handicap peut devenir l'un des buts de votre personnage. Peut-être réussira-t-il à trouver une "pénitence" qui lui permette de le rembourser. Il se peut que cet effet ait été généré lors d'une précédente incarnation, au cours de laquelle le mage a dû subir un Gilgul mineur. Vous devez choisir votre sphère d'inaptitude à la création du personnage.

Malédiction des Sidhes (handicap de 5 pts) [C] :

Les Sidhes vivent avec une mortelle terreur de la Banalité, car celle-ci peut s'implanter bien plus facilement dans leur âme que dans celle de n'importe quel autre Changelin. Bien que vous ne soyez pas un Sidhe, vous êtes sujet à cette faiblesse vous aussi. Vous gagnez deux points de Banalité pour chaque point donné par le Conteur. Les personnage Sidhes ne peuvent pas prendre ce handicap.

Sensibilité à la lumière (handicap à 5 pts) [V] :

Vous êtes plus sensibles à la lumière solaire que les autres Vampires. Ses rayons vous causent le double des dégâts normaux et même le clair de lune (qui n'est après tout que le reflet des rayons du soleil) vous brûle. En fait, même les lumières vives peuvent vous être douloureuses, mais cette souffrance peut être atténuée par le port de lunettes. Quand la lune brille, son éclat vous occasionne des blessures similaires à celles des rayons du soleil chez les individus normaux. Heureusement, les lésions causées par la lune ne sont pas aggravées et peuvent être soignées normalement avec des Points de Sang. Cependant, n'oubliez pas que par les nuits sans lune, celle ci peut être soit déjà couchée, soit masquée par des nuages.

Sombre destin (handicap de 5 pts) [V-WW-M-W-C] :

Vous êtes condamné à connaître une fin horrible ou, pire encore, une agonie éternelle. Un jour votre destin vous rattrapera, et tous vos efforts, toutes vos luttes et tous vos rêves seront réduits à néant. Votre destin est scellé, et vous n'y pouvez rien faire. Plus terrible encore, vous êtes partiellement au courant du sort qui vous attends, car vous avez parfois des prémonitions et des visions fugitives des plus perturbantes. Vous ne pouvez surmonter le malaise qu'elles vous inspirent qu'en dépensant un point de volonté - de toute façon, il reviendra à la prochaine vision...

À un moment donné de l'histoire, il vous faudra bien affronter votre destin - mais c'est au Conteur de choisir quand et comment. Vous ne pouvez pas y faire grand chose, mais vous pouvez toujours essayer d'atteindre votre but avant que le glas ne sonne, ou vous assurer que vos amis ne seront pas détruits avec vous. C'est un handicap difficile à jouer; pourtant, bien qu'il semble ôter tout libre arbitre au personnages qui en sont affligés, il s'est avéré que, paradoxalement, il les rendait plus libres. Combiner ce handicap avec le trait d'historique "destinée" est très approprié - les personnages d'Elric et de Vanyel en sont les exemples littéraires les plus flagrants.

Vampire psychique (handicap de 5 pts) [M-C] :

L'étincelle de vie qui est en vous se meurt, et vous devez constamment la nourrir à l'aide de forces extérieures. Vous êtes un vampire psychique. Les plantes et les insectes meurent sur votre passage, car vous leur dérobez leur énergie, et toute personne que vous touchez pendant plus d'une heure subit un niveau de santé de dégâts non aggravés. Les personnes déjà blessées (y compris celles dont vous avez déjà

siphonné le niveau de santé contusions) ne pourront pas guérir tant qu'elles resteront à vos côtés. Vous pouvez partager un appartement sans problèmes avec quelqu'un, mais pas dormir avec lui ou elle - à moins que vous ne vouliez le ou la tuer lentement. Si vous ne remplissez pas le vide qui vous habite au moins une fois par jour, vous commencez vous-même à dépérir. Vous encaissez les dégâts selon le rythme inverse du processus de guérison naturelle : vous perdez un niveau de santé à la fin du premier jour, un second au bout de trois jours, un troisième en une semaine, un quatrième en un mois, puis un de plus tous les trois mois.

Tout mage doté de ce handicap et qui possède la sphère de Vie bénéficie d'un bonus de -2 sur la difficulté de tous ses effets destinés à blesser, assommer, détruire ou corrompre un être vivant. Pour chaque niveau de santé de dégâts ainsi causés, toutefois, il peut récupérer l'un de ses propres niveaux de santé perdu suite à un jeûne d'énergie vitale - ou, s'il est chargé à bloc, sa flamme mourante est rassasiée pour une heure de plus par niveau de santé de dégâts infligés. Lorsqu'un vampire psychique est gonflé d'énergie vitale, il ne blesse pas forcément les personnes qui l'entourent. Les Verbenas et le Chœur Céleste considèrent ce handicap comme la marque d'une malveillance hors du commun, dont le porteur mérite d'être exterminé. Les Nephandi, au contraire, sont toujours heureux de recruter les mages dotés de cette sombre bénédiction. Le seul avantage de ce handicap, c'est que les vampires trouvent votre sang absolument insipide et nullement nutritif.

Teinte de corruption (handicap de 7 pts) [WW] :

Vous êtes corrompu et touché par le Ver dans les yeux des autres Garou. Vous apparaissez comme une créature du Ver pour tous ceux qui utilisent le don *Sentir le Ver*. Vous faites de mauvais rêves comme des manifestations du Ver viennent dans votre sommeil et essayent de vous attirer à leur côté. Votre seul espoir réside dans votre meute, si celle-ci reste à vos côtés. Vous libérer de cette corruption pourrait être une entreprise majeure. De nombreuses histoires peuvent être racontées à propos d'une telle quête.

Relationnels

Ces atouts et handicaps concernent le statut et la position d'un personnage au sein même de la société surnaturelle.

Compagnon Surnaturel (atout de 1 à 5 pts) [V-WW-M-W-C-WoD, Arcanum] :

Vous avez un ami ou un allié qui s'avère être une créature surnaturelle (Vampire, Loup-garou, Fée, Momie...). Cela ne veut pas dire que vous connaissez ses secrets, cependant - seulement que vous l'avez rencontré de quelque façon et lié amitié. Vous pouvez faire appel à lui si besoin est, et lui, de même, peut faire appel à vous - après tout, vous êtes amis. Ni vos semblables ni les siens n'apprécient la relation que vous entretenez (si tant est qu'ils sont au

courant); ils traitent souvent avec les autres Eveillés, mais ne leur font pas confiance pour autant. Votre ami ne doit pas devenir une source de pouvoir sur patte pour des semblables trop cupides; une telle relation se termine généralement assez mal... Le Conteur devra créer le compagnon en question, sans révéler au joueur tous ses pouvoirs et capacités. Plus votre compagnon est puissant, plus ce mérite coûte cher.

***Donation particulière* (atout de 1 à 3 pts) [V]:**

Votre Parent vous a offert un cadeau de valeur après l'Etreinte. Le Conteur créera quelque chose d'approprié ou choisira un objet de la liste des Objets Mystiques pour vous (vous pouvez "suggérer" quelque chose). C'est le Conteur qui détermine ce que vaut l'objet.

***Faveur* (atout de 1 à 3 pts) [V-WW-M-C]:**

Un maître vous doit une faveur à cause de quelque chose que vous, votre mentor ou peut-être votre meute avez fait pour lui. La portée de cette faveur dépend du nombre de points dépensés : un point indique une faveur assez mineure; trois, que le Maître vous doit probablement la vie.

***Faveur - Hérétiques* (atout de 1 à 3 pts) [W]:**

Les membres d'un Culte donné d'Hérétiques vous ont remercié de l'aide que vous leur avez apportée en vous octroyant une faveur. Le pouvoir que vous confère celle-ci dépend évidemment du niveau choisi et peut être utilisée pour un certain nombre de choses (avec la permission du Conteur). Si d'aventure vous deveniez trop avide ou en abusiez, les Hérétiques auront parfaitement le droit de révoquer la faveur. À petit niveau, la faveur permet, par exemple, de pénétrer dans un Lieu Hanté afin d'assister à une réunion. À haut niveau, elle pourra vous donner accès aux ressources du Culte.

***Faveur - Hiérarchie* (atout de 1 à 4 pts) [W]:**

Vous avez reçu une faveur des hauts pouvoirs de la Hiérarchie en échange d'une quelconque assistance. Ceci peut être considéré comme une sorte de chèque en blanc qui pourra être utilisé pour nombre de choses, selon le niveau choisi. Cet atout, variant de un à quatre points, pourra à petit niveau garantir un passage en toute sécurité dans les secteurs contrôlés par la Hiérarchie. À haut niveau, elle pourra vous permettre de porter de l'acier noir légalement.

***Faveur - Renégats* (atout de 1 à 3 pts) [W]:**

Vous vous êtes attiré les faveurs d'un groupe de Renégats. Le niveau de cet Atout détermine le pouvoir et l'utilité de la faveur octroyée. Les niveaux les plus bas peuvent vous accorder de petites faveurs ou vous laisser libre passage auprès des Renégats. À trois points, l'Atout peut très bien refléter une faveur due par le Gang entier. Tout comme les précédentes faveurs, abuser de cet atout peut aboutir à un retrait de la faveur.

***Mentor célèbre* (atout de 1 pt) [V-M-C]:**

Votre mentor possède ou possédait un haut statut au sein de votre Tradition, et cela rejaillit un peu sur vous. La plupart de vos confrères vous traitent avec respect, même si certains vous méprisent et pensent que vous ne valez rien comparé à eux. Ce prestige peut vous être d'un grand secours, notamment si vous devez traiter avec des anciens qui avaient des relations étroites avec votre mentor. De même, il se peut que certains contacts de ce dernier vous proposent spontanément leur aide. Même si vous n'avez plus de nouvelles de lui depuis un moment, votre apprentissage vous aura marqué pour toujours aux yeux des autres.

***Parent mortel* (atout de 1 à 3 pts) [V, Sabbat]:**

Un autre membre de votre famille mortelle est également vampire. Vous entretenez une bonne relation avec lui et il viendra à votre aide si vous l'appellez (il n'est évidemment pas impossible que lui aussi fasse appel à vous). Si ce membre de votre famille est un proche, cet atout vaut 2 points. S'il fait partie de votre meute, il vaut 3 points.

***Protocole parfait* (atout de 1 pt) [WW, Hengeyokai]:**

Vous avez un talent inné pour traiter avec les autres *shen*; vous êtes né pour prendre le thé avec les seigneurs du *hsien*, et pouvez vous adresser poliment même au plus hideux des Kuei-jin avec une aisance fort plaisante. La difficulté de vos jets d'Empathie, d'Expression et d'Etiquette quand vous traitez avec les autres *shen* de manière courtoise est réduite de 2.

***Distinction au sein de la meute* (atout de 2 pts) [V, Sabbat]:**

Vous êtes assez célèbre dans votre propre meute suite à un acte héroïque qui a pu sauver certains de vos camarades. Les 2 points de cet atout peuvent être ajoutés à votre score de reconnaissance de la meute. Vous pouvez très bien ne pas être chef mais être d'avantage respecté que lui.

***Mentor politicien* (atout de 2 pts) [WW, Seigneur de l'Ombre]:**

Bien que les Seigneurs de l'Ombre ne puissent prendre l'Historique Mentor, quelques Seigneurs doués pour la politique sont dirigés dans les arts de leur profession. Un mentor politicien peut vous donner un avis général, mais n'interviendra pas dans vos affaires personnelles. Il ne prendra pas la responsabilité de vos actes, mais peut être d'une aide précieuse pour démêler les intrigues politiques d'un Sept. Les Conteurs désireux de faire ressortir le côté politique de leur campagne trouveront cela plus aisé si l'un des personnages a cet avantage.

***Noble héritage* (atout de 2 pts) [WW, Croc d'Argent]:**

Vous êtes issu d'une famille distinguée, même pour les hauts standards Croc d'Argent. Votre famille personnifie les grands idéaux de votre tribu en verbe et en acte. Ce n'est pas comme *Lignée Pure*; les plus nobles familles peuvent être de modeste naissance. La plupart des Garous qui

connaissent votre famille la respectent. La difficulté de tous les jets sociaux impliquant des Garous au courant de votre réputation familiale est réduite de 1.

Ce mérite vous confère des titres de noblesse pour les Crocs d'Argent issus de pays de tradition monarchique. Dans des pays républicains comme les Etats-Unis, les Garous peuvent faire partie des "premières familles", et être sur toutes les listes sociales. Cet atout ne confère aucune autre propriété. Peu de Garou reconnaissent encore l'aspect héraldique de ce mérite, mais un titre et un nom de famille noble aide énormément à impressionner les autres groupes monarchiques du Monde des Ténèbres (comprenant les Ventrues, les Sidhes et les Enfants de Karnak).

***Rapport particulier* (atout de 2 pts) [V, Sabbat] :**

Un lien très particulier et plus fort que tout ce que vous connaissez vous unit avec un autre vampire. Vous n'êtes pas obligé d'aimer cet autre vampire, mais le lien existe bel et bien. Il vous permet de savoir lorsque ce vampire a des ennuis, lorsqu'il souffre, lorsqu'il ment ou lorsqu'il a besoin de vous. Ce lien fonctionne évidemment de la même manière dans l'autre sens. Les deux personnages doivent choisir cet atout. Il ne faudrait pas chercher à abuser de ce pouvoir en liant un faible vampire à un autre extrêmement puissant (sauf si le Conteur le permet).

***Réputation* (atout de 2 pts) [V-WW-M-W-C] :**

Vous avez une bonne réputation auprès de vos pairs (d'influence restreinte). Elle peut être de votre fait, de celui de votre mentor ou de votre groupe. Ajoutez trois dés à tous vos groupements concernant les relations sociales avec des membres de la faction concernée. Un personnage qui possède cet atout ne peut pas prendre le handicap "discrédit".

***Amitié d'un clan* (atout de 3 pts) [V] :**

Pour des raisons diverses (apparence, comportement, historique ou Attitude) quelque chose en vous attire les membres d'un autre clan que le vôtre (au choix). La difficulté est minorée de 2 pour tous les jets concernant les interactions sociales avec les Caïnites de ce clan. Cet atout peut être à double tranchant : vous êtes considéré comme un sympathisant de ce clan que vous le vouliez (ou le niez!) ou non.

***Immunité diplomatique* (atout de 3 pts) [WW, Seigneur de l'Ombre] :**

La Nation Garou vous tient en estime en tant que médiateur. Vous pouvez voyager ou bon vous semble dans la poursuite de vos tâches. Nul ne peut vous chercher, et vous êtes le bienvenu à tous les moots. Bien sur, si vous abusez de vos privilèges, le ton montera. Les Seigneurs de l'Ombre ont travaillé dur pour préparer les quelques Garous honorés par ce privilège, et si un ancien de votre tribu apprend que vous abusez de vos droits, vous serez chassé de la tribu (en d'autres termes, quoi que vous fassiez, ne vous faites pas prendre).

***Messenger reconnu* (atout de 3 pts) [WW, Arpenteur Silencieux] :**

Votre réputation de messenger fiable et incorruptible vous a devancé. Vous pouvez entrer dans la plupart des Septs sans être défié tant que vous avez un message pour quelqu'un qui y réside. De plus, peu de Garous tenteront de vous gêner dans vos tâches, et la plupart vous laisseront traverser leur territoire sans soucis. Cependant, le simple fait de votre présence peut faire naître des rumeurs et des intrigues, comme les locaux se mandent quel message vous convoyez.

***Pion* (atout de 3 pts) [V] :**

Vous pouvez manipuler et contrôler, d'une certaine manière, un Vampire d'une génération inférieure à la vôtre. Votre emprise fut certainement acquise par le Lien du Sang mais elle peut également avoir d'autres sources telles le chantage, la corruption ou les menaces (mettez cela au point). Le pion ne sait pas forcément qu'il est contrôlé.

***Apprentissage faussé* (handicap de 1 pt) [V-WW-M-W-C] :**

Votre mentor était assez malveillant et ne vous a inculqué que les choses fausses ou inexactes concernant la société des Eveillés que vous côtoyez. Vos concepts sur la politique des Fondations, des Cercles ou des Tribus sont complètement bidons, et pourraient bien vous valoir de nombreux ennuis. Au fil du temps, après avoir reçu nombre de leçons, vous pourrez passer outre ce mauvais départ (le Conteur vous dira quand). Mais jusque là, vous continuerez à croire en ce qu'on vous a inculqué, même si les autres essaient de vous jouer des tours et vous faire croire que vous vous trompez.

***Châtiment de la meute* (handicap de 1 pt) [V, Sabbat] :**

Vous devez vous confronter à un châtiment que votre meute vous a infligé après que vous êtes allé à l'encontre de ses règles. Le résultat est que vous ne pouvez plus effectuer un type d'action qui vous tient à cœur (partir en solitaire, quitter la ville avec votre meute, traîner aux environs du râtelier, vous acoquiner avec certains individus, et ainsi de suite). C'est à vous de définir la nature exacte du châtiment, en accord avec votre Conteur.

***Clan rival* (handicap de 1 pt) [WW, Hengeyokai] :**

Pour quelque raison, l'une des autres factions de changeformes de votre cour est en désaccord avec vous. Peut-être que les Kitsune locaux vous trouvent insupportablement barbare, ou que les Same-Bito pensent que vous êtes une piètre esquisse de guerrier. Quelle que soit la raison, vos jets Sociaux quand vous traitez avec cette autre Lignée Changeante (qui peut même être la votre) sont à une difficulté de +2.

***Ennemi surnaturel* (handicap de 1 à 5 pts) [V-WW-M-W-C-WoD, Arcanum] :**

Vous avez un ennemi (vampire, loup-garou...) ou un groupe d'ennemis surnaturels. Quelqu'un veut votre peau (ou ce qu'il en reste). La valeur de ce

handicap détermine la puissance de vos adversaires. Les plus puissants (Maîtres ou vampires) rapportent cinq points; ceux dont le pouvoir est équivalent au vôtre ne valent qu'un point. Vous devez décider de l'identité de vos ennemis, et de la façon dont vous vous êtes attiré leur haine.

***Hostilité du mentor* (handicap de 1 pt) [V-M-C] :**

Votre mentor ne vous apprécie guère et vous veut même du mal. Il saisira toutes les opportunités de vous causer du tort ou de vous blesser, et peut être même vous attaquer directement si vous le provoquez. Ses amis le soutiendront contre vous. Bonne chance !

***Mentor fou* (handicap de 1 pt) [V-M-C] :**

Votre mentor a complètement lâché prise sur la réalité consensuelle, il s'est perdu dans sa propre Quiétude ou est devenu fou dangereux. Tous les torts qu'il cause peuvent rejaillir sur vous; il se peut même que vous fassiez partie intégrante de l'un de ses plans insensés. Ce handicap ne s'applique pas aux Maraudeurs.

***Mentor infâme* (handicap de 1 pt) [V-M-C] :**

La plupart de vos confrères mages ne font ou ne faisaient pas confiance à votre mentor. Résultat, ils ne vous apprécient guère plus. C'est pour vous un lourd fardeau, dont vous aurez beaucoup de mal à vous débarrasser.

***Métissé* (handicap de 1 ou 2 pts) [WW, Fils de Fenris] :**

Les Fils qui sont visiblement métissés (i.e issus de parents d'Ethnie différentes) sont méprisés par les autres. Ils sont plus difficilement acceptés, doivent travailler plus dur pour gagner du Renom (à la discrétion du Conteur) et sont souvent traités aussi mal que des Métis (Garou, cette fois) par les membres les plus militants de leur tribu. Le Fils souffre de pénalités sur tous ses jets Sociaux avec les Fils de Fenris (difficulté à +1 avec 1 point de handicap; un dé en moins avec le handicap de 2 pts).

Note : Ce handicap n'affecte pas l'Historique *Lignée Pure*.

***Péché originel* (handicap de 1 pt) [WW, Seigneur de l'Ombre] :**

Vous êtes l'enfant ou l'élève d'un Garou infâme. Les Galliards ont répandu les légendes infamantes le concernant de caern en caern, et la même infamie vous est attribuée. Chez les Seigneurs de l'Ombre, cela peut tourner à votre avantage, car peut se risqueront à vous trahir, mais en dehors de votre tribu, cette réputation vous précède. Il est admis que vous reprendrez là ou votre parent s'est arrêté. Affichez votre mépris avec fierté. Ceci ne peut être pris avec l'Atout *Mentor Politicien*.

***Responsabilité spécifique* (handicap de 1 pt) [V, Sabbat] :**

Un devoir bien spécifique vous incombe, et vous devez l'accomplir pour votre meute toute entière. Le fait de parvenir à le mener à bien n'entraînera pas une augmentation de la considération que vous portent vos camarades, mais le respect qu'ils ont

pour vous chuterait aussitôt si vous abandonniez cette mission. La nature exacte de cette tâche peut être très variée. En voici quelques exemples : agir en tant que messenger et coordinateur de la meute, être chargé de trouver suffisamment de victimes pour les Festins Sanglants, réparer les erreurs de vos camarades de meute, ou encore leur prêter de l'argent.

***Rival au sein de la meute* (handicap de 1 pt) [V, Sabbat] :**

Une farouche rivalité vous oppose à un autre membre de votre meute. Vous êtes toujours en compétition avec ce vampire, soit par jeu, soit par dépit. Vous ne reculez devant rien pour lui prouver votre supériorité, et il en fait autant à votre rencontre, sans jamais réussir à vous départager.

***Sosie* (handicap de 1 pt) [V] :**

Vous ressemblez à un autre Vampire et on vous confond souvent avec lui, et cela vous ennuie. Les Alliés de ce sosie vous contacteront pour vous dévoiler des choses que vous ne voulez pas entendre, ses ennemis voudront en finir avec vous et d'autres vous traiteront d'une façon qui vous paraîtra étrange. Vous pourrez finalement clarifier la situation, mais cela demandera des efforts considérables.

***Disgrâce au yeux de la meute* (handicap de 2 pts) [V, Sabbat] :**

Vous avez fait quelque chose qui a couvert de honte votre meute (et vous encore plus). Vous perdez deux dés sur tous les jets concernés, et deux points en reconnaissance de la meute.

***Ennemi au sein de la meute* (handicap de 2 ou 3 pts) [V, Sabbat] :**

Vous vous êtes fait un ennemi au sein de votre propre meute. Cet individu ne rêve que d'une chose : vous voir chassé de la meute (ou encore, détruit). Peut-être ne vous aime-t-il pas, à moins que vous ne lui ayez fourni de bonnes raisons de vous détester. Quoi qu'il en soit, il cherche en permanence à monter les autres contre vous et essaye de mettre à mal tout ce que vous réalisez de positif pour la meute. Ce handicap vaut trois points si votre ennemi est également le chef de la meute. Le score de Vinculum entre vous et votre ennemi est automatiquement égal à 0, et il ne peut augmenter, quel que soit le nombre de Vaulderies que vous pratiquez ensemble.

***Inimitié d'un clan* (handicap de 2 pts) [V] :**

Pour une raison quelconque, vous inspirez mépris et haine aux membres d'un autre clan. Vous avez une pénalité de 2 dés sur tous vos jets d'interactions sociales avec ces membres. Déterminez le clan "ennemi" au hasard ou choisissez-le.

***Mentor diabolique* (handicap de 2 pts) [V-M-C] :**

Votre mentor s'est engagé dans des agissements qui pourraient causer beaucoup de torts à ses semblables. Par exemple, il peut ignorer délibérément les protocoles, semer la panique à grand coup de magie

vulgaire ou de Paradoxe, traiter avec les Nephandi ou torturer les Technomanciens qu'il capture. Des tas d'autres mages veulent sa peau, et pourraient bien tanner la vôtre en même temps.

Discrédit (handicap de 3 pts) [V-WW-M-W-C] :

Vous avez mauvaise réputation parmi vos pairs; peut-être avez vous violé les protocoles une fois de trop, ou appartenez-vous à un groupe impopulaire. Vous subissez une pénalité de deux dés sur tous vos jets sociaux impliquant d'autres personnages de votre groupe. Un personnage possédant ce handicap ne peut pas prendre l'atout "réputation".

Abandonné (handicap de 4 pts) [WW, Gurahl] :

Comme de nombreux Gurahls, vous avez vécu votre première transformation seul. Contrairement aux autres ours-garous, cependant, aucun mentor n'est revenu pour vous expliquer les choses. Vous n'avez reçu aucun appel mystique qui vous aurait lancé dans un voyage à la recherche de votre Buri-Jaan. À la place, vous devez arriver à terme avec cette étrange "malédiction" qui vous est tombée dessus sans la moindre assistance extérieure. Peut-être cela vous rendra-t-il fou un temps, vous menant à l'internement. Ou vous fuirez totalement la civilisation, cherchant à dissimuler votre monstrueuse nature aux gens normaux. Finalement, de quelque façon, vous êtes entré en contact avec des Gurahl qui essaient de vous ramener dans le droit chemin.

Vous savez désormais qui et ce que vous êtes, mais la connaissance est acquise à grande peine, et vous portez encore les cicatrices psychologiques des temps de terreur qui ont jalonné votre route depuis la Première Transformation jusqu'à votre état actuel.

Si vous choisissez ce handicap, vous ne pouvez dépenser aucun point dans l'historique *Mentor* (le Conteur peut éventuellement présenter votre personnage à un Buri-Jaan, mais il disparaîtra, si l'on peut dire, durant les sessions de jeu). De plus, vous ne pouvez pas posséder la Connaissance *Rituels* jusqu'à ce que vous ayez suffisamment côtoyé la société Gurahle pour justifier de l'apprentissage de quelques rites ours-garous.

Membre sous surveillance (handicap de 4 pts) [V, Sabbat] :

Vous êtes un transfuge. Vous avez trahi la Camarilla, les Disciples de Seth ou tout autre groupe de vampires, et venez juste d'être accepté (à l'essai) au sein du Sabbat. Vous devrez faire vos preuves encore et encore avant d'être reconnu comme membre à part entière. Vous êtes bien traité par la plupart des autres vampires de la secte, mais vous savez bien qu'ils ne vous font aucunement confiance. On vous assigne toujours les missions les plus dangereuses et vous vous retrouvez en permanence en première ligne. Votre meute vous surveille sans cesse, ce qui restreint votre liberté d'action. Vous n'avez pas le droit de parler à des vampires n'appartenant pas à la secte ni de quitter le territoire de votre meute sans être accompagné par un camarade de meute, et vous devez sans cesse prouver que vous êtes loyal envers le Sabbat.

Société des Dormeurs

Ces atouts et handicaps concernent l'influence et le pouvoir qu'un personnage possède vis-à-vis des Dormeurs. Certains correspondent à des traits d'historique (comme influence et ressource); d'autres ne font que détailler et élargir ces derniers. Les historiques laissent plus de liberté créative, tandis que les atouts fournissent des indications précises et détaillées sur vos possessions.

Allié accepté (atout de 1 pt) [V, Sabbat] :

Vous avez un contact dans le monde des mortels, contact que même les dirigeants du Sabbat jugent utile. Vous avez le droit de le maintenir tant qu'il n'entraîne pas de complications. En cas de besoin, vous devrez tuer vous-même votre contact afin de protéger le Sabbat et prouver votre loyauté.

Relations avec le marché noir (atout de 1 à 5 pts) [M-C] :

Vous entretenez des liens spéciaux avec le réseau commercial clandestin, ce qui vous aide à vous procurer certains équipements peu courants. Cet atout vous permet de rajouter un dé par point à vos jets de connaissance de la rue lorsque vous essayez, par exemple, de vous procurer des armes au marché noir. La difficulté de ce genre d'action est laissée à l'appréciation du Conteur (généralement 7 ou plus). Le nombre de points investis reflète l'étroitesse de vos liens avec ce milieu. Le Conteur peut vous autoriser à utiliser vos connections avec le marché noir pendant la partie pour vous procurer des pièces d'équipement utiles. Mais attention, les produits ainsi obtenus sont loin d'être gratuits - vos contacts ne vont pas vous en faire cadeau! C'est au Conteur de déterminer la quantité, la qualité et la disponibilité des objets recherchés. Il peut aussi interdire cet atout si cela déséquilibre sa chronique.

- **Un point** : Petits objets : munitions, cartes d'accès restreint, logiciels de bonne qualité.

- **Deux points** : Objets moyens : armes de poing, logiciels de pointe, munitions spéciales.

- **Trois points** : Objets fantaisistes : voitures anciennes, explosifs, armes automatiques.

- **Quatre points** : Gros objets : armes lourdes, badges d'accès illimité, code d'accès.

- **Cinq points** : "C'est cela oui... Peut-être la prochaine fois" : armes militaires sophistiquées ou explosifs très instables, véhicules militaires.

Relations dans les Parcs d'Etat (atout de 1 pt) [WW] :

Vous avez à la fois de l'influence et des contacts chez les rangers du parc local (si votre sept et caern est près de grandes forêts ou autre zone sauvage). Vous pouvez expulser certaines personnes de l'endroit et empêcher d'autres d'y rentrer. Parfois, votre emprise sur le département peut être menacée par de nouvelles recrues et les allées et venues de personnels importants. Ces contacts doivent être entretenus ou votre prise sur eux risque d'être faible.

Accès top secret (atout de 2 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

Quiconque travaille dans une agence d'intelligence clandestine a accès à des informations interdites au grand public, mais vous êtes au courant de secrets connus seulement de quelques rares privilégiés. Votre Conteur doit décider de la nature de l'information, ainsi que de sa source. Peut être un individu du genre "Gorge Profonde" vous contacte occasionnellement, ou encore votre tante Gertrude travaille au Pentagone. L'information est utile et généralement exacte, mais pas nécessairement complète ou toujours exploitable. L'information que vous recevez est à n'en pas douter dangereuse à posséder, mais votre source est confidentielle, et les fuites sont rares. Pour le revers de la médaille, voyez le handicap *Secret Dangereux*.

Amitié approuvée (atout de 2 pts) [V, Sabbat] :

Vous avez tissé un lien d'amitié avec un individu, mortel ou vampire, n'appartenant pas au Sabbat, et les dirigeants du Sabbat acceptent, pour des raisons qui vous échappent, que vous entreteniez cette relation. Votre ami doit posséder une certaine influence ou manifester une faculté qui le rend utile à la secte, sans quoi vous auriez depuis longtemps reçu l'ordre de le détruire. Mais en cas de besoin, votre chef pourrait bien vous ordonner de mettre fin aux jours de votre ami.

Boîte de nuit (atout de 2 pts) [V-M-C] :

Vous possédez une boîte de nuit de taille moyenne, mais qui est peut-être l'un des endroits les plus chauds de la ville. Elle vous rapporte suffisamment d'argent pour vivre (environ \$1000 par mois, mais ça peut augmenter), et surtout pas mal de prestige. Vous pouvez l'utiliser comme siège de votre Fondation si vous le désirez. Vous êtes libre de lui donner le nom que vous voulez, de choisir son style et son type de fréquentation. De nombreuses variations sont possibles sur ce thème : restaurant, théâtre, club de sport ou magasin.

Bourse de Recherche (atout de 2 pts) [WoD, Arcanum] :

Vous êtes titulaire d'une prestigieuse Bourse de Recherche de quelque université ou centre de recherche, ce qui vous délivre du fardeau d'un travail régulier. La Bourse procure un revenu minimum (le plus souvent dans les 1000\$ le mois), ainsi que des créances qui vous donnent accès dans un certain nombre de bibliothèques restrictives et de centres de recherches à travers le monde.

Compagnon mortel (atout de 2 pts) [W] :

Vous maintenez des liens étroits avec un mortel, que ce soit au travers de vos Entraves ou bien par une amitié chanceuse. Il peut s'agir d'un médium rencontré lors d'une séance de spiritisme ou d'un parapsychologue que vous assistez dans ses recherches. Dans la plupart des cas, vous désirerez sûrement vous accorder avec le mortel, il vous faudra cependant d'abord passer par un processus de reconnaissance normal. Bien sûr, cette amitié pourra se révéler être une lourde responsabilité pour vous

lorsque vos ennemis chercheront à l'employer comme moyen de pression ou comme monnaie d'échange.

Héritage obscur (atout de 2 pts) [WoD, Arcanum] :

Votre lignée a été bénie pour les yeux de l'Arcanum. Vous devez avoir eu un lointain ancêtre que l'on disait le sorcier du village, ou votre grand-mère était une fée, ou l'on dit que la lycanthropie coule dans vos veines. Quel que soit le cas, l'Arcanum croie que votre lignée est bénie, et que vous pouvez tout aussi bien un jour représenter un danger ("Les péchés du Père", après tout...). Même si votre héritage n'a pas d'autre effet sur vous, en terme d'Atouts et Handicaps, Attributs, ou similaires, vous êtes bien reçu par les autres Arcanistes.

Meute Harem (atout de 2 pts) [WW, Griffe Rouge] :

Le Garou a le contrôle d'une meute harem de loups. Il peut visiter la meute aussi souvent qu'il le désire et se reproduire avec n'importe lequel des loups présents. La meute peut comporter des louvetaux nés de ces unions, et le parent peut venir les rechercher au moment du Changement (s'il advient qu'ils soient Garou). La meute n'est pas nécessairement à l'abri, et le Garou peut être appelé afin de la défendre à tout moment. Ce mérite rapporte un point gratis dans l'Historique Kinfolk.

Permis de tuer (atout de 2 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

On vous a donné une autorisation spéciale pour "punir" ceux dont les intérêts sont contraires à ceux du gouvernement. Parfois, on vous assigne une cible désignée, mais le plus souvent vous avez une bonne dose de liberté dans le choix de vos touches. Beaucoup d'agences gouvernementales ne délivrent pas cette autorisation (c'est exceptionnellement rare dans le FBI). Celles qui le font surveillent de près les abus. Ceci n'est pas moins dû à une forte objection morale qu'à la peur d'être pris (l'assassinat est encore techniquement illégal aux Etats-Unis). Semble-t-il, les assassinats perpétrés en dehors de la nation de l'agent semblent plus acceptables que les assassinats internes, bien que les deux aient lieu. Le responsable de l'agence fera tout ce qui lui semble nécessaire pour couvrir vos traces, bien qu'il y ait des punitions pour le travail négligé. En dépit du nom, ce n'est pas un véritable "permis" de tuer. Vous pouvez, en théorie, être tenu pour responsable par le système légal, bien que ce soit une situation excessivement rare.

Permis inter-agence (atout de 2 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

Vous travaillez pour deux agences en même temps. Cela signifie que vous avez été officiellement autorisé à le faire par les deux agences, ou que vous avez été envoyé par une agence (votre agence d'origine) pour en espionner une autre (votre agence secondaire). L'avantage de la situation est que vous avez accès aux bénéfices (ressources, privilèges, etc.) des deux agences. Vous êtes également plus apte à avoir une bonne image du tableau général. Le désavantage vient de ce que les gens ne croiront jamais

complètement quelqu'un qui partage sa loyauté et se sentiront trahis si vous êtes infiltré et que vous êtes pris. Les Rangs et autres Atouts doivent être achetés séparément pour chaque agence. Remarquez qu'il est possible d'être reconnu dans une agence et à la traîne dans une autre. Votre Rang dans l'agence d'origine doit toujours être supérieur ou au moins égal à celui que vous avez dans l'agence secondaire. Si le Conteur veut qu'un joueur joue un agent double, ce joueur peut acquérir cet Atout et son Rang dans l'agence secondaire gratuitement. Le total de handicaps cumulés ne doit cependant pas excéder 7 points.

***Relations avec les médias* (atouts de 2 pts) [V-WW-M-C]:**

Vous avez à la fois de l'influence et des contacts auprès des médias locaux. Vous pouvez faire disparaître des nouvelles ou en faire publier de fausses, bien que l'efficacité de vos manœuvres ne soit pas toujours garantie à 100% - les journalistes sont des gens imprévisibles. Vous avez également accès aux fichiers des équipes de rédaction des journaux et des stations télévisées locales. Cet atout est fréquent chez les membres du N.O.M. et les Adeptes du Virtuel.

***Relations avec le milieu judiciaire* (atout de 2 pts) [V-WW-M-C]:**

Vous avez à la fois de l'influence et des contacts au sein du système judiciaire de votre pays. Vous connaissez la plupart des juges, ainsi que des procureurs, et pouvez modifier le cours de divers procès et instructions avec un minimum de difficulté. Vous ne pouvez pas intervenir directement, mais réussissez généralement à les influencer dans un sens ou un autre. Ces liens peuvent également vous permettre d'acquérir facilement des commissions rogatoires.

***Statut tribal* (atout de 2 ou 4 pts) [WW, Uktena]:**

Vous ne prenez pas seulement une part active dans votre communauté humaine d'origine, mais vous y avez atteint un statut, une position en tant qu'orateur, guérisseur, médecin ou encore membre du conseil des anciens. Le nombre de points investis détermine votre autorité relative : deux points signifieront que vous agissez comme un shaman guérisseur pour vos Kinfolk, alors que quatre points peuvent vous assurer un siège au conseil tribal ou vous offrir la renommée d'un grand sage.

Vous devez être issu d'une tribu de Natifs Américains ou résider dans une communauté ethnique distincte pour acheter ce mérite. Les Garous métis et lupus ne peuvent acheter ce mérite.

***Territoire* (atout de 2 pts) [WW, Griffe Rouge]:**

Le Garou s'est établi un territoire pour lui seul (ou éventuellement en conjonction avec d'autres Griffes ou des loups). Le territoire est limité par des marques odoriférantes reconnaissables par les autres créatures (mais pas les humains). Le personnage connaît intimement la zone et peut dire, en la parcourant, si d'autres que lui en ont franchi les limites. Dans son territoire, le Garou peut chasser plus facilement car il connaît les habitudes de toutes les proies présentes. Les autres Garous ne

pénétreront pas volontairement dans le territoire du Garou à moins de chercher ouvertement à le provoquer.

***Agent reconnu* (atout de 3 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA]:**

Vous êtes respecté et aimé des agents avec qui vous travaillez, et cela vous a bien servi. Vous êtes un des premiers à avoir les informations, les commérages et les mouvements de police. L'information obtenue par ce mérite n'est pas toujours exacte, mais vous êtes bien placé pour obtenir des informations confirmant ou non celles-ci. De plus, vos collègues agents sentent en vous un sens de la camaraderie et sont enclins à vous venir en aide. Ce mérite ajoute un dé à votre réserve sur tous les jets invoquant le Commandement, la Bureaucratie, la Couverture ou l'Investigation, tant que ces jets sont faits en relation directe avec votre agence.

***Identité double* (atout de 3 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA]:**

Vous êtes impliqué dans le monde de l'ombre et de l'espionnage depuis suffisamment longtemps pour vous être établi une double identité. Vous vous êtes préparé une autre vie, documents à l'appui (carte de sécurité sociale, passeport, etc.). Cette identité n'est pas connue, même de votre employeur, et peut être utilisée comme une issue de secours si les choses tournent mal.

***Manoir* (atout de 3 pts) [V-M-C]:**

Vous possédez un vaste manoir - une demeure qui comprend au moins une vingtaine de chambres - et une propriété attenante. Cet atout fournit les domestiques qui vont avec, mais vous ne pourrez pas les utiliser comme acolytes (alliés), à moins d'acheter le trait d'historique du même nom. Votre manoir est équipé d'un système de sécurité électronique en parfait état de marche, et d'une clôture ou d'un mur d'enceinte. Par contre, il n'est relié ni à un Node, ni à un Royaume d'Horizon (voir le trait d'historique "fondation" pour ça). Le manoir peut être en aussi bon ou mauvais état que vous le désirez, mais plus il a l'air inhabité, plus il est susceptible d'attirer l'attention. Une demeure hantée n'attire guère de contrôleurs du fisc, mais les gendarmes peuvent venir rôder autour s'ils ont l'impression qu'elle sert de repaire à une bande de gamins bizarres.

***Relations avec l'Eglise* (atout de 3 ou 5 pts) [V-WW-M-C]:**

Vous possédez à la fois des contacts et de l'influence au sein des églises locales, et vous êtes en mesure de lancer des marches de protestation, d'aider les nécessiteux ou de collecter de l'argent pour de bonnes œuvres. Bien sûr, plus vous utilisez ces liens, plus vous courez de risques d'être découvert. Cet atout est particulièrement approprié pour les mages du Chœur Céleste et, paradoxalement, les Nephandi.

Cet atout coûte 5 points pour les vampires (on comprend pourquoi).

Relations dans la pègre (atout de 3 pts) [V-WW-M-C] :

Vous avez à la fois de l'influence et des contacts au sein de la mafia locale et des gangs organisés. Cela vous confère un accès limité à de grands nombres de "soldats", ainsi que des liens avec le monde du crime. Plus vous utilisez ces liens, plus ils s'affaiblissent.

Relations dans la police (atout de 3 pts) [V-WW-M-C] :

Vous possédez à la fois des contacts et de l'influence au sein des services de police locaux. D'un simple coup de fil, vous pouvez faire délivrer un mandat d'amener. Malheureusement, plus vous utilisez ces liens, plus ils s'affaiblissent - et plus vous attirez l'attention sur vous. Votre influence n'est pas formidablement solide (pour qu'elle le soit, il faudrait que vous l'ayez acquise en cours de partie) et peut parfois vous faire défaut.

Relations dans le monde artistique (atout de 3 pts) [M-C] :

Vous jouissez d'une certaine célébrité et d'une réelle influence dans le milieu artistique local (musique, danse, théâtre, etc.). Soit vous possédez ou administrez un haut lieu artistique, soit vous êtes très connu à la fois de vos pairs et des amateurs. Vous pouvez utiliser cette influence pour récolter des informations ou acheter des faveurs. Cet atout est particulièrement utile si vous cherchez des acolytes ou êtes amené à utiliser des formes de magie très subtiles ("Mais c'est un prestidigitateur ! Il passe son temps à faire des trucs comme ça !"). Pour 5 points, cette célébrité s'étend à tous le pays (David Copperfield travaillerait-il en réalité pour l'Ordre d'Hermès ?).

Relations dans le monde des affaires (atout de 3 pts) [V-WW-M-C] :

Vous possédez à la fois de l'influence et des contacts au sein des corporations locales. Vous comprenez le circuit que décrit l'argent dans votre ville, et vous entretenez des relations avec chacun des principaux intervenants. En cas de besoin, vous êtes à même de provoquer une catastrophe financière ou de rassembler des fonds importants (sous forme de prêts) en un laps de temps très restreint. Vous pouvez même découvrir quelles compagnies ont été achetées par Pentex ou quelles compagnies Pentex a pour projet d'acheter. Cet atout est très commun chez les Technomanciens, et presque obligatoire pour les membres du Syndicat.

Relations dans le monde politique (atout de 3 pts) [V-WW-M-C] :

Vous avez à la fois de l'influence et des contacts chez les politiciens et les bureaucrates de votre ville. En cas de besoin, vous pouvez faire couper l'eau et l'électricité dans un bâtiment ou un quartier donné, et exercer toutes sortes de pressions sur vos ennemis. Plus vous utilisez ces liens, plus ils s'affaiblissent. Vous ne pouvez acquérir un contrôle total qu'en cours de partie. Les mages du Syndicat et du N.O.M. ont souvent cet atout.

Allié spirituel (atout de 4 pts) [W] :

Quelqu'un que vous avez connu de votre vivant est "sensible" à votre présence et peut savoir lorsque vous êtes proche, même dans le Monde des Ombres. Cette personne n'est pas affectée par le Brouillard dans les lieux où vous êtes présent (bien que les pénalités normales soient appliquées pour les autres Ombres). Elle peut même communiquer avec vous et vous porter parfois assistance. Malgré tout, il vous faut veiller sur cette personne car tout ennemi, que vous vous serez fait dans le Monde des Ombres, pourra être tenté de la faire souffrir pour l'aide qu'elle vous aura apportée.

PDG (atout de 5 pts) [V-WW-M-C] :

Vous possédez autant d'influence et d'emprise sur une grande corporation donnée (et ses filiales) que si vous étiez son directeur général. Il se peut que vous ayez effectivement occupé ce poste avant votre Eveil, et que vous ayez su préserver votre contrôle. Par l'intermédiaire de cette firme, vous êtes très au courant de ce qui se passe dans le milieu corporatiste, et avez les moyens de soutenir une guerre économique. Cet atout vous confère des ressources et des alliés informels, dont l'utilité exacte devra être déterminée par le Conteur. C'est un atout très commun chez les membres importants de la Technocratie.

Avec l'approbation du Conteur, vous pouvez être à la tête d'une compagnie possédée par Pentex, et avoir de meilleurs accès pour foutre la pagaille dans cette méga-corporation. Mais attention : ils surveillent de près leurs acquisitions.

Amitié secrète (handicap de 1 pt) [V, Sabbat] :

Vous entretenez une amitié avec un humain ou un vampire ne faisant pas partie du Sabbat, tout en sachant que, si cette relation devait être révélée au grand jour, il y a de bonnes chances que vous soyez tous deux détruits. Vous êtes toujours obligé de cacher cette amitié. Vous ne devez jamais révéler ce secret, sans quoi vous risquez de graves ennuis.

Chantage (handicap de 1 ou 2 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

Il y a quelque chose de votre passé que vous ne voulez pas révéler. Malheureusement, quelqu'un est au courant de cette chose. Cette personne (ou organisation) réclame d'outrageuse somme d'argent, ou plus souvent, des services. Elle veut des informations importantes de l'agence en échange de son silence. C'est un handicap à 1 point si le secret est relativement mineur et peut causer des inconvénients personnels ou de grands embarras s'il était révélé. Un handicap de 2 points indique une information bien plus dangereuse. Tuer le maître-chanteur ne peut que faire empirer le problème, mais si le personnage est suffisamment intelligent pour retourner la table du maître-chanteur (i.e. découvrir l'un de ses secrets cachés), le Conteur peut diminuer ou supprimer ce handicap - du moins temporairement.

Femme (handicap de 1 pt) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

Dans le monde macho des communautés de l'intelligence, être une femme peut être un désavantage décisif. En dépit de récentes mesures, la plupart des organisations d'intelligence sont toujours des fiefs masculins; les femmes n'y sont pas ouvertement bienvenues. Les plafonds en verre sont plus courants ici que dans les autres professions, et la discrimination ou le harcèlement sexuel y sont tout aussi communs. Un personnage féminin n'est pas forcé de prendre ce handicap. Une femme agent sans ce handicap a manœuvré de façon à obtenir l'acceptation générale au sein de l'organisation, bien que ceci ne la protège pas entièrement.

Minorité ethnique (handicap de 1 pt) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

Dans nombre des institutions d'intelligence des nations, les minorités ethniques sont toujours considérées comme des citoyens de deuxième classe par le pouvoir mis en place. Bien que la situation se soit améliorée ces dernières années, être d'une minorité continue d'affaiblir les chances d'avancement d'un agent. Certaines organisations (comme le CDC) ne sont pas aussi partiales que d'autres. Le Conteur reste donc seul juge sur le fait que ce handicap rapporte ou non un point.

Anachronisme (handicap de 2 pts) [V] :

Vous avez traîné vos guêtres pendant un certain temps comme Vampire et n'êtes pas capable (ou ne voulez pas) vous mettre à la page. Il vous faut faire un jet d'Intelligence à chaque fois que vous avez affaire à un objet apparu à une période postérieure à celle de votre vie de mortel. Si le jet échoue, utilisez le nombre d'échecs nets (les "un" non annulés par des succès) comme un malus à vos tentatives.

Parents persistants (handicap de 2 pts) [WW] :

Vos parents refusent de laisser votre souvenir s'estomper, et mènent activement un programme d'Enfants Perdus afin de vous retrouver. Ils utilisent également des détectives privés pour traquer vos traces. La distance qui les séparent de votre piste est laissée à l'arrangement du Conteur. Vous ne pouvez simplement pas leur dire ce qui vous est arrivé pour une raison ou une autre : peut-être votre père est un employé loyal de la Pentex, ou vos parents sont des fondamentalistes qui n'accepteraient et ne comprendraient pas votre nouvelle vie...

Secret dangereux (handicap de 2 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

Vous êtes au courant de quelque information top secret qui place votre vie en danger. Ce que c'est et comment vous l'avez eu est laissé au Conteur. Contrairement au mérite *Accès top secret*, ce secret ne vous apporte rien de bien et vous placera en extrême danger si quelqu'un découvre que vous le possédez. De plus la source de votre information est instable ou injoignable (un collègue alcoolique, un vampire Malkavian, ou quelqu'un qui a récemment disparu), augmentant les probabilités que vous allez

bientôt courir pour votre vie. Le secret vous pèse, vous donnant de nombreuses nuits sans sommeil. Vous devez être suspicieux et vous méfier de tous sauf vos plus proches parents et amis - et peut-être même d'eux.

Vendetta bureaucratique (handicap de 2 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

Quelqu'un dans votre organisation vous déteste et cherche activement à vous avoir. Vous ne savez pas qui il est, ni même si la personne existe réellement. Tout ce que vous savez se résume à votre inexplicable malchance. Les mémos n'arrivent jamais sur votre bureau, on vous assigne les plus mauvaises tâches, votre arme est chargée à blanc. Votre ennemi caché ne vous est pas nécessairement supérieur en rang, il est juste en bonne position pour vous brûler. Une secrétaire avec une rancune secrète peut causer plus de tort que n'importe qui d'autre. Qui que ce soit, il a bien caché sa piste et sera difficile à trouver. Un ennemi invisible caché dans la périphérie d'un personnage est un excellent outil pour construire une atmosphère de paranoïa dans une partie.

Agent relégué (handicap de 3 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

Les membres de votre agence ne vous aiment pas et vous êtes toujours le dernier à avoir les dernières nouvelles. Le pourquoi de cette impopularité vous est laissé, ainsi qu'au Conteur. Peut-être êtes-vous un alarmiste, juste assez courageux pour s'opposer aux pratiques départementales illicites, ou peut-être êtes-vous juste un branleur. Vous êtes souvent la cible de petites mesquineries ou êtes simplement ignoré. Dans tous les cas, les autres agents ont du mal à supporter votre présence dans le champ. Retirez un dé à tous vos jets invoquant directement en relation avec votre agence le Commandement, la Bureaucratie, la Couverture ou l'Investigation. Pour les Historiques gratuits des agences, recevez Allié 1 au lieu de 3.

Chassé (handicap de 3 pts) [V-WW] :

Vous êtes poursuivi par un chasseur de vampire ou de loup-garou fanatique qui est persuadé que vous êtes une bête sauvage dangereuse et hostile à l'humanité (peut-être l'êtes vous). Tous ceux avec qui vous vous associez peuvent être chassés alors par le même individu. Bien que ce chasseur recherche la destruction de tous les vampires ou Garou, il y a quelque chose en vous qui attire la passion de ce tueur. Le chasseur est, pour quelque bonne raison, immunisé au Delirium (Loup-Garou).

Endetté (handicap de 3 pts) [WoD, FBI-NSA-CIA] :

Vous êtes de manière chronique couvert de dettes. Peut-être êtes-vous un alcoolique, ou un parieur, ou juste un mauvais gestionnaire. Vous semblez juste toucher votre paie pour pouvoir combler votre déficit financier. Vous devez lourdement emprunter juste pour couvrir de vieilles dettes, et vos créanciers (banques, agences de recouvrement, huissiers, mecs avec des battes) frappent à votre porte. Cet endettement fait de vous le candidat idéal au recrutement des agences en-

nemies (humaines ou surnaturelles). Cela peut alléger votre dette (au choix du Conteur) ou vous faire encore dépenser plus. Votre agence garde un œil sur les irrégularités financières de ses employés (surtout depuis le cas Ames), et vous pouvez déjà être mis sous surveillance. Vous ne pouvez pas acheter l'historique *Ressource*, et ne recevez pas les Ressources gratuites qui sont offertes à la plupart des personnages agents dans une para-intelligence, car vous dépensez tout votre argent aussi vite qu'il rentre et il vous reste trop peu pour pouvoir l'exhiber.

Filleul (handicap de 3 pts) [V-WW-M-C] :

Vous vous consacrez à la protection d'un Dormeur. Vous pouvez décrire celui-ci, mais c'est le Conteur qui devra déterminer ses caractéristiques. Ce personnage peut être un ami ou un parent de votre existence d'avant l'Eveil, ou quelqu'un que vous avez connu après et avec qui vous vous êtes lié d'amitié. Les acolytes ne sont pas considérés comme filleuls (vous les avez déjà "payés" séparément). Les filleuls semblent avoir un don inné pour se retrouver mêlés à tous les problèmes d'un personnage, et constituent des cibles de choix pour les ennemis de ce dernier. Si le Filleul est un Kinfolk (Loup-Garou), alors le personnage doit avoir une relation spéciale avec lui (amant, fils ou fille d'un ami, etc.).

Meute filleule (handicap de 4 pts) [WW, Griffe Rouge] :

Ce handicap est similaire au Handicap *Filleul*, mais se réfère à une meute de loups entière. Le Garou est responsable de la sécurité et de la bonne santé de la meute de loups. La meute a souvent besoin d'aide ou d'attentions, et peut avoir subi la perte de nombreux membres avant que le Garou ne les aie pris sous sa protection. Peut-être s'agit-il d'une meute captive ou dans une zone active de chasse au loup.

Proie (handicap de 4 pts) [M-C] :

Les vampires et les loups-garou ne sont pas les seuls Eveillés qui doivent craindre les chasseurs de sorcières fanatiques. D'une façon ou d'une autre, vous avez attiré l'attention d'une organisation de Dormeurs (peut-être contrôlée par la Technocratie ou les Nephandi) ou d'un individu qui cherche maintenant à vous détruire. Ce chasseur ne peut être raisonné, et il possède une certaine influence ou autorité qui joue contre vous et met en danger vos amis, votre famille et vos associés. Tôt ou tard, ce handicap débouchera sur une confrontation dont la résolution n'aura rien de facile.

Physiques

Ces atouts et handicaps concernent votre santé et votre apparence physique. Un effet de Vie de niveau trois peut reproduire ces atouts ou remédier à ces handicaps jusqu'à un certain degré - dans les limites de l'effet d'Amélioration Corporelle.

Beauté surréelle (atout de 1 pt) [C] :

Vous possédez une beauté bien au dessus de la normale. Les gens restent en admiration devant vos formes parfaites. Si vous êtes un Sidhe, peut-être est-ce votre apparence féérique qui brille à travers votre corps physique. Les personnages qui ont ce mérite doivent avoir au moins une Apparence de 5 car leur beauté est supposée dépasser même cela.

Désarticulation (atout de 1 pt) [V-WW-M-C] :

Vous êtes inhabituellement souple. Réduisez la difficulté de tous vos jets de Dextérité impliquant une certaine flexibilité corporelle de 2 - par exemple, si vous devez passer par une ouverture très étroite.

Equilibre de félin (atout de 1 pt) [V, Sabbat] :

Vous possédez un sens de l'équilibre inné et êtes capable de retomber sur vos pieds presque à tout coup. Vous recevez deux dés supplémentaires à chaque fois que vous devez jeter les dés pour savoir si vous conservez votre équilibre, ou la difficulté de tels jets est réduite de deux.

L arge (atout de 1 pt) [WW, Nuwisha] :

Un Nuwisha doté de ce mérite est substantiellement plus large que ceux de sa race, et peut facilement être confondu avec un Garou sous sa forme Manabozho. Cette grande taille n'apporte aucun bonus physique, mais rajoute un dé à tous les jets Sociaux quand le Nuwisha traite avec des Garous.

L ève-tôt (atout de 1 pt) [V, Sabbat] :

Vous êtes toujours le premier à vous lever et le dernier à retourner au lit. Vous vous levez toujours au moins une heure avant les autres, même si vous ne vous êtes pas couché avant l'aube. Vous avez apparemment moins besoin de repos que les autres.

Mésomorphe (atout de 1 pt) [WW] :

Il est aisé pour vous de transformer seulement certaines parties de votre corps, comme une main en griffes tout en restant sous forme Homidé. La difficulté pour vous est seulement de six.

Petit dormeur (atout de 1 pt) [WoD, Arcanum] :

Vous avez besoin de moins de sommeil que les autres mortels : vous pouvez travailler aussi bien avec seulement quatre heures dans une nuit. Si le Conteur impose des pénalités pour les privations de sommeil (un ou deux dés de pénalités sont suggérés), vous en êtes exempt. Inutile de le dire, cela vous permet d'accomplir bien plus par vos activités quotidiennes, que vous soyez Arcaniste ou écrivain free-lance.

Tolérance à l'alcool (atout de 1 pt) [WW, Fils de Fenris] :

Avec un jet de Vigueur réussi (difficulté 5), un Garou avec ce mérite peut oublier les effets de l'intoxication, ne souffrant alors d'aucune des pénalités réservées aux combattants ivres. Cet Atout fonctionne aussi contre toute intoxication naturelle, mais pas contre les poisons. Cela prendra aussi plus

de temps à un Garou avec cette tolérance pour être saoul.

“Bébé rose” (atout de 2 pts) [V]:

Vous semblez bien plus humain que les autres vampires, ce qui vous permet de vous fondre bien plus facilement dans la société humaine. Votre peau est rose, vous n’avez jamais réellement cessé de respirer (bien que vous n’en ayez pas besoin et éternuez vous est même naturel. Vous pouvez même faire battre votre cœur tant que vous avez au moins un Point de Sang. Cet atout ne peut pas être pris par un personnage Nosferatu.

Cœur déplacé (atout de 2 pts) [V]:

Votre cœur s’est déplacé dans votre corps au maximum de 60 centimètres par rapport à sa position originelle, près du milieu de la poitrine. Ceux qui voudront vous empaler auront bien du mal à découvrir son véritable emplacement.

Glabro acceptable (atout de 2 pts) [WW]:

Votre forme Glabro peut passer pour une forme Homidée. Vous ne perdez pas d’attribut Social quand vous êtes sous forme Glabro.

Imposant (atout de 2 pts) [WW, Fils de Fenris]:

Un Garou possédant cet Atout peut ajouter un dé à tous ses jets Sociaux qui impliquent l’intimidation. Le Fils apparaît dangereux autant par son comportement que par son apparence physique, et affiche une confiance qui aide à impressionner ses adversaires.

L’ongévité (atout de 2 pts) [WW]:

Vous vivez extrêmement vieux et ne souffrez pas des effets de l’âge avant d’avoir atteint plus de 85 ans (au lieu de 65). Vous pouvez espérer vivre 120 ou 130 ans, sauf en cas de mort au combat.

Manque d’odeur (atout de 2 pts) [WW]:

Vous ne produisez aucune odeur, ou celle-ci est extrêmement discrète. Vous êtes difficile à traquer pour tous ceux qui utilisent l’odeur. Les difficultés de traque contre vous sont à +2.

Mauvais Goût (atout de 2 pts) [WW]:

Votre chair dégage des essences au goût si désagréable que quiconque tente de vous mordre (Garou, fomor, monstre du Ver) attrape la nausée. L’assaillant doit alors dépenser un point de Volonté chaque tour, ou relâcher sa prise. Les loups et les Lupus ne vous lécheront pas.

Armes naturelles (atout de 3 ou 4 pts) [WW, Griffes Rouges]:

Les Garous qui ont ce mérite sont particulièrement en harmonie avec leur forme de loup. Leur équilibre et leurs acuités physiques sont plus développés que sous forme Homid. Le Garou peut soustraire un à la difficulté de chaque jet d’attaque avec une arme naturelle (i.e. griffes, crocs, poings, pieds, lutte) sous forme Lupus. Cependant, il ajoute un à la difficulté de tels jets d’attaque faits sous forme Homid.

Cet Atout coûte quatre points pour les personnages Homidés (ça existe?!?).

Digestion efficace (atout de 3 pts) [V]:

Vous êtes capables de tirer plus d’éléments nutritifs du sang qu’on ne le fait généralement. Tous les 2 points de sang ingérés, augmentez votre réserve de 3 (arrondir par défaut, ignorer les moitiés restantes).

Serres puissantes (atout de 4 pts) [WW, Corax]:

Les serres des oiseaux se contractent automatiquement durant leur sommeil, leur permettant ainsi de garder une prise toute la nuit durant où qu’ils se soient perchés. Vous pouvez utiliser cette sorte de prise quand vous le voulez, rendant impossible la saisie d’objet que vous voulez réellement garder dans vos serres. Si vous décidez de garder absolument quelque chose dans vos serres, vous disposez d’un bonus de trois dés de Force à utiliser si quelqu’un tente de vous arracher l’objet.

Cet atout peut aussi être utilisé pour s’agripper aux rebords d’une fenêtre, à une falaise, aux branches d’un arbre et à tout ce qui convient dans la vie animale, ou quand vous essayez de traîner des victimes inconscientes d’endroits dangereux vers la sécurité.

Taille gigantesque (atout de 4 pts) [V-WW-M-C]:

Vous êtes anormalement grand et large - par exemple : vous mesurez 2,10 mètres et vous pesez environ 200 kilos. Vous bénéficiez donc d’un niveau de santé supplémentaire, et pouvez encaisser davantage de dégâts avant de tomber en incapacité. Traitez cet atout comme un niveau de santé additionnel, sans pénalités sur les jets.

Métamorphe (atout de 6 pts) [WW]:

Il est extrêmement facile pour vous de changer de forme, et pouvez le faire pendant votre sommeil. Vous n’avez aucun jet à faire pour changer de forme (vous êtes considéré comme ayant cinq succès automatiques), ni ne devez dépenser un point de Rage pour assumer instantanément une forme voulue. De plus, si vous tombez inconscient (à cause de blessures, etc.), vous pouvez faire un jet d’Astuce + Appel Primal, difficulté huit, pour assumer la forme que vous désirez plutôt que de recouvrer automatiquement celle de votre lignée.

Allergie (handicap de 1 à 4 pts) [V-M-C]:

Vous êtes allergique à une substance donnée - pollen, poils de chat, alcool, chocolat, etc. Pour un point, vous souffrez de bourdonnements, éternuements ou nausées en cas de contact prolongé avec le sujet de votre affection. Pour deux points, vous vous sentez si mal en présence de cette substance que tous vos groupements de dés sont réduits de un. Pour trois points, vous êtes réduit à l’incapacité et perdez trois dés sur tous vos groupements en cas de contact. Si la substance allergène est commune dans votre chronique, ajoutez 1 pt à ce handicap.

Asthme (handicap de 1 pt) [M-C] :

Vous éprouvez des difficultés à accomplir des tâches fatigantes, car vous ne respirez pas convenablement. À cause de votre asthme, vos poumons n'absorbent qu'une partie de l'air dont ils ont besoin pour fonctionner convenablement. Chaque fois que vous faites un effort physique, vous devez effectuer un jet de vigueur (difficulté 6); en cas d'échec critique, vous êtes incapable d'agir d'une quelconque façon durant le round suivant (le temps de reprendre votre respiration).

Difformité (handicap de 1 pt) [WoD, Fomor] :

Il est plus difficile pour vous de cacher votre dévotion au Ver. En fait, si vous avez une marque inhabituelle, comme une queue ou des barbelures corporelles, vous ne pouvez les cacher. Les gens s'enfuient en courant quand ils aperçoivent votre hideuse physionomie. Cela rend la tâche facile pour les Garous qui cherchent à vous repérer, et vous devez vous déplacer à couvert. C'est un handicap courant chez les fomori, l'atout *Pouvoir Caché* est beaucoup plus rare.

Fainéantise (handicap de 1 pt) [V, Sabbat] :

Vous êtes fainéant. Vous n'aimez pas faire quoi que ce soit de fatigant. Vous préférez laisser les autres travailler à votre place. Vous aimez rester à ne rien faire et adorez faire la grasse soirée dans votre petit cercueil douillet.

Odeur Animale (handicap de 1 pt) [WW] :

Vous dégagez une odeur animale, même sous forme Homidé, et avez une difficulté de +2 sur tous les jets sociaux ou votre odeur intervient (en intérieur, à une soirée, pas dans une décharge...). Cela ne dérange que les humains, pas les loups.

Odeur de cimetière (handicap de 1 pt) [V] :

Vous dégagez une odeur d'humidité et de terre fraîchement retournée, que le parfum le plus fort ne parvient pas à recouvrir. Les mortels à proximité immédiate se sentent mal à l'aise, et donc la difficulté de tous les jets Sociaux envers les humains est à +1.

Petite taille (handicap de 1 pt) [V-WW-M-C] :

Vous êtes d'une taille très inférieure à la moyenne, et vous éprouvez des difficultés à voir les objets placés trop haut ou à vous déplacer rapidement. Vous subissez une pénalité de 2 dés sur tous vos jets de poursuite, et le Conteur devra s'assurer que vous tenez bien compte de votre petite taille dans toutes les situations. Dans certaines circonstances, ce handicap vous permettra de bénéficier d'un bonus de dissimulation. Les personnages Métis (Loup-Garou) ne peuvent pas prendre ce handicap pour leur difformité de métis; à la place, ils peuvent prendre *Malingre* (voir les Difformités de Métis).

Strictement carnivore (handicap de 1 pt) [WW] :

Vous ne pouvez pas vous nourrir de légumes, et devez vous rabattre sur la viande - crue de préférence.

Il est difficile pour vous de survivre dans un espace désolé ou la chasse est rare.

Transformation partielle impossible (handicap de 1 pt) [WW] :

Vous ne pouvez pas transformer un membre unique (comme une main en griffe), et ne pouvez assumer qu'en totalité les différentes formes.

Défiguré (handicap de 2 pts) [V-WW-M-C] :

Une difformité faciale vous rend hideux et facilement repérable. Votre score d'apparence est de zéro. Ce handicap est très commun parmi les Nephandi et chez certains Technomanciens assez bizarres. Les personnages Métis (Loup-Garou) ne peuvent pas prendre ce handicap pour leur difformité de métis; à la place, ils peuvent prendre le handicap *Monstre*.

Digestion sélective (handicap de 2 pts) [V] :

Vous ne pouvez digérer que certains types de sang. Vous avez la possibilité de choisir lesquels : froid (d'une personne morte), ayant un goût de peur (pendant les moments de frayeur) ou de plaisir, ou encore certains groupes sanguins. Ce handicap ne peut être pris par des personnages Ventrus car ils en possèdent un similaire dû à leur faiblesse de Clan.

Haute vulnérabilité à l'Argent (handicap de 2 pts) [V, Sabbat] :

Les armes en argent vous infligent des dommages aggravés, comme si vous étiez un loup-garou.

Monstre (handicap de 2 pts) [V-WW] :

Il y a quelque chose de réellement monstrueux en vous, quelque chose qui vous rend hideux aux yeux de vos camarades Garou ou Nosferatu. Votre forme Homidé semble à peine humaine, et vos formes Crinos et Lupus sont horribles (Loup-Garou); la manière dont vous différez de la norme est laissée à votre choix. Peut-être avez-vous les traits d'un animal reptilien, et apparaissez comme une créature du Ver pour certains Garou prosaïques. Votre Apparence est 0. Les personnages Métis (Loup-Garou) peuvent prendre ce handicap pour leur difformité de métis, mais ne reçoivent pas de points de freebie pour cela.

Morsure infectieuse (handicap de 2 pts) [V] :

Les enzymes qui permettent aux vampires de refermer les plaies provoquées par le Baiser vous font défaut. Vous ne pouvez pas faire disparaître automatiquement les blessures de vos crocs. En fait, votre morsure a une chance sur cinq de s'infecter et de provoquer une maladie grave à votre victime. La nature précise de l'infection est déterminée par le Conteur.

Présence effrayante (handicap de 2 pts) [WoD, Fomor] :

Le Ver vous chevauche sans cesse; qu'importe comment vous agissez ou vous présentez, votre simple présence terrorise les gens. Ce handicap n'a pas de manifestation physique - vous effrayez les gens simplement en existant. Les humains vous

éviteront autant qu'il le peuvent, et peuvent devenir violents s'ils se sentent acculés. Même les autres fomori ressentiront la teinte qui infecte votre esprit; ils ne fuiront pas, mais vous ne serez cependant pas populaire. La solitude est votre lot pour toujours.

***Blessure permanente* (handicap de 3 pts) [V]:**

Lors de votre changement, vous avez subi des blessures que votre Parent ne s'est pas donné la peine de soigner. Vous débutez chaque nuit avec une Blessure Grave. Vous devez la traiter chaque fois que vous vous réveillez, sinon vous la garderez toute la nuit. Chaque soir, à votre réveil, elle est là, même si vous l'avez guérie la nuit précédente.

***Dégriffé* (handicap de 3 pts) [WW, Gurahl] :**

Les griffes des ours (et les griffes en général) sont bien plus que des armes. Elles favorisent l'équilibre, assurent des prises sûres quand on traverse un terrain accidenté et servent de pelle manuelle pour attraper les vers juteux cachés dans des souches pourrissantes. Pour quelque raison - Ursa seule le sait - vos formes Crinos, Bjornen et Ursine sont dépourvues de cette importante partie de votre anatomie, ce qui représente un sérieux désavantage quand vous vous déplacez en milieu sauvage (difficultés à +1 pour toutes les actions rattachées au mouvement) et une gêne au combat, vous restreignant à distribuer baffes et morsures. De plus, vous ne pouvez pas laisser de message sur les arbres sans utiliser de couteau pour graver les marques (et vous avez besoin de mains - pas de pattes - pour effectuer la besogne). Ce handicap est le plus proche de ce qu'un Gurahl peut considérer comme une difformité de Métis. Heureusement, sous forme Homid et Arthren, vous avez des ongles de doigts - et d'orteils - normaux.

***Dépendance* (handicap de 3 pts) [V, Sabbat] :**

Vous êtes dépendant d'une substance autre que le sang et vous vous assurez toujours que vos victimes l'ont ingérée afin que vous puissiez en apprécier les effets lorsque vous vous gavez de leur sang. Cette substance peut être l'alcool, ou n'importe quel type de drogue. Vous avez davantage de chances d'entrer en frénésie si vous ne recevez pas votre dose nocturne (la difficulté de tous les jets de frénésie augmente de deux).

***Difformité* (handicap de 3 pts) [V-WW-M-C] :**

Vous souffrez d'une difformité - un membre plus court que l'autre, une bosse dans le dos ou n'importe quoi d'autre - qui affecte vos relations avec les autres et peut vous occasionner des problèmes physiques. La difficulté de tous vos jets de dés impliquant l'apparence physique est augmentée de 2 (séduction, empathie...). Selon votre difformité, la difficulté de certains de vos jets de dextérité peut être augmentée de la même façon. Les personnages Métis (Loup-Garou) peuvent prendre ce handicap comme difformité de métis, mais ne reçoivent pas de points de freebie pour cela.

***Enfant* (handicap de 3 pts) [V-M-C] :**

Vous n'étiez encore qu'un enfant lorsque vous vous êtes Eveillé. Même si vous êtes très précoce, vous n'êtes encore qu'un gamin. Vous souffrez du handicap de petite taille, et avez du mal à vous faire prendre au sérieux par les autres (2 dés de pénalité pour tous les jets correspondants). De plus, vous êtes probablement encore sous la tutelle de vos parents, donc soumis à un couvre-feu; vous êtes également concerné par les lois sur le travail des enfants et la délinquance juvénile. Vous ne pouvez généralement pas accéder aux clubs privés, puisque vous n'avez pas l'âge requis. Vos Attributs physiques de Force et de Vigueur ne peuvent dépasser deux traits chacun.

***Estropié* (handicap de 3 pts) [V-WW-M-C] :**

Vos jambes ne fonctionnent pas normalement. Vous souffrez d'une pénalité de deux dés sur tous vos jets impliquant un déplacement. Vous ne pouvez pas prendre ce handicap si vous possédez l'atout "désarticulation". Les personnages Métis (Loup-Garou) peuvent prendre ce handicap comme difformité de métis, mais ne reçoivent pas de points de freebie pour cela.

***Guérison lente* (handicap de 3 pts) [V, Sabbat] :**

Vos blessures guérissent lentement, ce qui peut être très dangereux en cas de blessure aggravée (chez vous, ces dernières se guérissent à la vitesse d'un niveau de santé tous les cinq jours, au lieu d'un par jour). Vos blessures normales mettent elles aussi davantage de temps à se refermer et nécessitent deux points de sang par niveau de santé à récupérer.

***Manchot* (handicap de 3 pts) [V-WW-M-C] :**

Vous n'avez qu'un seul bras (choisissez lequel, ou déterminez-le au hasard à la création du personnage). Vous avez pu le perdre au combat, dans un accident, ou carrément être né sans. On admet que vous avez l'habitude de vous servir de votre autre main, donc vous ne subissez pas de pénalité pour toutes les actions ne requérant qu'une main. Par contre, vous enlevez deux dés à tous les autres groupements. Vous ne pouvez pas coupler ce handicap avec l'atout "Ambidextrie". Les personnages Métis (Loup-Garou) peuvent prendre ce handicap comme difformité de métis, mais ne reçoivent pas de points de freebie pour cela.

***Vieux* (handicap de 3 pts) [WoD, Arcanum] :**

Vous n'êtes plus aussi frais que vous l'avez été; un Attribut Physique (de votre choix) doit être diminué de un point. Ce handicap peut être pris une fois par décade au dessus de quarante ans.

***Vitae stérile* (handicap de 3 pts) [V, Sabbat] :**

Pour des raisons qui vous échappent, vous êtes incapable de donner naissance à de nouveaux vampires. Tous ceux à qui vous faites connaître l'Etreinte en meurent. Votre vitae est encore plus défectueuse que si vous aviez un sang clair comme handicap. Quoi que vous fassiez, il vous est impossible de créer des vampires mais, contrairement à ce qui se produi-

rait si vous aviez un sang clair comme handicap, vous pouvez utiliser votre sang comme le font tous les autres vampires.

Muet (handicap de 4 pts) [V-WW-M-C] :

Votre appareil vocal ne fonctionne pas, vous ne pouvez émettre aucun son articulé. Vous devez utiliser d'autres moyens pour communiquer : écritures, langage des signes ou magye psychique. Les personnages Métis (Loup-Garou) peuvent prendre ce handicap comme difformité de métis, mais ne reçoivent pas de points de freebie pour cela.

Porteur de maladie (handicap de 4 pts) [V, Sabbat] :

Votre sang recèle une maladie qui affecte les mortels dont vous vous nourrissez. Elle ne les affecte pas à chaque fois, mais ils tombent tout de même régulièrement malades. Cela fait qu'il vous est interdit de participer directement à la Vaulderie. Mais ce n'est pas parce que les autres ne boivent pas votre sang que vous êtes dispensé de boire le leur. Vous ne pouvez pas boire le sang à même les veines des mortels sinon vous les contaminez, aussi devez-vous remplir un récipient de leur vitae avant de pouvoir vous nourrir.

Sang clair (handicap de 4 pts) [V] :

Vous avez un fluide vital peu consistant, vous êtes dans l'impossibilité de l'utiliser pour quoi que ce soit hormis vous préserver jour après jour et soigner vos blessures. Le sang ne peut être utilisé pour améliorer vos Attributs physiques ou pour alimenter les Disciplines qui en consomment, il n'a pas non plus la force d'établir un Lien de Sang. En outre, vous ne serez pas toujours apte à créer un Vampire : une fois sur cinq, l'Etreinte n'agira pas, tout simplement.

Âge de loup (handicap de 5 pts) [WW] :

Vous vivez l'âge des loups, pas celui des humains comme la plupart des Garou. En d'autres mots, vous vivrez 12 à 20 ans maximum. Vous commencez à ressentir les effets de l'âge à huit ans si vous êtes lupus, ou dans les cinq ans qui suivent le Changement pour un personnage Homidé.

Chair morte (handicap de 5 pts) [V] :

Votre chair ne se régénère pas totalement après une blessure. Si vous êtes capables de guérir entièrement et de retrouver la totalité de vos capacités, votre peau garde des traces de coupures, déchirures, impacts de balle, etc. Selon la nature des dégâts, ce handicap peut rendre les relations sociales très difficiles.

Vertige (handicap de 5 pts) [WW, Corax] :

Vous pouvez voler, mais ça ne veut pas dire que vous aimiez ça. À dire vrai, voler vous rend malade, vous donne des nausées et généralement vous terrifie, à tel point que vous devez faire un jet de Volonté (difficulté 6) à chaque fois que vous essayez de voler à une altitude plus élevée que la hauteur des sourcils sous forme Homid. De plus, chaque fois que vous vous perchez sur un point situé à plus de trois mètres du sol, vous devez faire ce même jet de Volonté, ou

les choses empireront. Vous serez pris de panique, et peut-être glisserez-vous et tomberez...

Paraplégique (handicap de 6 pts) [V-M-C] :

Il vous est pratiquement impossible de vous mouvoir sans l'assistance d'une paire de béquilles ou d'un fauteuil roulant; et même alors cela vous est pénible voire douloureux. Faites attention à bien interpréter ce handicap, même lorsque celui-ci vous complique considérablement les choses - et ce sera souvent le cas. Vous ne pouvez pas prendre ce handicap si vous possédez l'atout "désarticulation".

Emu (handicap de 7 pts) [WW, Corax] :

Vous êtes la pire sorte de paria social chez les Corax : un oiseau qui ne peut pas voler. Suite à quelque farce du destin, vous êtes incapable de prendre votre envol, et passez vos jours sous forme Homid, ou occasionnellement sous celle d'un Rara Avis au sol. Le reste des Corax vous considère au mieux avec pitié, au pire avec dérision - mais jamais avec respect. Evidemment, sans le vol, certains Dons ou rites sont au dessus de vos prétentions, et vos modes de transport sont sévèrement limités. De plus, vous êtes à même de manquer nombre des signes disposés dans l'Umbra pour votre race, vu que plus de la moitié d'entre eux sont disposés de sorte à n'être visible que depuis les airs.



Corporelles

Lorsque le Corpus d'une Ombre prend forme dans l'Outre Monde, toutes ses caractéristiques physiques sont abandonnées avec son enveloppe terrestre. Néanmoins, le Corpus d'une Ombre possède ses propres forces et ses propres faiblesses, comme cela est illustré par la liste qui suit.

Vif (atout de 1 à 4 pts) [W] :

Vous avez toujours été remuant et énergique lorsque vous étiez vivant. Ceci continue à vous servir dans la mort puisque votre Corpus maximum est plus élevé que chez la plupart des autres Ombres. Pour chaque point investi dans cet atout, vous posséderez un niveau de Corpus supplémentaire par rapport à la normale. La seule contrepartie à cette qualité est, qu'au delà de 10 niveaux de Corpus, vous paraissez un peu plus réel et presque vivant aux yeux des autres Ombres. Cela pourrait vous empêcher de vous dissimuler dans une foule ou écarter toute tentative de masquer ou de déguiser votre identité.

Malléable (atout de 2 pts) [W] :

Votre Corpus est facilement manipulable, vous donnant une difficulté de -2 à l'utilisation de tous les Arts de l'Arcanos Modelage. Malheureusement, cela veut aussi dire que l'utilisation, sur vous, de l'Art Déchirer (Modelage), est réduite d'autant.

Désincarné (atout de 6 pts) [W] :

Vous avez totalement banni l'idée de posséder un corps physique et n'existez dans le Monde des Ombres que comme une voix errante. Vous pouvez utiliser les Arcanos mais ne pouvez, en aucun cas, manipuler d'objets physiques. Rayez simplement vos Attributs Physiques, vous n'en avez plus. Vous pouvez toujours être blessé, mais seulement par le biais d'Arcanos qui affectent votre Corpus ou par certains Artefacts. Bien évidemment, vous ne pouvez détenir aucune possession, à moins de convaincre quelqu'un de les porter pour vous.

Le principal inconvénient à être désincarné est que vous ne pouvez pas physiquement affecter le Monde Charnel. Vous ne pourrez jamais employer les Arcanos suivants : Incarnation, Hantise, Modelage, Outrage ou Pandemonium.

Apparence distinctive (handicap de 1 pt) [W] :

Il y a quelque chose d'inoubliable en vous, un détail qui fixe votre apparence dans la mémoire des autres. Cela peut être une coiffure étrange, un tatouage à un endroit particulier, ou des yeux vairons. Les gens qui apercevront ce détail s'en rappelleront et par ce biais, se souviendront également de vous. Vous pourriez passer votre temps à le dissimuler à l'aide de l'Arcanos Modelage, mais ce dernier coûte du Corpus. Et qui en possède assez pour se permettre de le gaspiller ainsi ? Si vous tentiez de le cacher ou de ne pas le faire remarquer, cela pourrait déboucher sur une douleur bien plus terrible.

Modelage raté (handicap de 1 à 3 pts) [W] :

Quelque chose a tourné de travers, un jour où vous avez tenté d'utiliser l'Arcanos Modelage. Peut-être ne le maîtrisiez-vous pas encore assez à l'époque, ou alors, quelqu'un a vraiment fait une erreur en l'appliquant sur vous. Quoi qu'il en soit, vous gardez de façon permanente, et plus ou moins visibles, les traces de ce cuisant échec, et elles ont résisté à toutes tentatives de les réparer.

Décomposition (handicap de 2 pts) [W] :

De votre vivant, vous avez toujours imaginé les morts comme des corps pourrissants, infestés de vers, qui hantaient vos pires cauchemars. Cette conception faussée a marqué votre Corpus dans l'Outre Monde. Des parties de votre corps sont en état de décomposition, muscles et tissus apparaissent sous votre peau écorchée. Tous vos jets d'interaction sociale voient leur difficulté augmenter de 1. Si vous êtes capable de rendre votre forme visible aux mortels en employant l'Arcanos Incarnation, vous effrayerez les vivants plus facilement. Les mortels affectés par le Brouillard réagissent comme si leur Volonté était de deux points inférieure à la normale.

Perception limitée de la Mort (handicap de 2 pts) [W] :

Votre difficulté à employer la capacité innée "Voir la Mort" est augmentée de deux. Ceci est lié à votre incapacité à percevoir la trace subtile laissée par la Mort.

Perception limitée de la Vie (handicap de 2 pts) [W] :

Votre difficulté à employer la capacité innée "Voir la Vie" est augmentée de deux. Ceci est lié à votre incapacité à percevoir les signes de vie au sein de la matière.

Corpus fragile (handicap de 3 pts) [W] :

Votre Corpus reste difficilement uni. Si vous désirez passer à travers un objet solide, vous perdrez deux niveaux de Corpus au lieu d'un normalement. De la même manière, si vous perdez plus de quatre niveaux de Corpus en une seule fois, il vous faut effectuer un jet de Volonté (difficulté 7) ou être précipité dans un Tourment.



Aspects Planétaires pour les Garou

Les Astrolâtres ont noté non seulement les effets de la Lune sur la naissance des Garous, mais aussi ceux des autres planètes lors de leurs Rites de Naissance avec l'aide d'esprits étoile. Bien qu'il ne soit pas aisé pour les autres Garou de comprendre de quoi parlent les Astrolâtres, un peu de leur sagesse à ce sujet a filtré vers les autres tribus.

Parce qu'elles sont les plus brillantes planètes, les globes de Mercure, Venus, Mars et Jupiter sont les aspects planétaires les plus reconnus. Les Astrolâtres ont noté les sphères plus distantes de Saturne, Uranus, Neptune et Pluton comme ayant quelques effets sur les individus, mais la plupart des autres tribus n'en sont pas conscientes.

Les aspects planétaires sont décomposés en Levant, Mi-ciel ou Descendant, suivant que la planète était vue levante, surplombante ou descendante au moment de la naissance du Garou. Les aspects Levants tendent à être positifs, ceux de Mi-ciel sont tempérés, et les Descendants tendent à être négatifs.

Vous ne pouvez évidemment avoir deux aspects de la même planète, mais pouvez avoir des aspects de différentes planètes. Les Aspects Planétaires content dans le nombre total de points qu'il vous est permis de prendre (± 7 points maximum).

Mercure

Mercure est le grand professeur, celui qui ouvre les voies et les croisements, le contrôleur des limitations et des frontières.

Mercure levant (atout de 3 pts) :

Vous voyagerez loin. Et il prend toute son envergure combiné avec l'Auspice Ragabash. Les limitations, les frontières et les barrières en général sont faciles à surpasser pour vous. Mercure levant est un aspect très apprécié chez les Arpenteurs Silencieux, qui le considèrent comme un très bon présage.

Vous avez -1 à toutes les difficultés de Goulet, depuis passer à côté au Don Ouvrir les Serrures.

Mercure mi-ciel (atout de 2 pts) :

Vous serez un grand enseignant. La sagesse et l'illumination de Mercure sont à votre disposition. Cependant, vous trouverez souvent que votre obligation à enseigner interfère avec d'autres tâches. Les Philodoxes se développent bien sous Mercure mi-ciel, et de nombreux Astrolâtres trouvent cet aspect particulièrement impressionnant.

Les autres gagnent 3 points d'expérience supplémentaire par histoire si ils prennent du temps pour vous écouter. La relation enseignant-élève est très respectée parmi les Garou, vous gagnez 1 point d'Honneur temporaire chaque fois que vous acceptez publiquement un nouvel élève. À moins que vous ne possédiez le talent Instruction, vous devez avoir au moins 4 traits dans une Capacité ou un Attribut avant de pouvoir l'enseigner aux autres. Vous devez passer au moins une scène avec l'étudiant par histoire pour que celui-ci reçoive le bénéfice de votre enseigne-

ment. Si vous êtes Astrolâtre, gagnez 2 points de Sagesse temporaire à la création du personnage.

Mercure descendant (handicap de 3 pts) :

Si vous êtes né sous le signe de Mercure alors qu'il pénétrait dans les ténèbres, alors les limitations, frontières et autres barrières représentent un sérieux problème pour vous.

Chaque fois que vous êtes confronté à une barrière normale (telle que la bureaucratie, le Goulet, ou même une porte fermée à clef), vous recevrez soit une pénalité de +1 à la difficulté du jet, soit un événement de l'histoire vous empêchera de continuer dans cette voie ou rendra votre tâche plus difficile.

Venus

Venus régit la paix, l'amour, le luxe et l'harmonie.

Venus levant (atout de 4 pts) :

Vous êtes un meneur né, et votre charisme émet comme une aura autour de vous. Les gens vous apprécient naturellement, et l'amour n'est pas dur à trouver pour vous. Les Enfants de Gaïa aiment particulièrement cet aspect, et le considèrent comme un moyen d'apporter la paix et l'harmonie aux Garou.

Gagnez un dé supplémentaire à tous les jets impliquant le Charisme.

Venus mi-ciel (atout de 3 pts) :

Vous êtes un bon médiateur. Les gens vous croient; vous avez une voix et une nature apaisante.

Dans toutes les situations où vous vous posez comme médiateur, gagnez trois points de Volonté pour la durée de la scène. Venus mi-ciel limite également votre Rage : vous ne pouvez pas dépenser de points de Rage durant la médiation, et la frénésie requiert cinq succès sur un jet de Rage durant cette même période. Chaque fois que vous réussissez à résoudre une situation par votre médiation, vous gagnez un point de Sagesse temporaire. (Bien sur, le succès est déterminé par le Conteur.)

Venus descendant (handicap de 2 pts) :

Vous êtes malheureux en amour. Peut-être cela vient-il de votre apparence, ou peut-être est-ce juste un mauvais Karma. Vous avez également du mal à vous faire écouter des autres. Les Rongeurs d'Os ont un grand respect pour les gens nés sous cet aspect, parce qu'ils perçoivent Venus descendant comme un test de courage.

Tout jet impliquant le Charisme est toujours à une difficulté de un supérieure. Si vous êtes un Rongeur d'Os, cependant, vous recevez 1 point d'Honneur temporaire à la création du personnage.

Mars

Mars est la planète de la Rage, de la passion, de la guerre, et des conflits.

Mars levant (atout de 6 pts) :

Vous êtes d'un tempérament fier, mais la guerre est votre amie. Vous avez l'allure des aigles, et du feu

semble jaillir de vos yeux. Les Fils de Fenris célèbrent la naissance de tout Ahroun, Galliard, ou Philodox né sous cet aspect avec un grand concours de feux à sauter, une chasse à la sangsue, ou une grande fête aux explosions sonores de heavy-metal.

Gagnez +1 à votre réserve de dés de combat; à chaque action offensive, ajoutez ce bonus à vos dés de toucher ou de dommage. Cela ne s'applique pas aux actions défensives, seulement aux offensives.

Mars mi-ciel (atout de 5 pts) :

Vous avez un tempérament vif, et vos frénésies sont connues pour leur caractère destructeur.

Vous n'entrez jamais dans la frénésie du renard, c'est toujours la voie du berserker que vous choisissez. En frénésie du berserk, vous recevez un bonus de deux dés à tous les jets pour encaisser, et ajoutez un dé à tous les jets de Force que vous effectuez (incluant les jets de dommage). Si vous êtes un Ahroun, recevez 1 point de Gloire temporaire à cause de votre tempérament réputé sauvage (et craint). Vous entrez en frénésie avec seulement deux succès sur un jet de Rage.

Mars descendant (handicap de 6 pts) :

Vous avez votre lot de haine inexprimée, et même votre propre Rage est dure à exprimer. Vous n'arrivez pas à gérer les conflits.

Soustrayez un dé à tout jet de combat. Vous ne pouvez dépenser plus de deux points de Rage, quelque soit le niveau de votre Dextérité.

Jupiter

Jupiter est la planète de la bonne fortune, de l'éducation, et de la recherche de la vérité.

Jupiter levant (atout de 7 pts) :

Vous êtes une personne anormalement chanceuse : chaque fois que vous avez besoin d'une bonne dose de chance pour vous sauver ou rendre les choses plus faciles, vous l'avez. Vous êtes particulièrement chanceux quand vous aidez les autres à résoudre leurs problèmes.

Si vous désirez invoquer votre chance, dépensez deux points de Gnose, et faites un jet de Gnose (difficulté 9). Le nombre de succès sur ce jet représente votre total de Chance pour la scène. Vous pouvez dépenser vos dés de Chance de l'une ou l'autre des façons suivantes :

1. Vous pouvez guérir un niveau de blessure (même aggravée).

2. Vous pouvez les utiliser comme points de Volonté.

3. Vous pouvez les utiliser comme points de Rage.

4. Vous pouvez les utiliser pour relancer les uns que vous faites, sur une base de un pour un.

Vous ne pouvez faire qu'un jet de Chance par scène. Si vous n'avez plus de Gnose, votre chance vous a temporairement abandonné.

Jupiter mi-ciel (atout de 4 pts) :

Vous êtes très savant. Vous apprenez vraiment facilement et avez, durant votre vie, acquis beaucoup de Connaissances.

Ajoutez deux dés à tous les jets de Connaissance.

Jupiter descendant (handicap de 6 pts) :

Vous êtes particulièrement malchanceux. Les lois de Murphy semblent s'appliquer à vous, et parfois à vous uniquement. Heureusement, votre malchance ne se transmet pas aux autres - ce qui signifie que vous avez tendance à ne pas vouloir prendre de responsabilités pour eux.

Le Conteur devra jeter un dé supplémentaire à tous les jets qu'un Garou de cet aspect fait. Si il s'agit d'un un, comptabilisez-le comme annulant un succès. Sinon, ignorez-le (il n'ajoute pas de succès, il les enlève juste).



I ndex

- A bandonné (-4) xxxiii
Absence de réflexion (-2) xxiv
Accès top secret (+2) xxxiv
A cuité psychique (+3) xiv
A depte (+2) ix
A ffinité avec les fées (+2) xiii
A ffinité avec les machines (+4) xvii
A ffinité Umbrale (+2 ou +3) xiii
A ffinité Umbrale (+3) xv
Â ge (-1) xi
Â ge de loup (-5) xlii
A gent reconnu (+3) xxxv
A gent relégué (-3) xxxvii
A ilé (+3 ou -2) xv
A imant à horreurs (-4) xxvii
A imant chimérique (-5) xxviii
A imant spirituel (+3 à +7) ou (-2 à -6) xv
A llergie (-1 à -4) xxxix
A llergie à l'ail (-1) xxi
A llergie au fer (-3 à -5) xxvi
A llié accepté (+1) xxxiii
A llié ancestral (+1) xi
A llié spirituel (+4) xxxvi
A mbidextrie (+1) ix
A mblyopie (-2) viii
Â me-sœur (+3) xv
A mer (-2) iii
Â mes jumelles (+4) xvii
A mitié approuvée (+2) xxxiv
A mitié d'un clan (+3) xxxi
A mitié secrète (-1) xxxvi
A mnésie (-2) viii
A nachronisme (-2) xxxvii
A ncêtre fâché (-2) xxiv
A nge gardien (+6) xx
A pparence bénie (+5) xix
A pparence distinctive (-1) xliii
A pparence glissante (-1 à -5) xxi
A pprentissage faussé (-1) xxxi
A pprentissage rapide (+3) x
A rmes naturelles (+3 ou +4) xxxix
A s du volant (+1) ix
A spect surréel (-2) xxiv
A sthme (-1) xl
A ttiré par les H umains (-2) iv
A udition déficiente (-1) viii
A ura de feu (+2) xiii
A ura glaciale (+2) xiii
A ura maléfique (-3) xxvi
A ura pathétique (+3) x
A vatar compagnon (+7) xx
Baiser brûlant (-4) xxviii
Beauté surréelle (+1) xxxviii
Bébé rose (+2) xxxix
Béni de Coyote (+6) xx
Berserk (+2) i
Bibliothèque d'occultisme (+2) xiii
Bizarrerie (-1) xxi
Blessure permanente (-3) xli
Boîte de nuit (+2) xxxiv
Bon élève (+2) ix
Bon Sens (+1) vi
Borgne (-2) viii
Bourse de R echerche (+2) xxxiv
But élevé (+1) i
Calcul rapide (+1) vii
Canal naturel (+3) xv
Candidat M andchou (-5) vi
Capacité magique innée (+5) xix
Casse-cou (+3) x
Cauchemars (-1) i
Cécité (-6) viii
Chair morte (-5) xlii
Chance (+3) xv
Chantage (-1 ou -2) xxxvi
Chassé (-3) xxxvii

Châtiment de la meute (-1) xxxi
 Clan rival (-1) xxxi
 Code de l'Honneur (+1) i
 Cœur calme (+3) vii
 Cœur déplacé (+2) xxxix
 Cœur poétique (+3) xv
 Cœur Sensible (-1) i
 Compagnon Garou (+3) xvi
 Compagnon mortel (+2) xxxiv
 Compagnon Surnaturel (+1 à +5) xxix
 Comportement lunatique (-2) iv
 Concentration (+1) vii
 Confiance en soit (+5) vii
 Confusion (-2) viii
 Corne de la Licorne (+1) xi
 Corpus fragile (-3) xliii
 Côté Sombre désincarné (-3) xxvi
 Côté Sombre faible (+4) xvii
 Coureur longue distance (+3) x
 Court-circuité (-2) iv
 Curiosité (-2) iv
 Cycle temporel (-1 à -5) xxi
 Daltonisme (-1) viii
 Damnation (-1) xxi
 Dans les nuages (-3) viii
 Décomposition (-2) xliii
 Déconnecté (-1) i
 Défaut d'élocution (-1) i
 Défiguré (-2) xl
 Dégrieffé (-3) xli
 Dépendance (-1 à -3) ii
 Dépendance (-3) xli
 Désarticulation (+1) xxxviii
 Désincarné (+6) xliii
 Destinée (+4) xvii
 Difformité (-1) xl
 Difformité (-3) xli
 Digestion efficace (+3) xxxix
 Digestion sélective (-2) xl
 Dirigeant né (+1) ix

Discrédit (-3) xxxiii
 Disgrâce au yeux de la meute (-2) xxxii
 Distinction au sein de la meute (+2) xxx
 Don pour l'informatique (+1) ix
 Don pour la mécanique (+1) ix
 Don pour les langues (+2) x
 Donation particulière (+1 à +3) xxx
 Double nature (+2) i
 Double Pression (+2) xiii
 Douleur du passé (-4) xxviii
 Echos (-1 à -5) xxii
 Echos du passé (-1 à -3) ii
 Eclat (+4) xvii
 Emu (-7) xlii
 En perdant le Soleil (-4) xxviii
 Enchaîné (-3) xxvi
 Endetté (-3) xxxvii
 Enfant (-3) xli
 Ennemi au sein de la meute (-2 ou -3) xxxii
 Ennemi du passé (-1 à -3) xxii
 Ennemi surnaturel (-1 à -5) xxxi
 Entrave inconnue (+1 à +5) xii
 Equilibre de félin (+1) xxxviii
 Equilibre parfait (+3) x
 Esprit mentor (+3) xvi
 Estropié (-3) xli
 Eternité féerique (+2) xiii
 Etincelle vitale (+5) xix
 Facultés mystiques (+2) xiii
 Fainéantise (-1) xl
 Fantôme (-3) xxvii
 Faux-pas de côté (-1) xxii
 Faveur (+1 à +3) xxx
 Faveur - Hérétiques (+1 à +3) xxx
 Faveur - Hiérarchie (+1 à +4) xxx
 Faveur - Renégats (+1 à +3) xxx
 Femme (-1) xxxvii
 Filleul (-3) xxxviii
 Flash-back (-3) v
 Flétrissure (-1) xxiii

Foi véritable (+7) xx
 Force intérieure (+2) i
 Fou dansant (-1) ii
 Gardiennage (+2) xiv
 Geas (-1 à -5) xxiii
 Geas (-1 à -7) xxiii
 Glabro acceptable (+2) xxxix
 Glouton à Glamour (-5) xxviii
 Goule (+5) xix
 Grand A mour (+1) xii
 Guérison lente (-3) xli
 Haine (-3) v
 Harano (-4) vi
 Harano (-5) xxviii
 Haute vulnérabilité à l' Argent (-2) xl
 Héritage obscur (+2) xxxiv
 Hibernatus (+3 à +6) xvi
 Hostilité du mentor (-1) xxxii
 Idée fixe (-3) v
 Identité double (+3) xxxv
 Illettrisme (-1) xi
 Immunisé aux émanations du Ver (+5) xix
 Immunité diplomatique (+3) xxxi
 Imposant (+2) xxxix
 Impossédé (+5) xix
 Inaliénabilité (+4) xvii
 Inapte (-5) xi
 Inaptitude (-5) xxviii
 Incapacité à traverser l'eau courante (-3) xxvii
 Incompétent (-5) xi
 Inéduqué (-5) xi
 Infaillibilité illusoire (-1) ii
 Influence de la lune (+1) xii
 Inimitié d'un clan (-2) xxxii
 Innocent (+1) ix
 Interdiction ou impératif magique (-2 à -7) xxiv
 Intolérance (-1) ii
 Invalidité chimérique (-1 à -3) xxiii
 Jupiter descendant (-6) xlv
 Jupiter levant (+7) xlv

Jupiter mi-ciel (+4) xlv
 Kinfolk (+4) xvii
 Kinfolk Garou (+4) xviii
 Kinfolk Garou ignoré (+2) xiv
 L'ennemi des bêtes (-1) xxiii
 La voix du barde (-1) xxiii
 Large (+1) xxxviii
 Lève-tôt (+1) xxxviii
 Lien avec l'Umbra (-3) xxvii
 Lien lunaire (+2) xiv
 Longévité (+2) xxxix
 Magnétisme animal (+1) ix
 Malédiction (-1 à -5) xxiii
 Malédiction des Sidhes (-5) xxix
 Malléable (+2) xliii
 Manchot (-3) xli
 Manducation (+1) ix
 Manières d'oiseau (-1) iii
 Manoir (+3) xxxv
 Manque d'odeur (+2) xxxix
 Manque de confiance (-2) iv
 Marotte (-1) iii
 Marque du prédateur (-2) xxv
 Marque primordiale (-2) xxv
 Mars descendant (-6) xlv
 Mars levant (+6) xlv
 Mars mi-ciel (+5) xlv
 Mauvais Goût (+2) xxxix
 Mauvaise Lune (-2) xxv
 Médium (+2) xiv
 Membre sous surveillance (-4) xxxiii
 Mémoire eidétique (+2) vii
 Meneur né (+1) ix
 Mentalité de meute (-2) iv
 Mentalité du siège (-3) v
 Mentor célèbre (+1) xxx
 Mentor diabolique (-2) xxxii
 Mentor fou (-1) xxxii
 Mentor infâme (-1) xxxii
 Mentor politicien (+2) xxx

Mercure descendant (-3) xliv
Mercure levant (+3) xliv
Mercure mi-ciel (+2) xliv
Mésomorphe (+1) xxxviii
Messenger reconnu (+3) xxxi
Métamorphe (+6) xxxix
Métissé (-1 ou -2) xxxii
Meute filleule (-4) xxxviii
Meute **H**arem (+2) xxxiv
Minorité ethnique (-1) xxxvii
Modelage raté (-1 à -3) xliii
Monstre (-2) xl
Morsure infectieuse (-2) xl
Muet (-4) xlii
Naïf (-1) iii
Naissance inopportune (-2) xxv
Naissance propice (+2) xiv
Neuf vies (+6) xx
Noble héritage (+2) xxx
Obsession (-2) iv
Odeur **A**nimale (-1) xl
Odeur de cimetière (-1) xl
Oeil de l'oiseau (+4) x
Oracle (+3) xvi
Orgueil (-3) v
Paranoïa (-2) iv
Paraplégique (-6) xlii
Parent mortel (+1 à +3) xxx
Parent spirituel (+6) xx
Parents persistants (-2) xxxvii
Parler au **B**ane (+3) x
PDG (+5) xxxvi
Péché originel (-1) xxxii
Pensée sauvage (-2) iv
Perception limitée de la **M**ort (-2) xliii
Perception limitée de la **V**ie (-2) xliii
Permis de tuer (+2) xxxiv
Permis inter-agence (+2) xxxiv
Perspicacité (+2) vii
Petit dormeur (+1) xxxviii

Petite taille (-1) xl
Phobie modérée (-1) iii
Phobie sévère (-3) vi
Pion (+3) xxxi
Pitoyable (+1) ix
Porte poissee (-3 ou -4) xxvii
Porteur de maladie (-4) xlii
Pouvoir caché (+2) x
Précoce (+3) xvi
Préjugés anti-**P**orteurs du **V**er (-1) iii
Prescience (+4) xviii
Présence effrayante (-2) xl
Prodige (+2) vii
Proie (-4) xxxviii
Proie taboue (-1) iii
Prosélytisme (-1) iii
Protocole parfait (+1) xxx
Quatorzième Génération (-2) xi
Rapport particulier (+2) xxxi
Réaction normale des animaux (+1) xii
Reclus (-2) iv
Régénération (+7) xxi
Régime de vers (-1) xi
Régression (-1 à -5) xxxiii
Relations avec l'Eglise (+3) xxxv
Relations avec le marché noir (+1 à +5) xxxiii
Relations avec le milieu judiciaire (+2) xxxv
Relations avec les média (+2) xxxv
Relations dans la pègre (+3) xxxvi
Relations dans la police (+3) xxxvi
Relations dans le monde artistique (+3) xxxvi
Relations dans le monde des affaires (+3) xxxvi
Relations dans le monde politique (+3) xxxvi
Relations dans les **P**arcs d'Etat (+1) xxxiii
Repas voyant (-4) vi
Répulsion pour la croix (-3) xxvii
Réputation (+2) xxxi
Résistance à la magie (+2) xiv
Résistance au fer (+4) xviii
Résistance au poison (+1) ix

Respect de la vie (-3) vi
 Responsabilité spécifique (-1) xxxii
 Rites funéraires impropres (-1) xxiii
 Rival au sein de la meute (-1) xxxii
 Sadisme / masochisme (-2) v
 Sage René (+1 ou +2) xii
 Sainteté (+2) xiv
 Sang clair (-4) xlii
 Secret dangereux (-2) xxxvii
 Sens développés (+1) viii
 Sens temporel (+1) vii
 Sensibilité à la lumière (-5) xxix
 Sensibilité à la magie (+1) xii
 Sensibilité à la magie (-2) xxvi
 Serres puissantes (+4) xxxix
 Signes du loup (-2) xxvi
 Silence (+1) xii
 Sinistre présence (-2) xxvi
 Sixième sens (+2) xiv
 Sombre destin (-5) xxix
 Sommeil léger (+2) vii
 Sommeil lourd (-1) viii
 Sosie (-1) xxxii
 Sphère naturelle (+5) xix
 Statut tribal (+2 ou +4) xxxv
 Stigmates du Ver (+4) xviii
 Strictement carnivore (-1) xl
 Superstition (-2 à -5) xxvi
 Surdit   (-4) viii
 Taille gigantesque (+4) xxxix
 Teinte de corruption (-7) xxix
 Teinte de suspicion (-3) xxvii
 Teint   par le Ver (-4) xxviii
 Terrible secret (-1) iii
 Territoire (+2) xxxv
 Territorial (-3) vi
 Timidit   (-1) iii
 Tol  rance    l'alcool (+1) xxxviii
 Tol  rance    l'argent (+5 ou +7) xix
 Tombeau (+1 ou +2) xii

Touche-  -tout (+5) x
 Transformation forc  e (-1    -4) xxiv
 Transformation partielle impossible (-1) xl
 Transformation proscrire (-1    -6) xxiv
 Trop curieux (-3) vi
 Vampire psychique (-5) xxix
 Vendetta bureaucratique (-2) xxxvii
 Vengeance (-2) v
 Venus descendant (-2) xliv
 Venus levant (+4) xliv
 Venus mi-ciel (+3) xliv
 Vertige (-5) xlii
 Vie ant  rieure (+1    +6) xii
 Vie de r  ve (+5) xix
 Vie Pass  e impure (-1) xxiv
 Vieux (-3) xli
 Vif (+1    +4) xliii
 Vitae st  rile (-3) xli
 Voile perc   (-3) xxvii
 Voix apaisante (+3) xvii
 Voix du rossignol (+3) xvii
 Voix enchanteresse (+2) xiv
 Volont   de Fer (+3 ou +5) vii
 Volont   de plomb (-2) viii
 Vraie Foi (+7) xxi
 Vu ! (+5) xx
 Yeux de Changelin (-1) xxiv

