

INTRO

Salut les rôlistes ! je suis Yan, Conteur a Vampire Mascarade et Garou Apocalypse depuis un petit moment. J'ai décidé de vous donner mes petites idées pour ces deux jeux. Bien sûr, ces idées valent ce qu'elles valent et vous êtes libres de donner votre opinion (yannarok@yahoo.fr). Attention c'est parti !

Les Attributs

J'ai remplacé le système des attributs en m'inspirant de celui de la Camarilla Française (dont j'ai été membre pendant 3 ans...) avec quelques changements. Maintenant, le tableau des attributs est ainsi :

| | | |
|-----------------|---------------|---------------|
| Physique | Social | Mental |
|-----------------|---------------|---------------|

Finies les éternelles explications aux questions des novices "C'est quoi la différence entre Astuce et Intelligence ?" "Si j'ai 3 en Force, je peux soulever une moto ?". Les scores se calculent différemment : au lieu du 7/5/3, nous utiliserons 3/2/1. L'échelle est la suivante

| Niveau | Physique | Social | Mental |
|--------|---------------------------------|--|---|
| ● | Enfant ou personne malade. | Vous faites peur aux enfants. | Vous êtes bête à manger du foin |
| ●● | Monsieur tout le monde. | Vous passez inaperçu dans la rue. | Votre QI est normal |
| ●●● | Sportif de niveau départemental | Vous êtes attirant(e). | Scientifique moyen |
| ●●●● | Sportif de niveau national | Vous êtes très charismatique ou vous pourriez être mannequin | Vous pourriez être ingénieur ou médecin |
| ●●●●● | Boxeur ou Schwarzie | Un bon avocat ou Casanova | Vous pourriez être chirurgien |
| ●●●●●● | Maximum humain | Maximum humain | Maximum humain |

Les Capacités

Bagarre

Pour les amateurs des bastons en tous genre, j'ai pensé à remplacer la compétence "Bagarre" (trop générale à mon goût) par un art martial désiré par le joueur. Les prises et manoeuvres du Nelson et de la Capueira sont différentes. Ainsi votre personnage pourra être karateka ou boxeur sans avoir besoin de se spécialiser. Les Spécialités avec ce système seront des manoeuvres précises (coup de pied retourné, direct du droit, manchette, coup de boule de Zidane, etc...)

Donc votre perso peut aussi avoir des compétences dans divers styles d'arts martiaux.

exemple : Klaus est un loupveteau ahroun Fils de Fenris. Dans son passé au sein d'un groupe de skinheads, il a appris Combat de Rue au niveau 3. Depuis son Changement et sa vie au Caern, on lui a enseigné Combat à la Griffes au niveau 2. Donc Klaus peut choisir ce qu'il va utiliser en cas de problèmes.

En ce qui concerne les manoeuvres d'esquive dans un combat au corps-à-corps, je suggère que le talent "Bagarre" soit utilisé au lieu de l'esquive. Je pense que tous les styles de combat possèdent des manoeuvres d'esquive.

Pour la difficulté des manoeuvres, je considère qu'elle est égale au Physique+Bagarre adverse (un maître en arts martiaux sera plus dur à atteindre qu'une vieille dame sans défense).

exemple : Joe le Brujah provoque une rixe dans un bar mal famé de Melun et se retrouve face au chef de la bande de loups locaux, les "Jungle Killers". Joe veut tirer une droite à ce punk (Physique 3, Combat de Rue 3... la difficulté sera de 6). Si le punk n'est pas mort après la *Droite* (sa spécialité) de notre Brujah, il pourra répliquer. Joe a un physique de 5 et Boxe 4... bonne chance petit punk !

Les Compétences

Mêlée

J'applique aussi mon système de Bagarre pour la mêlée... après tout, le maniement du fleuret et du sabre diffèrent de celui de la hache, de la lance et de la bouteille cassée.

Le système de combat est le même que pour la bagarre... la difficulté des manoeuvres dépend du score de Physique+Mêlée.

Les Connaissances

Linguistique

Etant moi même apprenti linguiste (trilingue anglais, italien, espagnol) je trouvais le système linguistique des jeux WW plutôt mal foutu. En effet, un point correspondait à la maîtrise d'une ou plusieurs langues. Cependant, on n'est pas toujours doué partout et je propose le système suivant.

Au lieu de prendre la compétence "Linguistique" remplacez-là par "Maîtrise de la langue". Les points dans cette Connaissance représenteront le degré de maîtrise de votre personnage.

- Vous n'avez pas beaucoup écouté pendant vos cours de quatrième.
- ● Vous avez fait une série L au lycée
- ● ● Vous parlez couramment cette langue et lisez beaucoup, vous pourriez l'enseigner au lycée.
- ● ● ● Vous pourriez vivre dans le pays et faire des recherches linguistiques dans cette langue.
- ● ● ● ● Dans le pays concerné, vous êtes vu comme un éminent lettré.

exemple : David le Tremere est un linguiste reconnu. Il possède 4 en Anglais, 3 en Latin, 3 en Espagnol et 2 en Tchèque.

Légendes (Garou uniquement)

Cette nouvelle Connaissance représente le savoir du personnage sur les légendes de son peuple. Elle peut servir aux Galliards qui subissent une interro surprise de la part des Anciens et permet d'identifier des créatures du Ver jusque là inconnues.

- : Vous avez écouté les Galliards lors des veillées au coin du feu.
- ● : Vous connaissez les histoires les plus populaires
- ● ● : Vous êtes un bon Galliard.
- ● ● ● : Vous avez parcouru le monde et ramené des légendes
- ● ● ● ● : Vous êtes considéré comme un maître du savoir.

Connaissance de...

Cette Connaissance illustre le savoir de votre personnage sur les autres créatures surnaturelles. Ainsi un garou avec Connaissance des Vampires saura distinguer le vrai du faux concernant ces créatures. Voici un exemple de Connaissance des Vampires et Connaissance des Garous (Les Conteurs de Mage, Changelin, Mummy et Wraith adapteront)

Connaissance des Vampires

- Vous savez qu'ils vivent la nuit, qu'ils boivent du sang, qu'ils n'aiment pas le feu et qu'ils s'organisent en clans et en sectes.
- ● Vous connaissez leur faiblesse vis à vis du pieu, vous connaissez les noms et les grandes lignes de Camarilla et Sabbat. Vous savez ce qu'est une goule

●●● Vous savez ce qui est vrai et ce qui est faux. Vous en savez un peu plus sur la Camarilla et le Sabbat, vous connaissez le nom des clans.

●●●● Vous en savez autant sur les sectes et les vampires qu'un nouveau-né, vous connaissez les grandes lignes de la philosophie de chaque clan.

●●●●● Vous savez tout sur le fonctionnement des sectes, vous connaissez la faiblesse de chaque clan et pouvez faire un résumé de l'histoire des vampires.

Connaissance des Garous

● Ils changent de forme, n'aiment pas les villes et tout ce qui en sort. Il y a plusieurs tribus.

●● Ils n'aiment pas l'argent-métal, vivent près de soi-disant lieux sacrés. Ils croient en un monde spirituel

●●● Vous savez ce qui est vrai et ce qui est faux. Vous connaissez le nom des tribus.

●●●● Vous en savez autant sur les septs, caerns et tribus qu'un louveteau, vous connaissez les grandes lignes de la philosophie de chaque tribu.

●●●●● Vous savez tout sur le fonctionnement des caerns et de la culture garou, vous connaissez la faiblesse de chaque tribu et pouvez faire un résumé de l'histoire des garous.

HISTORIQUES

Les Alliés et les Contacts

Votre score en Alliés ou Contacts détermine si vos relations dans un secteur d'influences précis est puissant ou pas. A partir du niveau 2 dans ces historiques, vous pouvez choisir d'avoir un allié ou contact puissant ou plusieurs moindres.

Exemple : Fred le Gangrel à **Alliés** 2 (dans la Rue) et **Contacts** 3 (dans la Police). Il choisit d'avoir deux bon potes dans la Rue (donc deux Alliés de niveau 1) et d'avoir des relations professionnelles polies avec le commissaire de sa ville (donc un Contact de niveau 3)

Un **Allié** est un ami de longue date qui vous aime bien et qui vous rendra service avec plaisir dans la limite de ses capacités. Il ne risquera pas sa vie pour vous (faut pas déconner non plus) mais vous demandera toujours une faveur légère. Ce type de faveur est au choix du conteur et est souvent un service trivial

Un **Contact** est plus une connaissance et avez moins de liens avec eux. Ils agissent dans leurs propres intérêts et ne risqueront pas leur vie pour vous. Ils vous demanderont une faveur au moins équivalente au service que vous leur demandez. Encore une fois, le Conteur est seul juge et Dieu à bord.

Niveaux d' Alliés ou Contacts

1. Un simple employé, il n'a pas une grande marge de manoeuvre mais sait qui fait quoi et ce qui se passe dans son domaine.
2. Un employé à responsabilités, il peut diriger une petite équipe, à accès à des

- informations plus poussées et peut faire plus de choses pour vous.
3. Un petit patron ou un proche du boss local. Toujours mieux informé et peut vous rendre des services plus grands.
 4. Un haut responsable qui peut être d'une grande aide.
 5. Le responsable local de ce secteur d'influence au niveau départemental.

Les Influences

Votre personnage a des amis (ou des pions, qui sait...) dans divers secteurs de l'activité humaine. Il peut s'enservir pour ses propres besoins, on appelle cela des actions d'influences. Pour faire des actions d'Influences, il est possible d'utiliser différentes manières (Merci la Camarilla Française...) Les domaines d'influence sont les suivants :

- **Arts** : Le monde artistique... de la peinture aux cercles littéraires en passant par le cinéma et la mode.
- **Bureaucratie** : L'administration (à choisir) de la mairie au service des impôts...
- **Crime** : La mafia et le monde de la pègre.
- **Education** : Ecoles, universités et tout le monde du savoir.
- **Finances** : Les banques, la fiscalité...
- **Haute Société** : La jet-set de votre ville
- **Lois** : Les juges et les avocats sont vos pions avec cette influence
- **Médias** : La presse écrite mais aussi les médias (télé locale, France 3 régions...)
- **Occulte** : Les sectes et/ou les sociétés secrètes
- **Police** : La police, la gendarmerie ou les douanes (choisissez...)
- **Politique** : La politique de votre ville... de la mairie au Conseil Général de votre département
- **Religion** : Les différentes églises chrétiennes (ou pas)
- **Rue** : Les gangs, les putes, les SDF et les trafics légers
- **Santé** : Faites donc un tour à l'hôpital.
- **Transports** : Les sociétés de transports (SERNAM etc...)

Les Alliés :

Ils sont vos amis proches et sont toujours prêts à vous rendre service... mais ils vous demanderont toujours une *faveur légère*.

Les Contacts :

Ce sont vos connaissances, ils vous aiment bien mais ne feront rien gratuitement... ils vous demanderont toujours une *faveur moyenne*.

Comment faire

Pour faire une action d'Influence, vous pouvez demander à vos **Alliés** ou à vos **Contacts**, procédez comme suit : faites un jet de **Social+Alliés** (ou **Contacts**) la difficulté dépend de la difficulté de la tâche. Le nombre d'actions dépend de votre score de **Social+Alliés** (ou **Contacts**) divisé par 2 (arrondi à l'inférieur).

Exemple : Danny possède Alliés 2 dans la Police (respectivement deux gars de la

Police Municipale) et Contacts 1 dans la Santé (un infirmier à l'Hôpital d'Annecy).
Danny est assez intelligent, il possède 3 points de Mental.

Il veut obtenir le casier judiciaire d'un gros bras qu'il suspecte de bosser pour un vampire. Danny doit faire un jet Mental+Alliés (3 en Mental+2 en Alliés dans la Police), la difficulté est de 6. Danny lance 5 dés et fait deux "6", il réussit donc à obtenir le casier judiciaire. Danny pourrait faire une autre action dans la Police mais préfère ne pas trop en demander, il sait qu'un de ses Alliés lui demandera une faveur.

Les Serviteurs Goules (Vampire Uniquement)

Les goules possèdent des niveaux... quand on a un score dans cet historique, on peut avoir une goule de bon niveau ou plusieurs goules plus faibles.

Exemple : Victor le Ventrue possède Serviteurs 3. Il peut choisir d'avoir une goule de niveau 3, une goule de niveau 2 et une de niveau 1 ou alors trois goules de niveau 1.

Les Serviteurs peuvent servir pour vos actions d'influences (préciser à quel secteur d'influences appartient votre goule) et remplacent vos alliés ou contacts dans ce domaine.

Exemple : Disons que Victor le Ventrue a une goule de niveau 3 qui est directeur du Crédit Mutuel de Carcassonne. Victor aimerait vider le compte de son pire ennemi dont il a pu avoir les coordonnées bancaires. Victor doit faire alors un jet de Social+Serviteurs selon une difficulté déterminée par le Conteur.

Note : Les Goules ne vous demanderont pas de faveurs.

1. Votre goule est employé(e) dans le secteur d'influences. Il possède des compétences moyennes (maximum niveau 2) et ses disciplines sont toutes à 1.
2. Votre goule a un petit poste dans le secteur d'influences. Il possède de bonnes compétences (maximum niveau 3) et peut avoir des disciplines au niveau 2 maximum.
3. Votre goule à un poste important dans le secteur d'influences. Il peut posséder deux compétences au niveau 4 et au maximum une discipline au niveau 3.
4. Votre goule à un poste très important dans le secteur d'influences. Il peut posséder trois compétences au niveau 4 et une au niveau 5. Il peut avoir deux disciplines au niveau 3 et une au niveau 4.
5. Votre goule est un élément essentiel de ce secteur d'influences de la région. Il peut posséder quatre compétences au niveau 4 et deux au niveau 5. Il peut avoir trois disciplines au niveau 4 et une au niveau 5.

Note : Pour 5 ans de vie "goulifique", votre serviteur gagne un niveau. Je tiens à préciser que les goules ne vieillissent pas, attention donc... ce serait bizarre d'avoir le même commissaire de police pendant 50 ans dans la même ville.

Exemple : Si c'est pas bien clair, illustrons les niveaux avec des exemples concrets.

- Alex est une goule de niveau 1 dans le domaine de la **Police**, il sera un simple

- agent en uniforme (police ou gendarmerie, au choix du joueur)
- Sabrina est une goule de niveau 2 dans le domaine de la **Finance**, elle peut être responsable des transactions bancaires et avoir une petite équipe d'employés qui l'assistent.
- Paul est une goule de niveau 3 dans le domaine de la **Santé**, il est même chirurgien à l'Hôpital Michallon de Grenoble.
- Catherine est une goule de niveau 4 dans le domaine des **Médias**, elle est la numéro 2 de France 3 région Poitou-Charentes.
- Bernard est une goule de niveau 5 dans le domaine de la **Politique**, il est conseiller général du Gers.

Havres

Utilisable pour votre perso dans n'importe quel jeu WW, cet historique représente la demeure de votre héros. Le niveau du Havre dépend du score de Ressources. Si votre score en **Ressources** dépasse 1, vous pouvez avoir un bon havre ou plusieurs petits. Vous n'avez pas besoin d'acheter l'historique "**Havre**" en plus de **Ressources**, les deux historiques vont de pair.

Exemple : Gérard le Tremere possède **Ressources** 3. Il peut avoir un havre de niveau 3 ou un havre de niveau 2 et un de niveau 1 ou encore trois havres de niveau 1.

- Un humble studio avec du mobilier en mauvais état, du matériel hi-fi d'occasion acheté aux puces. Aucune connexion Internet n'est disponible et aucune sécurité.
- Un F2 avec du mobilier d'occasion, du matériel hi-fi bon marché et neuf. Connexion rapide à Internet. Ce type de havre possède 1 point de **Sécurité** (il faut toujours une clef pour ouvrir la lourde porte de l'immeuble)
- Un F3 avec du mobilier neuf et du matériel hi-fi de bonne qualité. Possibilité d'avoir l'ADSL. Ce type de havre possède deux points de **Sécurité** (interphone et porte de l'appartement renforcée)
- Un grand appartement dans le quartier bourgeois de la ville. Mobilier robuste et de très bonne qualité, matériel hi-fi dernier cri (oh, le bel écran plasma). ADSL et possibilité de créer un réseau Wi-Fi. Ce type de havre possède trois points de **Sécurité** (interphone, porte et fenêtres renforcées, vigile). Possibilité d'avoir un domestique loyal et maximum deux oeuvres d'art (au choix du joueur)
- Une grande maison ou un hôtel particulier. Mobilier ancien et luxueux, matériel hi-fi le plus cher du marché. Ce type de havre possède quatre points de **Sécurité** (portail électronique, portes blindées, service de sécurité privé et caméras de surveillance) Possibilité d'avoir un domestique loyal qui sait tout faire (pensez à Alfred, dans "**Batman**"), quatre oeuvres d'art (au choix du joueur), une cave à vin et un véhicule de luxe (ou de sport.)

GAROU : LES TOTEMS

J'ai fait une petite refonte des totems pour Garou :Apocalypse. En me basant sur le système des *Tricks* et du *Gamebreaker* de "**Fifa Street Soccer**" (mais si !

quand il faut faire des acrobaties avec le ballon pour faire un tir imparable à la "*Olive et Tom*"). Donc voyons comment nos garous trouvent leurs totems et ce qu'il se passe ensuite.

Chaque meute à une mission... pour réussir, elle cherche généralement l'aide d'un totem : une sorte de parrain spirituel qui leur fournira du renfort et pourrait même leur enseigner des Dons. Je pars du principe suivant : les garous devraient faire une petite quête pour rencontrer un esprit-totem correspondant à la nature de leur mission. Je pense qu'une meute devant "retrouver et détruire tous les fomori d'Auvergne" cherchera un totem guerrier alors qu'une meute cherchant à retrouver un fétiche perdu sera enclin à demander l'aide d'un totem de sagesse.

Le Totem s'exprimera par des visions lors de la quête des PJ. Quand ils l'auront trouvé, ils devraient sacrifier un peu de Gnose temporaire pour convaincre le totem de se lier à eux. En échange, le totem acceptera la demande des PJ mais imposera des règles, des interdits, que les garous devraient respecter. Il va aussi dans l'intérêt de l'esprit de trouver la meute. Si la meute accomplit bien les demandes de l'esprit, le totem gagnera du pouvoir et sera plus favorable aux PJ, au contraire, si les garous s'en foutent, le totem les punira.

Exemple : La meute des Chercheurs de Lune doit retrouver un objet très important pour le Caern, une Pierre de Passage (qui permettra de créer un ou plusieurs Ponts de Lune). Les Chercheurs ont demandé l'aide d'un Jagglin de Hibou. Ce dernier est prêt à les aider si :

- Ils laissent chaque nuit de la vermine ligotée à sa disposition.
- Ils consacrent une partie de leur temps à l'étude de l'Umbr.
- Ils minent les plans des Rongeurs d'Os (pour venger un affront fait il y a des millénaires).

En échange, le Jagglin portera conseil aux garous et enseignera des Dons (soyez logiques, le Hibou est un prédateur... il pourrait enseigner Griffes Rasoirs mais pas Grondement du prédateur... il est plus versé dans les dons théurgiques). Je conseille aux Conteurs de faire évoluer le totem en même temps que la meute si elle se comporte bien.

Exemples d'esprits-totems :

RESPECT

Paon

Splendide et roi des oiseaux, il fut le symbole de la déesse Héra. Paon enseigne à ses suivants comment les éblouir avec beauté. Paon est bien vu des Crocs d'Argent et des Furies Noires qui cherchent la voie d'Héra.

Paon peut enseigner **Empathie, Subterfuge, Etiquette** et ses suivants gagnent un point de Social tant qu'ils sont sous sa tutelle. Paon peut enseigner les dons qui impressionnent les victimes ou qui les glacent de peur. Chaque membre d'une meute de Paon gagne 1 point temporaire d'Honneur.

Paon demande à ses suivants de toujours se faire respecter et de faire des petits au moins une fois l'an. Il demande aussi de protéger ses semblables sur le monde physique et de perpétuer le savoir d'Héra.

Chameau (ou dromadaire)

Cet étrange totem fut le favori des Rongeurs d'Os nord-africains. Chameau est celui qui connaît les secrets des déserts et les histoires des peuples nomades (bédouins, touaregs...). Chameau est un survivant et compense son manque de grâce par ses capacités à survivre dans les pires endroits du monde. Les Rongeurs d'Os, Arpenteurs Silencieux et les rares Uktenas d'Afrique du Nord suivent les traces de Chameau. Il est aussi connu en Australie et dans certaines parties de l'Asie

Chameau peut enseigner **Survie** et **Enigmes**. Chaque membre d'une meute suivant Chameau peut gagner un dé de plus en **Appel Primal** (pour tous les jets pour trouver de l'eau ou de la nourriture). Chameau enseigne aussi les dons liés à la Survie et à la résistance au combat (Résistance à la douleur et consorts). Chaque membre d'une meute de Chameau gagne 1 point temporaire d'honneur

Chameau demande à ses suivants de protéger les déserts (qui sont pour lui de véritables endroits sacrés) et de s'auto-imposer des épreuves de survie en milieu hostile au moins une fois l'an pour se fortifier.

Triton

Ce légendaire esprit-totem est bien connu des Furies Noires grecques. Il ressemble à une créature au torse d'homme et à la queue de poisson et manie un trident de nacre. Il est prince des océans et des rivières et commande à l'élément eau.

Triton enseigne **Navigation, Connaissance des Animaux Marins** et les **Légendes des marins**. Chaque membre d'une meute de Triton gagne 1 dé à toute action si il se trouve à moins de 10 mètres de l'eau courante (ruisseau, rivière, fleuve, mer et océan... les lacs et les étangs ne rentrent pas dans cette catégorie). Il enseigne des dons liés à l'eau et permet de communiquer avec les créatures marines (utiliser un point de Volonté et faire un jet de Social+Connaissance des Animaux). Chaque membre d'une meute de Triton gagne 1 point temporaire d'Honneur.

Triton demande à ses suivants de protéger les mers à n'importe quel prix.

GUERRE

Epervier

Fier et rapide, Epervier est un chasseur malicieux qui ne laisse pas de deuxième chance à sa proie. Il est cousin du Faucon et de nombreux Crocs d'Argent ont ses faveurs.

Epervier peut enseigner **Combat à la Griffe, Athlétisme** et **Furtivité** ainsi que des dons guerriers à ses suivants et ceux-ci auront toujours l'initiative lors des combats au corps à corps. Epervier donne 2 dés supplémentaires quand ses suivants utilisent leurs griffes au combat. Les membres des meutes d'épervier gagnent 1 point de Gloire temporaire.

Les suivants d'Epervier doivent combattre en faisant des frappes chirurgicales. Il n'apprécie guère les grandes batailles rangées et les derniers carrés.

Chien Perdu

Totem récent découvert par les Rongeurs d'Os, il est le chien qui à renié sa laisse pour redevenir un prédateur sauvage complètement fou. Chien Perdu n'est pas sage mais est un redoutable combattant, un prédateur urbain. Les Rongeurs d'Os belliqueux le suivent et les Marcheurs sur Verre s'y intéressent.

Chien Perdu enseigne **Combat à la Griffe, Connaissance de la Rue , Furtivité et Survie**. Il peut enseigner des dons guerriers et chaque membre d'une meute de Chien Perdu à des chances de transmettre une maladie à sa victime (qui devra faire un jet de Physique+Survie difficulté 7 pour ne pas avoir un malus de -1 à tous ses jets pendant un mois). Chien Perdu est mal vu et ses suivants n'ont pas de bonus de Renom

Chien Perdu demande à ce que ses suivants laissent les chiens errants en paix et essayent d'en faire sortir de la fourrière... l'injection est quelque chose de terrible.

Gila

Rarissime totem du désert californien, le gila est une sorte de varan qui a inspiré de nombreuses légendes amérindiennes. Gila est une teigne revêtue d'un cuir épais et doté de dents tranchantes. Les Uktenas le connaissent bien et les quelques garous européens implantés dans le(s) caern(s) du désert californien ont apprécié ses vertus.

Gila enseigne le **Combat à la Griffe, Morsure et Survie**. Il enseigne les dons guerriers. Chaque membre d'une meute suivant Gila gagne un dé aux jets de Morsure. Gila est rare et encore mal vu (reptile... bah... caca) et ne gagnent pas de bonus de Renom.

Gila demande à ce que ses suivants ne se rendent jamais et combattent jusqu'à la mort. Il demande aussi de protéger les reptiles.

SAGESSE

Rat de bibliothèque

Découverte des Rongeurs d'Os Frankweillers, ce totem hante les places du Savoir : les bibliothèques et les écoles sont ses habitats favoris. Rat de bibliothèque cherche le savoir à tout prix et est d'une grande aide pour les garous cherchant des connaissances spéciales. Les Marcheurs sur Verre et les Arpenteurs Silencieux apprécient ce totem.

RdB enseigne **Enigmes, Sciences** (préciser ce que vous cherchez), **Occultisme** et **Maîtrise de la langue**. Les membres des meutes de RdB rentrent gratos dans n'importe quelle bibliothèque et ont un dé de bonus quand ils parlent avec des lettrés, étudiants, professeurs, ecclésiastiques et les scientifiques. Les suivants de RdB gagnent la compétence **Enseignement** au niveau 1. Ce totem est récent et surtout Rongeur d'Os... pas de bonus de renom

RdB demande à ses suivants de mémoriser le plus de choses possibles et d'enseigner leur savoir.

La Reine des Papillons

La Reine des Papillons est un totem ancien et peu connu. On pense que c'est une fée mais rien n'est moins sur... elle règne effectivement sur les papillons et connaît bien l'Umbral et ses mystères.

RdP enseigne **Cosmologie, Méditation, Enigmes** et **Occultisme**. Elle enseigne des dons pour mieux passer en Umbral et aime les théurgues. Les suivants de RdP ont un bonus de + 1 dé pour rentrer et sortir de l'Umbral. Les suivants de RdP ont toujours les faveurs des Fiannas et sont bien vus des êtres fées.

RdP demande à toujours aider les Fiannas et les êtres fées dans le besoin.