

Les Ferae

Les Loups-Garous ne sont pas seuls



Un jeu de Bruno GIRON

Table des Matières

[Introduction 1](#_Toc37667968)

[Chapitre Un : Un Monde Changeant 2](#_Toc37667969)

[Espèces 2](#_Toc37667970)

[Ajaba 2](#_Toc37667971)

[Ananasi 2](#_Toc37667972)

[Bastet 2](#_Toc37667973)

[Camazotz 2](#_Toc37667974)

[Corax 2](#_Toc37667975)

[Gurahl 2](#_Toc37667976)

[Kitsune 2](#_Toc37667977)

[Mokolé 2](#_Toc37667978)

[Nâga 2](#_Toc37667979)

[Nuwisha 2](#_Toc37667980)

[Ratkin 2](#_Toc37667981)

[Rokea 2](#_Toc37667982)

[Uratha 2](#_Toc37667983)

[Auspices 2](#_Toc37667984)

[Auspices de Luna 2](#_Toc37667985)

[Auspices d’Hélios 2](#_Toc37667986)

[Auspices de Gaïa 2](#_Toc37667987)

[Chapitre Deux : Création de personnages 4](#_Toc37667988)

[Créer un Humain 4](#_Toc37667989)

[Créer un membre du Lignage 4](#_Toc37667990)

[Créer un Ferae 4](#_Toc37667991)

[Etape Un : Le Concept 4](#_Toc37667992)

[Etape Deux : Les Aspirations 4](#_Toc37667993)

[Etape Trois : Les Attributs 4](#_Toc37667994)

[Etape Quatre : Les Compétences 4](#_Toc37667995)

[Etape Cinq : Les Spécialités 4](#_Toc37667996)

[Etape Six : Les Caractéristiques des Ferae 4](#_Toc37667997)

[Etape Sept : Les Atouts 5](#_Toc37667998)

[Etape Huit : Les Avantages 5](#_Toc37667999)

[Référence rapide pour la création de personnage 7](#_Toc37668000)

[Chapitre Trois : Les Règles Générales 8](#_Toc37668001)

[Traits 8](#_Toc37668002)

[Attributs 8](#_Toc37668003)

[Compétences 8](#_Toc37668004)

[Spécialités 9](#_Toc37668005)

[Vitesse 9](#_Toc37668006)

[Vice et Vertu 9](#_Toc37668007)

[Jets de dés 9](#_Toc37668008)

[Résultat du jet 10](#_Toc37668009)

[Quand faire un jet 10](#_Toc37668010)

[Volonté 10](#_Toc37668011)

[Actions d’Attributs 10](#_Toc37668012)

[A la débrouille 10](#_Toc37668013)

[Actions 11](#_Toc37668014)

[Actions étendues 11](#_Toc37668015)

[Résistance 11](#_Toc37668016)

[Actions courantes 11](#_Toc37668017)

[Variations 12](#_Toc37668018)

[Temps 12](#_Toc37668019)

[Manœuvres sociales 12](#_Toc37668020)

[Objectifs et Portes 12](#_Toc37668021)

[Premières Impressions 13](#_Toc37668022)

[Ouvrir des Portes 13](#_Toc37668023)

[Echec 13](#_Toc37668024)

[Forcer des Portes 13](#_Toc37668025)

[Résolution 14](#_Toc37668026)

[Combat 14](#_Toc37668027)

[Mater & se rendre 14](#_Toc37668028)

[Combat abrégé 14](#_Toc37668029)

[Initiative 15](#_Toc37668030)

[Attaque 15](#_Toc37668031)

[Défense 15](#_Toc37668032)

[Esquiver 15](#_Toc37668033)

[Combat à mains nues 15](#_Toc37668034)

[Combat à distance 16](#_Toc37668035)

[Règles de combat générales 17](#_Toc37668036)

[Armes et protections 17](#_Toc37668037)

[Blessures et guérison 18](#_Toc37668038)

[Notation des dégâts 18](#_Toc37668039)

[Aggravation des blessures 18](#_Toc37668040)

[Soins 18](#_Toc37668041)

[Objets 19](#_Toc37668042)

[Maladie 19](#_Toc37668043)

[Poison 19](#_Toc37668044)

[Drogues 19](#_Toc37668045)

[Overdose 19](#_Toc37668046)

[Accidents de la route 19](#_Toc37668047)

[Environnements extrêmes 19](#_Toc37668048)

[Equipement 20](#_Toc37668049)

[Disponibilité et acquisition 20](#_Toc37668050)

[Taille, Solidité et Structure 20](#_Toc37668051)

[Bonus de dés 20](#_Toc37668052)

[Effets techniques 20](#_Toc37668053)

[Equipement Mental 20](#_Toc37668054)

[Equipement Physique 20](#_Toc37668055)

[Equipement Social 20](#_Toc37668056)

[Etats 20](#_Toc37668057)

[Improviser un État 20](#_Toc37668058)

[États obsolètes 20](#_Toc37668059)

[Complications 20](#_Toc37668060)

[Expérience 20](#_Toc37668061)

[Battements 20](#_Toc37668062)

[Chapitre Quatre : Les Règles des Ferae 21](#_Toc37668063)

[L’Âme des Ferae 21](#_Toc37668064)

[Ancres 21](#_Toc37668065)

[La Meute 21](#_Toc37668066)

[Le Totem 21](#_Toc37668067)

[L’Instinct Primal 21](#_Toc37668068)

[Le Corps des Ferae 21](#_Toc37668069)

[Régénération 21](#_Toc37668070)

[Sens 21](#_Toc37668071)

[Métamorphose 21](#_Toc37668072)

[Les Formes 21](#_Toc37668073)

[Esprit des Ferae 21](#_Toc37668074)

[Renommée 21](#_Toc37668075)

[Essence 21](#_Toc37668076)

[Outrepasser 21](#_Toc37668077)

[Les Faiblesses 21](#_Toc37668078)

[Les Déclencheurs 21](#_Toc37668079)

[Harmonie 21](#_Toc37668080)

[Atouts 21](#_Toc37668081)

[Magie Spirituelle 21](#_Toc37668082)

[Les Dons 21](#_Toc37668083)

[Les Fétiches 21](#_Toc37668084)

[Chapitre Cinq : L’Hisile 22](#_Toc37668085)

[L’Ombre et les Esprits 22](#_Toc37668086)

[Créer un Esprit 22](#_Toc37668087)

[Etape Un : Le Concept 22](#_Toc37668088)

[Etape Deux : Le Rang 22](#_Toc37668089)

[Etape Trois : Les Attributs et les Avantages 22](#_Toc37668090)

[Etape Quatre : Interdit et Fléau 22](#_Toc37668091)

[Etape Cinq : Les Influences 22](#_Toc37668092)

[Etape Six : Les Manifestations 22](#_Toc37668093)

[Etape Sept : Les Numina 22](#_Toc37668094)

[Chapitre Six : Un Monde de Secrets 23](#_Toc37668095)

[Les Despotes Eternels 23](#_Toc37668096)

[Araignée 23](#_Toc37668097)

[Chat 23](#_Toc37668098)

[Chauve-Souris 23](#_Toc37668099)

[Corbeau 23](#_Toc37668100)

[Coyote 23](#_Toc37668101)

[Crocodile 23](#_Toc37668102)

[Hyène 23](#_Toc37668103)

[Loup 23](#_Toc37668104)

[Ours 23](#_Toc37668105)

[Rat 23](#_Toc37668106)

[Renard 23](#_Toc37668107)

[Requin 23](#_Toc37668108)

[Serpent 23](#_Toc37668109)

[Cette histoire est vraie 23](#_Toc37668110)

# Introduction

Objectif du document, ambiance voulue, présentation du BG du monde

# Chapitre Un : Un Monde Changeant

## Espèces

### Ajaba

### Ananasi

### Bastet

#### Tribus

##### Bagheera

Léopards-garous

##### Balam

Jaguars-garous

##### Bubasti

Chat de Kyphur-garou

##### Ceilican

Chat domestique-garou

##### Khan

Tigres-garou

##### Pumonca

Puma-garou

##### Qualmi

Lynx-garou

##### Simba

Lion-garou

##### Swara

Guépard-garou

### Camazotz

### Corax

### Gurahl

### Kitsune

### Mokolé

### Nâga

### Nuwisha

### Ratkin

### Rokea

### Uratha

## Auspices

### Auspices de Luna

#### Cahalithes

Les **Cahalithes** sont des conteur, gardien du savoir, prophète. Leurs Compétences d’Auspice sont Artisanats, Expression et Persuasion. Leur Renommée est Gloire.

#### Elodothes

Les **Elodothes** peuvent être diplomate, médiateur, négociateur. Les Compétences des Elodothes sont Empathie, Investigation et Politique. Leur Renommée est Honneur.

#### Irraka

Les **Irraka** sont prédisposés à devenir assassin, espion, voleur. Les compétences des Irraka sont Larcin, Furtivité et Subterfuge. Leur Renommée est Ruse.

#### Ithaeur

Les **Ithaeur** deviennent des ritualiste, conseiller, créateur de Fétiches. Les Compétences des Ithaeur sont Animaux, Médecine et Occulte. La Renommée de cet auspice est Sagesse.

#### Rahu

Les **Rahu** pour leur part sont tacticien, défenseur, soldat. Les Compétences des Rahu sont Bagarre, Intimidation et Survie. Leur Renommée est Pureté.

### Auspices d’Hélios

#### Attaquants

#### Révélateurs

#### Protecteurs

#### Brillants

#### Dissimulateurs

#### Couronnés

### Auspices de Gaïa

#### Kartikeya

#### Kamakshi

#### Kali

#### Kamsa

# Chapitre Deux : Création de personnages

## Créer un Humain

## Créer un membre du Lignage

## Créer un Ferae

### Etape Un : Le Concept

Il est fort probable que vous ayez déjà fait cette étape sans même vous en rendre compte. Le concept du personnage est la première étape. C’est l’étincelle d’inspiration qui donne forme au reste. C’est une simple affirmation sur l’identité de votre personnage tel qu’il apparaît dans votre imagination.

Exprimer ce concept en quelques mots, une épithète courte.

### Etape Deux : Les Aspirations

Choisissez trois Aspirations. Il n’est pas nécessaire de les trouver toutes les trois à cette étape, gardez-les juste en tête au fur et à mesure que vous donnez vie à votre personnage. Vous pouvez y penser à tout moment. Par exemple, quand vous serez entrain de choisir les compétences ou les Dons.

Les Aspirations sont des objectifs, autant pour le personnage que pour le joueur. C’est de simples déclarations de ce que vous voulez voir arriver dans l’histoire de votre personnage. Cela sert deux objectifs. Tout d’abord c’est la fondation de l’arc de votre personnage. Ils lui donnent une motivation et un sens pour aller de l’avant. Deuxièmement, c’est un bon moyen de communication avec votre MJ sur ce que vous voulez voir subvenir dans la campagne.

Considérez faire une ou deux Aspirations à court terme et en garder un à long terme. Cela permet à votre personnage de progresser dans l’immédiat tout en se préparant pour le futur.

### Etape Trois : Les Attributs

La prochaine étape est de définir les Attributs de votre personnage. Ils sont répartis en trois groupes, Mental, Physique et Social. Chaque personnage a droit à un point gratuit dans chacun des neufs Attributs.

Examinez les trois catégories d’Attributs et triez les dans un ordre de priorité. Lequel est le plus important pour le concept de votre personnage ? Lequel est le moins important ? Peu importe l’ordre avec lequel vous vous retrouvez, distribuez cinq points dans la première catégorie. La deuxième catégorie a droit à quatre points et la dernière en a trois. Aucun Attribut ne peut dépasser les 5 points à ce stade.

Un Attribut a deux points est dans la moyenne. Trois est au-dessus de la moyenne, quatre est excellent et cinq est un niveau mondial. Un Attribut à un seul point est considéré comme en dessous de la moyenne, c’est une faiblesse.

Vous trouverez plus de détails sur les Attributs dans leur [section](#_Attributs).

### Etape Quatre : Les Compétences

Les Compétences sont des capacités que votre personnage a développé au cours de sa vie. Tout comme les Attributs ils peuvent aller jusqu’à cinq en valeur. Mais contrairement à eux ils ne bénéficient pas d’un point gratuit.

Tout comme vous avez fait avec les Attributs il faut prioriser les trois catégories, qui restent inchangées, Mental, Physique et Social. La première catégorie obtient onze points, la deuxième sept et la dernière quatre. Il faut garder en tête que tout personnage tentant de réaliser une action pour laquelle il n’a pas la compétence souffre d’un malus. -3 pour les compétences Mentaux et -1 pour les compétences Physiques et Sociales.

Vous trouverez plus d’informations sur les Compétences dans leur [section](#_Compétences).

### Etape Cinq : Les Spécialités

Les spécialités sont une sous-catégorie de compétence. Par exemple il se peut que votre personnage dispose de trois points dans la compétence Armes à Feu mais il a aussi une spécialité en Fusils d’Assaut. Cela lui donne droit à un dé supplémentaire à chaque fois qu’il se sert d’un fusil d’assaut. Votre personnage reçois trois spécialités.

### Etape Six : Les Caractéristiques des Ferae

Nous avons maintenant une bonne fondation pour votre personnage. On a presque fini son identité. Maintenant, on va ajouter ce qui fais de lui un Ferae.

#### Espèce

L’Espèce, la forme animale que prends votre personnage mais aussi sa culture et sa vision du monde.

Les **Ajaba**

Les **Ananasi**

Les **Bastet**

Les **Camazotz**

Les **Corax**

Les **Gurahl**

Les **Kitsune**

Les **Mokolé**

Les **Nâga**

Les **Nuwisha**

Les **Ratkin**

Les **Rokea**

Les **Uratha** sont des guerriers. Ils protègent leurs territoires férocement où ils s’éternuent à maintenir l’équilibre entre le monde physique et le monde spirituel.

#### Auspice

L’Auspice est déterminé par le moment du Premier Changement de votre personnage. Elle lui donne un rôle à jouer dans la société Ferae qui viens avec son lot de droits et devoirs. Les Ferae qui dévient de leurs Auspices sont vus avec dédain.

Le choix de l’auspice a une influence sur les Dons accessibles au Ferae et accorde un point dans une Renommée et une Compétence au choix.

##### Auspices de Luna

Les **Cahalithes** sont des conteur, gardien du savoir, prophète. Leurs Compétences d’Auspice sont Artisanats, Expression et Persuasion. Leur Renommée est Gloire.

Les **Elodothes** peuvent être diplomate, médiateur, négociateur. Les Compétences des Elodothes sont Empathie, Investigation et Politique. Leur Renommée est Honneur.

Les **Irraka** sont prédisposés à devenir assassin, espion, voleur. Les compétences des Irraka sont Larcin, Furtivité et Subterfuge. Leur Renommée est Ruse.

Les **Ithaeur** deviennent des ritualiste, conseiller, créateur de Fétiches. Les Compétences des Ithaeur sont Animaux, Médecine et Occulte. La Renommée de cet auspice est Sagesse.

Les **Rahu** pour leur part sont tacticien, défenseur, soldat. Les Compétences des Rahu sont Bagarre, Intimidation et Survie. Leur Renommée est Pureté.

##### Auspices d’Hélios

Les **Attaquants**

Les **Révélateurs**

Les **Protecteurs**

Les **Brillants**

Les **Dissimulateurs**

Les **Couronnés**

##### Auspices de Gaïa

Les **Kartikeya**

Les **Kamakshi**

Les **Kali**

Les **Kamsa**

#### Renommée

A ce stade votre personnage possède déjà deux points de Renommée, un pour son Espèce et un autre pour son Auspice. Vous avez un troisième point à placer dans une Renommée de votre choix.

#### Sang et Os

Est-ce que je gade ça ?

#### Pierres de Touche

Chaque Ferae à deux Pierres de Touche. Une spirituelle et une physique. Elles tirent le Ferae dans les deux sens et le maintiennent en équilibre. Vous une [liste d’exemples](#_Pierres_de_Touche) de Pierres de Touches dans leur section.

#### Dons

A revoir la répartition

Chaque Uratha commence avec trois Facettes. Les premières Facettes des Dons exclusifs à son Auspice et à son Espèce. La troisième Facette est à choisir dans les Dons d’affinité de son Espèce et de et son Auspice. Seules les Facettes avec des points de Renommée sont éligibles.

### Etape Sept : Les Atouts

Votre personnage reçoit dix points d’Atout. Vous pouvez choisir parmi les Atouts spécifiques à votre Espèce ou parmi les Atouts généraux. Les Atouts définissent la relation entre votre personnage et le monde autour de lui. Ils reflètent ses amis, sa famille, son patrimoine et son expérience. Ils permettent d’ajouter une petite touche de customisation au-dessus de tous ces numéros abstraits.

Vous pouvez aussi utiliser vos points d’Atouts pour augmenter votre Instinct Primal. Chaque point d’Instinct Primal coûte 5 points d’Atout.

### Etape Huit : Les Avantages

La touche finale de votre personnage est de calculer ses avantages.

**Défense** = minimum (Dextérité et Astuce) + Sports

**Santé** = Taille (change selon les formes) + Vigueur

**Volonté** = Résolution + Calme

**Initiative** = Dextérité + Calme

**Instinct Primal** = 1 (à moins que vous en ayez acheté à l’étape sept)

**Harmonie** = 7

**Taille** = 5 (à moins d’un Atout la change)

**Vitesse** = Facteur d’espèce (5 pour un humain) + Force + Dextérité

### Référence rapide pour la création de personnage

# Chapitre Trois : Les Règles Générales

Maintenant que l’on est clair sur ce que ce sont les Ferae, leurs façons de vivre, leurs auspices et l’*Hisile*, il est temps de déchirer la chair et de regarder ce qui tiens le jeu : les règles.

## Traits

Toutes les entités présentes dans le jeu ont des Traits. Ce sont des valeurs numériques qui vont nous servir pour les représenter en termes de règles et donc interagir avec.

### Attributs

Les Attributs représentent les traits principaux de chaque personnage. Ils sont à la base de quasiment tous les jets dans le jeu. Les Attributs sont divisés en trois catégories : Mental, Physique et Social.

Tous les Attributs ont au minimum un point. Cela représente une capacité médiocre. Deux points correspondent à une capacité moyenne. Trois c’est au-dessus de la moyenne. Quatre c’est un niveau rare, digne d’une compétition internationale. Et cinq est le maximum des capacités humaines.

#### Attributs Mentaux

Les Attributs Mentaux représentent l’intellect, l’acuité et la force d’esprit du personnage.

##### Intelligence

L’Intelligence est la culture générale, la mémoire et la capacité à résoudre des problèmes difficiles.

##### Astuce

##### Résolution

#### Attributs Physiques

##### Force

##### Dextérité

##### Vigueur

#### Attributs Sociaux

##### Présence

##### Manipulation

##### Calme

### Compétences

#### Compétences Mentales

##### Artisanat

##### Erudition

##### Informatique

##### Investigation

##### Médecine

##### Occultisme

##### Politique

##### Science

#### Compétences Physiques

##### Armes à feu

##### Armes blanches

##### Bagarre

##### Conduite

##### Furtivité

##### Larcin

##### Sports

##### Survie

#### Compétences Sociales

##### Animaux

##### Empathie

##### Entregent

##### Expérience de la rue

##### Expression

##### Intimidation

##### Persuasion

##### Subterfuge

## Spécialités

En plus de ses Compétences, votre personnage possède également des Spécialités. Il s’agit d’une spécialisation dans un domaine particulier d’une Compétence. Les Spécialités couvrent un champ plus restreint qu’une Compétence et servent à définir l’expertise de votre personnage. Par exemple, votre personnage peut avoir trois points en Armes à Feu et une spécialité en Fusils, ce qui signifie qu’il est apte au maniement de tous types d’armes à feu, mais particulièrement habile au fusil. La description de chaque Compétence possède des exemples de spécialité. C’est au MJ de décider ce qui constitue une Spécialité ou pas. Il conviendra d’éviter le Spécialités trop restreintes ou trop vastes qui nuiront à l’histoire ou qui ne seront probablement jamais utilisées.

Si une Spécialité s’applique à votre jet, ajoutez-y 1 dé. Plusieurs Spécialités peuvent s’appliquer à un même jet, du moment que cela reste logique. Si vous vous retrouvez à devoir justifier en longueur l’utilisation d’une Spécialité c’est que vous ne devriez pas vous en servir.

Les Spécialités servent à affiner votre personnage. Par exemple un personnage avec Bagarre 4 (Bagarres de bar) sera largement différent d’un autre avec Bagarre 4 (Aïkido).

## Vitesse

La vitesse d’un personnage est le nombre de mètres qu’il peut parcourir en un seul tour. Il est défini par la somme de la Force, sa Dextérité et un facteur d’espèce qui reflète à quel point son corps peut se déplacer. Une liste non exhaustive est dans le tableau ci-dessous.

|  |  |
| --- | --- |
| Facteur | Espèce |
| 1 | Tortue |
| 2 | Serpent, Crocodile |
| 3 | Bébé humain |
| 5 | Humain adulte |
| 6 | Corbeau, Ours |
| 7 | Requin |
| 8 | Loup, Hyène |
| 10 | Caribou, Chat |
| 12 | Cheval, Coyote |
| 15 | Guépard |

## Vice et Vertu

Le Vice et la Vertu sont deux traits humains qui sont remplacés par le Sang et l’Os chez les Ferae. La Vertu et le Vice sont chacun décrits par un adjectif. Pour les définir il faut respecter les consignes suivantes :

* Les deux doivent être des adjectifs qui décrivent des traits de personnalité dominants. Pas des descriptions physiques.
* Des traits qui correspondent à des Avantages, Attributs ou Compétences n’est pas acceptable. Par exemple « Fort » ou « Calme » ne sont pas des Vertus.
* Une Vertu est un point de confiance en soi et autoréalisation mais facile à ignorer. C’est une vocation, si elle est suivie.
* Le Vice contraste avec la Vertu en tant que source de distraction rapide à court terme. C’est une échappatoire en cas de faiblesse.
* Vertu et Vice doivent est différents. Un même adjectif peur fonctionner en tant que Vice et Vertu, mais personne n’est définit à ce point par une seule facette de sa personnalité.

Quand un personnage agît en accord avec son Vice il regagne un point de Volonté. Quand il réalise une action importante en accord avec sa Vertu il regagne toute sa Volonté. Il ne peut regagner de Volonté par son Vice qu’une seule fois par Scène, et par sa Vertu deux fois par chapitre.

## Jets de dés

Quand votre personnage entreprend des actions dont le résultat est incertain il faut lancer un nombre de dés à dix faces en fonction des traits correspondant à l’action et lire les résultats pour en déterminer la réussite.

La plupart du temps le nombre de dés lancés correspond à un Attribut plus une Compétence. Par exemple, pour se débarrasser d’un flic vous pouvez utiliser l’Attribut Manipulation, disons 4, et la Compétence Subterfuge, à 3, cela fait donc 7 dès à lancer. Si vous avez une spécialité qui est cohérente avec le jet vous ajoutez un dé supplémentaire au jet.

Chaque dé qui est un 8, 9 ou 10 est une réussite. En temps normal une seule réussite est suffisante pour atteindre son objectif. C’est toujours mieux d’avoir des réussites supplémentaires. Surtout quand on veut blesser une personne, car chaque réussite ajoute des dégâts en combat.

Chaque dé qui tombe sur un 10 est non seulement une réussite mais en plus permet de lancer un dé supplémentaire, qui peut être une autre réussite. Si ce dé supplémentaire tombe aussi sur un 10 alors on lance encore un autre dé et ainsi de suite.

De nombreux jets ont des modificateurs, que cela vienne de l’équipement, des circonstances ou d’une opposition aux actions de votre personnage. La plupart des modificateurs sont entre +3 et -3, mais ils peuvent aller jusqu’à +5 et -5. Il faut appliquer les modificateurs avant de lancer les dés. Les bonus sont ajoutés avant de retirer les malus.

Si le nombre de dés à lancer tombe en dessous de 1, à la place il faut lancer un unique dé de chance. Le dé de chance est une réussite uniquement s’il tombe sur un 10. Tout autre résultat est un échec. Si un dé de chance tombe sur un 1 alors le personnage subit un échec critique.

### Résultat du jet

Tout jet peur se conclure de différentes façons :

**Succès** : Les actions de votre personnage se passent comme prévu. (Au moins une réussite)

**Échec** : L’action de votre personnage échoue. Cela ne veut pas dire qu’il ne se passe rien, juste qu’elle n’obtient pas ce qu’elle veut et que des complications approchent. (Pas de réussites)

**Succès Exceptionnel** : Les actions de votre personnage dépassent ses attentes. Votre personnage gagne un État bénéfique. La plupart du temps l’État Inspiré est le plus approprié. Cet État peut être passé à un allié ou à un autre joueur si c’est approprié. (Cinq réussites ou plus sur un jet)

**Échec critique** : Votre personnage échoue lamentablement, et les choses sont sur le point de devenir bien pires. (Tomber sur un 1 sur un dé de chance ou transformer un échec normal en échec critique en échange d’un Coup)

### Quand faire un jet

Il n’est pas nécessaire de faire un jet de dés pour beaucoup d’actions. Si la situation ne relève pas du défi et que le personnage n’est pas dans une situation de stress (combat, urgence, etc.) alors il n’y a pas besoin de faire un jet. Lors d’un jet le MJ devrais avoir une idée de ce qu’il va se passer en cas d’échec ou de succès. Parfois, ces résolutions sont inscrites dans les règles, comme c’est le cas pour le combat. Le reste du temps cela dépends du MJ. Si vous faites une course poursuite sur des toits et que vous échouez votre jet pour sauter d’un toit à l’autre, est-ce que vous y arrivez mais tombez de l’autre côté, ou est-ce que vous vous accrochez au rebord du bout des doigts, ou est-ce vous chutez vers la ruelle en dessous ?

#### Circonstances et équipement

Quelques fois, votre personnage est chanceux. D’autres fois elle donne un coup de pouce à la chance en étant bien équipée. Le MJ devrait avoir une idée d’à quel point les circonstances peuvent impacter un jet. Forcer une vieille serrure peut accorder un dé bonus, mais le faire alors qu’on tire sur votre personnage lui retire trois dés. La plupart des modificateurs vont de -3 à +3 dés. Mais dans certaines situations, comme forcer une serrure pendant que votre personnage *brûle*, les modificateurs peuvent atteindre +/-5.

Être bien équipé peut aussi accorder quelques dés bonus. Un bon costume peut aider à convaincre un PDG que vous avez un bon plan. Ou des chaussures de courses vous aideront à distancer vos poursuivants. La plupart des équipements donnent des modificateurs allant jusqu’à +3. Mais certains équipements, le meilleur du meilleur ou un équipement sur mesure, peuvent donner un modificateur de +4 ou +5. Mais ce genre d’équipement coûte souvent plus que juste de l’argent.

### Volonté

La Volonté d’un personnage représente sa détermination et sa capacité à se dépasser. Dépenser un point de Volonté ajoute 3 dés supplémentaires à la plupart de ses jets, ou alors augmente son trait de Résistance de 2 quand il est la cible d’une action résistée. Il n’est possible de dépenser qu’un seul point de Volonté par action.

## Actions d’Attributs

Certaines actions ne demandent par une expertise particulière. Dans ce cas vous pouvez ajouter deux Attributs différents pour faire votre jet. Si une action ne semble pas correspondre à une Compétence vous pouvez utiliser une action d’Attribut. Les plus courantes sont se rendre compte que quelque chose ne va pas (Astuce + Calme) ou soulever un objet lourd (Force + Vigueur).

## A la débrouille

Si vous n’avez pas de points dans la Compétence à utiliser, le MJ peut vous autoriser à lancer uniquement votre Attribut. Dans ce cas vous avez un malus en fonction de la catégorie de ladite Compétence. Une Compétence Mentale applique un malus de -3, Physique ou Sociale donnent un malus de -1.

## Actions

La majorité des actions dans le jeu sont des actions **instantanées**. Elles représentent des actions qui prennent quelques secondes à être réalisées. En combat elles prennent un tour entier.

Une action **reflexe** est le genre de chose dont le personnage n’a même pas besoin de se concentrer pour réaliser. La plupart des jets pour résister à des pouvoirs surnaturels sont des actions reflexes. Cela ne consomme pas le tour de combat.

Quand deux personnages s’affrontent sur un objectif précis ils engagent une action **opposée**. Vous lancez tous les deux vos dés, celui qui a le plus de réussites est le vainqueur. Une action opposée consomme le tour de celui qui l’initie en combat, y résister est une action reflexe.

### Actions étendues

Une action étendue est une tentative de réaliser une action complexe. Les dés sont lancés plusieurs fois. Chaque jet représente une certaine durée de temps et indique une certaine étape du processus. Votre personnage fait soit un progrès, soit subit un contre-temps. Le nombre de dés à lancer est déterminer comme d’habitude, Attribut + Compétence + Modificateurs. Il faut prendre note de votre Attribut + Compétence + Spécialité (si vous en avez), c’est le nombre maximum de tentatives que vous avez avant que l’action ne soit un échec.

Quand vous commencez une action étendue le MJ détermine le nombre de réussites nécessaires. La plupart des actions demandent entre cinq et vingt réussites. Cinq réussites représentent une action raisonnable que des personnages compétents peuvent atteindre avec les bonnes connaissances et les bons outils. Dix représentent une action difficile qui est quand même réalisable pour un professionnel. Vingt représente une action très difficile que même un personnage compétent aura du mal à réaliser.

Le MJ doit aussi déterminer l’intervalle de temps entre deux jets. Sin une action prendrait des semaines à être réalisée, il peut envisager un seul jet par semaine. Si l’action prendrai plutôt une journée de travail, un jet par heure serait plus approprié.

Résultats de jets

**Échec Dramatique** : En plus des effets d’un échec, le prochain jet du personnage pour cette action subit une pénalité de -2.

**Échec** : Vous rencontrez un contre-temps. Le MJ vous présentera un choix : Soit vous prenez un État de son choix, soit vous abandonnez l’action. Vous pouvez proposer un autre État si vous pensez tous les deux qu’elle est applicable. Si vous refusez l’État vous perdez toutes les réussites accumulées.

**Succès** : Ajoutez les réussites obtenues à votre total. Vous pouvez voir avec le MJ quelles sont les étapes qu’à pris votre personnage pour atteindre son objectif.

**Succès Exceptionnel** : Au choix : réduisez le nombre de réussites nécessaires par la valeur de la Compétence de votre personnage, réduisez l’intervalle de temps entre chaque jet par un quart, ou appliquez le résultat d’un succès exceptionnel de l’action une fois que vous aurez atteint votre objectif.

### Résistance

Certaines fois une action est résistée. Dans ce cas il faut retirer une quantité de dés du jet avant de le faire. Le nombre de dés à retirer est déterminé par l’Attribut de Résistance de la cible (Résolution, Vigueur ou Calme) ou leur Défense. La Résistance s’applique en plus des autres Modificateurs.

Si vous ne savez pas si une action est résistée ou opposée vous pouvez utiliser la règle suivante : la Résistance s’applique dans des situations où le nombre de réussites dans un jet est un facteur important. Si le plus important est de savoir si l’action et un succès ou pas alors une action opposée est un bon choix. Par exemple en combat on fait usage des actions résistées, parce que le nombre de réussites détermine à quel point l’attaquant faire des dégâts à sa victime. Un pouvoir surnaturel qui soumet une victime à ta volonté utiliser une action opposée, car le nombre de réussites n’a pas d’importance.

Quand des pouvoirs surnaturels sont en action les créatures surnaturelles peuvent ajouter un trait nommé Tolérance Surnaturelles à leur résistance. Dans le cas des Ferae cette Tolérance Surnaturelle est l’Instinct Primal.

### Actions courantes

* **Débattre** (Intelligence + Expression – Résolution)
* **Faire la fête** (Présence + Entregent – Expérience de la rue)
* **Mentir** (Manipulation + Subterfuge – Calme)
* **Interroger** (Manipulation + Empathie – Résolution)
* **Intimider** (Force ou Manipulation + Intimidation – Calme)
* **Enquêter une scène** (Intelligence + Investigation)
* **Sauter** (Force + Sports)
* **Réparer** (Intelligence + Artisanat)
* **Etudier** (Intelligence + Erudition ou Occulte)
* **Filature** (Astuce + Furtivité ou Conduite Contre Astuce + Calme)
* **Infiltrer** (Dextérité + Furtivité Contre Astuce + Calme)

### Variations

Il existe certaines variations pour changer le fonctionnement des dés. Cette section liste les plus courantes. (À compléter avec la liste du livre Le Monde des Ténèbres)

* **9-relance :** Tout comme les 10, les 9 sont aussi relancés
* **8-relance :** Les 8 et les 9 sont relancés comme les 10.
* **Réussites supplémentaires :** Quand votre jet est un succès un certain nombre de réussites lui sont ajoutés. Cette mécanique est notamment utilisée pour les armes qui ajoutent des réussites aux jets d’attaque.
* **Actions avancées :** Votre personnage a le luxe de pouvoir retenter sa chance, ou alors il est tellement habitué à une action qu’il peut la dérouler dans sa tête. Quand vous faites un jet, faites-le deux fois et choisissez le résultat qui vous conviens le plus.
* **Routine :** Vous avez énormément d’expérience avec l’action et vous savez parfaitement ce qu’il faut faire. Vous chances de succès sont très hautes. Quand vous faites un jet relancez tous les dés qui ne sont ni un 8, ni un 9, ni un 10. Sur un dé de chance ne relancez pas un échec critique. Chaque dé ne peut être relancé qu’une seule fois.
* **Essais successifs :** Quand vous échouez un jet il se peut que vous puissiez retenter votre chance. Si le temps n’est pas limité et que votre personnage n’est pas sous pression vous pouvez relancer tous vos dés. Mais, dans la situation plus probable où vous n’avez pas tout votre temps et que la situation est tendue, chaque tentative successive subit un malus de -1 cumulatif. Donc la troisième fois que votre personnage tente de défoncer la porte qui le retiens prisonnier dans un immeuble en flammes il aura un malus de -2. Les tentatives successives ne s’appliquent pas aux actions étendues.
* **Travail d’équipe :** Quand plusieurs personnes font équipe pour accomplir une action l’un d’entre elles prend les devants. C’est l’acteur principal, et son joueur regroupe ses dés normalement. Toute autre personne assistant l’acteur principal fait le même jet, chaque réussite obtenue donne un dé supplémentaire à l’acteur principal. Si un acteur secondaire fait un échec dramatique l’acteur principal prends un malus de -4.

## Temps

En termes de jeu le temps est compté comme dans la vraie vie. Mais à ces unités de mesures on en ajoute quelques-unes pour l’intérêt des règles.

* **Tour :** l’unité de temps la plus petite. Un tour dure environ trois secondes. C’est le temps nécessaire à un personnage pour réaliser une seule action. Les tours n’ont de l’importance que lors des combats ou d’autres situations dramatiques et stressantes.
* **Scène :** Comme au théâtre une scène en jeu de rôle est le temps écoulé lors d’un unique événement. Une scène peut être jouée en tours, en temps réel, ou en accéléré en fonction des besoins de l’histoire.
* **Chapitre :** Le Chapitre est l’ensemble de scènes qui sont jouées pendant une seule séance de jeu.
* **Histoire :** l’Histoire peut être aussi courte qu’un seul chapitre ou en avoir plusieurs. Elle raconte tout un conte avec une introduction, un événement perturbateur, des péripéties et une résolution.
* **Chronique :** La Chronique est l’unité de temps la plus longue en termes de jeu. Elle regroupe toutes les Histoires interconnectées des personnages.

## Manœuvres sociales

La plupart des personnes ne vont pas faire qqch juste parce qu’on le leur demande. Il faut les convaincre, leur faire des offres ou des requêtes le plus persuasives possibles. Ce n’est pas obligatoire d’utiliser de persuasion positive. « Ta femme ne saura rien de ton infidélité. » peut souvent être plus efficace que « voici 50 balles pour te dédommager ». Il suffit de trouver ce que veut l’autre personne.

Ces règles ne sont applicables que sur des personnages contrôlés par le MJ, et si celui-ci l’autorise. Il n’est pas question de les utiliser pour manipuler d’autres joueurs.

### Objectifs et Portes

Tout d’abord le joueur doit déclarer son objectif ciblé, ce qu’il veut que la victime fasse. Chaque victime a un nombre de Portes, qui reflètent sa résistance à la coopération. Le nombre de Portes de base est le minimum de la Résolution et du Calme du personnage. Si l’objectif serait un point de rupture du personnage, ajoutez deux Portes. Si l’objectif empêche la victime de réaliser une Aspiration, ajouter une Porte. Agir contre la Vertu (ou l’Os, dans le cas d’un Uratha) ajoute aussi une porte.

Le nombre de portes peut changer en fonction de l’évolution de la situation. Si l’objectif s’avère être plus compliqué que prévu des Portes peuvent être ajoutés. Et si l’objectif change, les Portes ouvertes le restent, mais les Aspirations, Vertus et remises en cause peuvent augmenter le nombre de Portes.

Les Portes sont ouvertes une à une. Chaque jet qui aboutit en un succès en ouvre une, ce n’est pas une réussite pour une porte.

### Premières Impressions

Le MJ détermine les premières impressions en fonction de l’histoire commune des deux personnages, les circonstances de la demande initiale, la nature de la demande, et d’autres facteurs.

En l’absence de facteurs les deux personnages commencent avec une impression moyenne l’un de l’autre. Si le personnage persuadeur influence l’interaction (avec de beaux vêtements, la bonne musique ou une rencontre dans un environnement agréable) elle deviens une bonne impression. S’ils partent vraiment du mauvais pied ils peuvent commencer avec une impression hostile. Dans ce cas le persuadeur doit essayer de faire une meilleure impression à la rencontre suivante, ou forcer les Portes.

Quand les personnages se rencontrent, le persuadeur peut faire un jet approprié en fonction de la situation pour augmenter l’impression que sa victime a de lui. Par exemple Astuce + Entregent pour faire la liste parfaite d’invités, ou Manipulation + Persuasion pour obtenir la meilleure table à un restaurant. En cas de succès l’impression est améliorée d’un niveau.

Quand tout le reste échoue, faites pression avec des cadeaux ou des pots-de-vin. Offrez quelque chose, si la victime accepte, l’impression est augmentée d’un niveau. Ce que vous pouvez offrir est limité par vos Atouts, une offre accepté donne à la victime l’usage d’un de ces Atouts pour une durée de temps déterminée.

|  |  |
| --- | --- |
| Impression | Temps par jet |
| Parfaite | 1 tour |
| Excellente | 1 heure |
| Bonne | 1 jour |
| Moyenne | 1 semaine |
| Hostile | Ne peut faire de jet |

### Ouvrir des Portes

A chaque intervalle, le personnage persuadeur rencontre sa victime et se rapproche de son objectif. Il fait le jet en fonction de la situation et de comment il est entrain de persuader sa victime dans le but d’ouvrir une Porte. Ce jet n’a pas besoin d’être un jet social. Réparer la voiture de la cible avec Intelligence + Artisanat peut ouvrir une Porte tout autant que de lui écrire une chanson ou un poème avec Présence + Expression.

Un succès ouvre une Porte. Un succès exceptionnel ouvre deux portes. Mais un échec impose un malus cumulable de -1 dans tous les jets à venir sur la même victime, le MJ peut aussi empirer l’impression d’un niveau, mais dans ce cas le joueur prend un Battement. Si l’impression est réduite hostile par ce moyen le joueur a intérêt de trouver une façon de la remonter.

Si votre personnage connaît l’une des Aspirations de sa cible il peut utiliser cela à son avantage. S’il présente à sa victime clairement comment il l’aidera à accomplir son Aspiration une Porte s’ouvre. Mais si l’opportunité se présente et que le persuadeur n’aide pas sa cible deux Portes se referment.

### Echec

La manœuvre sociale échoue quand la victime n’a plus confiance dans le persuadeur. Ceci peut arriver si le joueur fait un échec dramatique en essayant d’ouvrir une Porte, le personnage gagne un Battement comme d’habitude. Sinon la victime doit réaliser qu’on lui a menti et qu’elle s’est fait manipuler, pas juste qu’on a essayé de la convaincre de faire quelque chose, mais que le persuadeur ne s’est servi d’elle que pour son propre intérêt et qu’elle n’a aucune importance à ses yeux. Finalement la manœuvre échoue si l’impression reste hostile pendant une semaine.

### Forcer des Portes

Quelquefois, la subtilité n’est pas assez. Un personnage a besoin de quelque chose immédiatement et fera ce qu’il faut pour forcer la main de sa victime. Il peut tenter de forcer les Portes de sa victime, mais c’est une méthode très risquée. Forcer une Porte est un moyen certain de détruire des relations.

Pour forcer une Porte il faut énoncer votre objectif et votre approche. Faites un jet pour votre approche comme vous feriez pour ouvrir une Porte mais appliquez le nombre de Portes ouvertes comme un malus à votre jet. En cas de réussite vous ouvrez toutes les portes. En cas d’échec la victime ne vous fera plus jamais confiance et vous ne pourrez plus jamais faire de manœuvres sociales sur elle.

Pour rendre les choses plus faciles pour le persuadeur, il peut utiliser de la Pression Forte, un terme fourre-tout pour des menaces, de l’intimidation, des drogues, du chantage, etc. Si le persuadeur utilise de la Pression Forte, c’est un point de rupture vers la Chair. Contre des humains la Pression Forte retire une Porte si le persuadeur a une Harmonie de 8 ou plus. Contre des esprits la Pression Forte retire une Porte si le persuadeur a une Harmonie de 2 ou moins. Dans les autres cas elle retire deux Portes. La Pression Forte ne peut être utilisée que pour forcer des Portes. Retirez les Portes avant de faire le jet.

### Résolution

Quand la dernière Porte est ouverte, la victime doit faire quelque chose. Les PNJ suivent l’objectif énoncé et font ce que le persuadeur demande.

Si un personnage essaie de faire une manœuvre sociale sur la même cible une deuxième fois, ses tentatives précédentes affectent le nombre de Portes à ouvrir. Si la manœuvre précédente a été couronnée de succès les tentatives suivantes commencent avec une Porte en moins. Si la tentative a échoué ou si le persuadeur a utilisé de la Pression Forte, les tentatives suivantes commencent avec deux Portes supplémentaires. Une victime a toujours à minima une Porte.

## Combat

Se battre est monnaie courante dans cet univers. Que ce soit parce que deux personnages n’arrivent pas à trouver un terrain d’en-tête en usant d’arguments logiques, pour accomplir une vengeance ou juste parce que. Dans tous les cas cette section présente un système de règles assez complet pour déterminer comment se déroule un combat.

Avant le début du combat, avant même de lancer l’Initiative, il faut déterminer ce que veut chaque personnage en une phrase simple qui commence par « Je veux ». « Je veux tuer Jean », « Je veux le livre que François tient » ou « je veux le contenu du portefeuille de Luc. »

Ce désir, cette intention de votre personnage, représente ce que votre personnage peut obtenir dans la scène.

En énonçant l’intention de son personnage les joueurs donnent des infos sur à quel point leurs personnages sont prêts à faire du mal, même à tuer, d’autres personnages. Si l’intention du personnage n’avait rien de meurtrier, mais qu’il tue quand même un personnage, il perd un point de Volonté.

### Mater & se rendre

N’importe quel personnage qui encaisse plus de dégâts contondants qu’il n’a en Vigueur est Maté. Il n’a plus envie de se battre. Il doit dépenser un point de volonté à chaque fois qu’il voudra réaliser une action violente. Il peut encore appliquer sa Défense quand il se fait attaquer, il peut Esquiver, et il peut s’en fuir. Mais il a besoin de dépenser de la Volonté pour frapper ou tirer.

Avant cela il peut se rendre, en donnant à son adversaire ce qu’elle désire en accord à l’intention qu’elle a énoncé. S’il se rend, il récupère un point de Volonté et prends un Battement, mais quitte le combat. Si l’adversaire veut l’attaquer elle doit dépenser un point de Volonté et probablement subir un point de rupture. Si tous les membres d’un camp se rend la bataille est terminée et l’autre camp obtient ce qu’il veut.

Si les intentions d’un camp impliquent de brutaliser ou tuer l’autre camp, la reddition n’est pas une option. Dans ce cas les victimes ne sont pas Matées et ne gagnent pas de bénéfices à se rendre.

Ces règles ne s’appliquent qu’aux personnages qui encaisseraient un point de rupture d’avoir commis, ou tenté de commettre, un meurtre. Une bonne part des Ferae, comme les Uratha, ne peuvent pas être Matés et peuvent ignorer les redditions sans pénalité.

### Combat abrégé

Il se peut que le MJ décide que votre personnage peut obtenir ce qu’elle veut sans avoir à se concentrer dans les détails de la bataille. Peut-être qu’elle victimise des personnes plus faibles qu’elle, comme un Uratha Gaurou contre des humains lambda, ou alors le combat n’est pas important vis-à-vis des intentions du personnage. Dans ces cas le MJ peut décider d’utiliser le Combat abrégé.

**Action :** Opposée, résistance réflexive

**Jet :** Jet de combat (Dextérité + Armes à Feu ou Force + Bagarre ou Force + Armes blanches) contre soit le jet d’attaque de l’adversaire ou une tentative de fuite (Force ou Dextérité + Sports). Ignorez la Défense.

**Résultats du Jet**

**Échec dramatique :** L’adversaire gagne l’affrontement. Il atteint son intention et votre personnage échoue la sienne.

**Échec :** L’adversaire du personnage prends le dessus. Il inflige autant de dégâts que la différence en réussites plus les bonus d’arme. De plus il s’enfuit à moins qu’il ne souhaite poursuivre le combat.

**Succès :** Votre personnage remporte l’affrontement. Elle inflige autant de dégâts que la différence de réussites plus les bonus d’armes et accompli son intention. Même si son intention est de tuer son adversaire.

**Succès exceptionnel :** Comme un succès, mais en plus votre personnage gagne un point de Volonté.

### Initiative

Quand un combat commence il est utile de qui agît en premier. Le temps en combat est toujours mesuré en tours. Au début de combat chaque personnage détermine son Initiative en lançant un dé unique et en ajoutant son modificateur d’Initiative (Dextérité + Calme).

Si votre personnage manie une arme il subit un malus à son Initiative tant qu’il a l’arme en main. Le seul moyen de se débarrasser de ce malus est de ranger ou lâcher son arme. La lâcher est une action reflexe, mais la ramasser est une action instantanée. Un personnage qui manie deux armes soustrait de son score d’Initiative le malus le plus important et le réduit encore d’un point.

Le personnage avec l’Initiative la plus haute agis en premier et les personnages suivants agissent dans l’ordre d’Initiative décroissante.

#### Surprise

Les personnages qui ne réalisent pas qu’ils sont sur le point d’être attaqués peuvent faire un jet d’Astuce + Calme pour s’en apercevoir, opposée par la Dextérité + Furtivité de l’agresseur. Un personnage qui échoue ce jet ne peut pas prendre d’action ni utiliser sa Défense pendant le premier tour. Déterminer l’Initiative lors du deuxième tour à l’accoutumée.

### Attaque

A son tour chaque personnage peut attaquer avec l’une des actions ci-dessous :

* **Attaque à mains nues :** Force + Bagarre – Défense
* **Attaque à l’arme de corps à corps :** Force + Armes blanches - Défense
* **Attaque à distance :** Dextérité + Armes à feu
* **Armes de jet :** Dextérité + Sports – Défense

Les dégâts sont déterminés par le nombre de réussites sur le jet plus les bonus de l’arme.

Comme tout jet vous pouvez dépenser un point de Volonté pour ajouter trois dés.

### Défense

Retirez la Défense de votre personnage à n’importe quel jet d’attaque à mains nues, corps à corps ou arme de jet le ciblant dont il a connaissance. A chaque fois que votre personnage utilise sa Défense elle est réduite de 1 jusqu’au prochain tour. Dépenser un point de Volonté augmente sa Défense de 2, mais seulement pour une attaque.

Vous pouvez choisir de ne pas appliquer votre Défense sur certaines attaques. Cela permet d’éviter de trop la réduire sur des petites frappes et de l’utiliser au plus fort sur l’adversaire le plus puissant.

Certaines formes de Ferae permettent d’utiliser sa Défense contre les armes à feu.

### Esquiver

A n’importe quel moment avant son action votre personnage peut décider d’esquiver. Ce faisant elle abandonne son action. Lors de l’esquive la Défense de votre personnage et doublée, mais elle n’est pas retirée des jets d’attaque. A la place lancez votre Défense. Chacune de vos réussites en retire une sur le jet d’attaque de votre adversaire. Si cela réduit les réussites de l’attaquant à 0, l’attaque n’inflige aucun dégât. Pour rappel, les armes ajoutent des dégâts aux jets en cas de succès, pas des réussites automatiques.

A chaque attaque reçue votre Défense est réduite d’un point *avant* d’être doublée. Si la Défense est réduite à 0 vous lancez un dé de chance. En cas d’échec critique vous perdez votre équilibre et votre Défense est réduite de 1 pour tout le tour suivant.

Comme tout jet vous pouvez dépenser un point de Volonté pour ajouter trois dés.

### Combat à mains nues

On n’a pas toujours d’armes à portée, dans ces cas il faut faire parler nos poings.

#### Morsure

La morsure d’un humain fait -1 dégâts contondants. Certains animaux et des Ferae sous certaines formes utilisent leurs crocs et mâchoires comme des armes, infligeant des dégâts létaux. En fonction de la forme prise par le Ferae et de l’animal les dégâts de l’arme changent (voir les descriptions des [formes](#_Les_Formes)). Un loup inflige +1 tandis qu’un grand requin blanc inflige +4.

Les humains ne peuvent mordre que dans une situation de lutte, en utilisant la manœuvre « blesser »

#### Lutte

Pour saisir un adversaire, jetez Force + Bagarre – Défense. Sur un succès vous et votre adversaire vous vous retrouvez en situation de lutte. Si vous obtenez un succès exceptionnel vous enchaînez directement avec une manœuvre.

A chaque tour, à l’Initiative la plus élevée parmi les participants, les personnages en lutte font un jet en opposition de Force + Bagarre. Celui qui emporte le jet choisit une manœuvre dans la liste ci-dessous ou deux manœuvres dans le cas d’un succès exceptionnel :

* **Blesser :** infligez des dégâts à votre adversaire équivalent aux réussites obtenues. Si vous utilisez une arme les dégâts sont létaux et ajoutez son bonus de dégâts à vos réussites.
* **Désarmer :** retirez l’arme de votre adversaire de la lutte. Cette manœuvre demande au préalable de Saisir l’arme de votre adversaire.
* **Se dégager :** vous et votre adversaire vous n’êtes plus en lutte. Cette action compte comme une action reflexe et vous pouvez enchaîner sur votre action instantanée.
* **Immobiliser :** vous attachez votre adversaire que ce soit avec une corde, du ruban adhésif ou en lui faisant une prise. Cette manœuvre demande d’avoir au préalable réussit à Maintenir votre adversaire.
* **Maintenir :** Vous tenez votre adversaire en place. Plus aucun d’entre vous ne peux utiliser sa Défense.
* **Se mettre à couvert :** vous vous mettez à l’abri derrière votre adversaire. Toute attaque à distance atteint à la place votre adversaire (voir [Bouclier humain](#_Bouclier_humain))
* **Se mettre à terre :** vous et votre adversaire tombez à terre (voir [Se mettre à terre](#_Se_mettre_à))
* **Saisir une arme :** permet de dégainer votre arme ou de prendre possession de l’arme de votre adversaire.

#### Toucher un adversaire

Parfois, le but d’une attaque n’est pas de faire des dégâts. Que ce soit pour planter un mouchard, ou utiliser un pouvoir surnaturel. Lancez Dextérité + Bagarre ou Dextérité + Armes blanches. Aucun dégât n’est infligé.

### Combat à distance

Ces règles s’appliquent quand le personnage manie une arme d’attaque à distance.

#### Tir automatique

Certaines armes permettent de faire des tirs automatiques au lieu de tirer coup par coup.

* **Rafale courte** : trois balles tirées sur une même cible. Confère un bonus de +1 au groupement de dés du tireur.
* **Rafale moyenne**: dix balles tirées sur un nombre de cibles entre une et trois proches les unes des autres. Confère un bonus de +2 au tireur. Si l’attaque cible plus d’une cible soustrayez le nombre total de cibles au groupement de dés, puis faites un jet par cible.
* **Rafale longue**: vingt balles, pouvant être lancées sur autant de cibles que souhaité. Confère un bonus de +3 au tireur. Si l’attaque cible plus d’un adversaire, soustrayez le nombre total de cibles au groupement de dés du tireur, puis faites un jet d’attaque par cible.

#### Portée

Toutes les armes à feu on des portées courtes, moyenne et longue. Tirer sur une cible à portée moyenne inflige un malus de -1, à porter longue le malus passe à -2 et au-delà le jet est réduit à un dé de chance.

Les armes de lancer ont une portée courte de [Force + Dextérité + Sports -Taille de l’objet] ; le double pour la portée moyenne et le quadruple pour la portée longue. Si l’objet est aérodynamique doublez chaque portée. Un personnage ne peut pas lancer un objet d’un Taille supérieure ou égale à sa Force.

#### Couverture et abri

Le meilleur moyen de ne pas se faire tirer dessus reste encore de se mettre à l’abri. Mais l’efficacité est variable. Le malus du jet du tireur dépend des facteurs :

* **Peu abrité** : -1 (exemple positionné derrière une chaise de bureau)
* **Partiellement abrité** : -2 (positionné derrière l’avant d’une voiture, le haut du corps exposé)
* **Très abrité** : -3 (agenouillé derrière une voiture)

Un personnage abrité qui choisit de tirer sur quelqu’un subit le même malus à sont attaque que celui infligé par son abri à son adversaire diminué de 1. Par exemple un personnage très abrité aura un malus de -2.

Si le personnage peut se cacher complétement derrière son abri il est à couvert. Si la Solidité de la couverture est supérieure au modificateur de l’arme, les balles ne peuvent pénétrer la couverture. Si la Solidité est inférieure, soustrayez-la au jet de dégâts de l’attaquant. Si la couverture est transparente (comme dans le cas d’une vitre pare-balles), ne soustrayez qu’a *moitié* de sa Solidité, arrondie à l’inférieur. Les dégâts restants sont infligés à l’objet aussi bien qu’à la cible.

#### Bouclier humain

Parfois, la seule couverture possible est une autre personne. Si vous décidez d’utiliser une personne comme bouclier humain, celle-ci est considérée comme possédant une Solidité équivalente à sa Vigueur + protection éventuelle. A la différence d’une couverture normale, la victime subit tous les dégâts de l’attaque.

Utiliser un bouclier humain peut constituer un point de rupture. Si la victime en meurs il en résulte un modificateur de -3 pour un mortel.

#### Recharger

Recharger une arme est une action instantanée. Si vous devez insérer les balles une par une, vous perdez votre Défense pendant ce tour. Si vous utilisez un chargeur vous conservez votre Défense.

### Règles de combat générales

Ces règles s’appliquent à tout type de combat.

#### Mouvement

Pendant son tour, un personnage peut se déplacer de sa Vitesse en mètres et réaliser une action instantanée. Il est possible de sacrifier son action pour se déplacer du double de sa Vitesse.

#### Attaque totale

Au combat au corps à corps un personnage peut sacrifier sa Défense pour le tour et ainsi obtenir +2 dés sur son jet d’attaque.

#### Se mettre à terre

Quand un personnage essuie un feu nourri et qu’aucun abri ne se présente, il lui reste toujours la possibilité de se jeter au sol. Les attaques à distance contre un personnage à terre se font avec un malus de -2. Cela dit les attaques au corps à corps ont-elles un bonus de +2.

Se mettre à terre, tout comme se relever, prennent l’action du tour.

#### Ciblage

Cibler des parties du corps en particulier peut être un choix tactique intéressant. En plus de viser des parties non protégées (voir [Protection](#_Armure)), des coups aux membres et à la tête peuvent aussi appliquer des Complications (voir [Complications](#_Complications)). Mais se faire applique un malus au groupement de dés à l’attaque.

* **Bras** (-2) : Peut appliquer Bras inutilisable si l’attaque inflige plus de dégâts que la Vigueur de la cible.
* **Jambe** (-2) : Peut appliquer Jambe inutilisable si l’attaque inflige plus de dégâts que la Vigueur de la cible.
* **Tête** (-3) : Peut appliquer Etourdi à la cible.
* **Cœur** (-3) : Si l’attaque fait au moins cinq points de dégâts, l’arme perce le cœur de la cible.
* **Main** (-4) : Une attaque réussie rend le Bras inutilisable.
* **Œil** (-4) : une attaque réussie rend la victime Aveuglée.

#### Mise à mort

Quand la victime n’a plus aucun moyen de se défendre, soit parce qu’elle est immobilisée, droguée, inconsciente ou consentante, et que son agresseur peut prendre tout son temps pour préparer son attaque il peut faire une Mise à mort.

L’agresseur inflige autant de dégâts que son groupement de dés entier plus son modificateur d’arme. Etant donné qu’il a tout le loisir de préparer son attaque, il peut ignorer la protection de sa victime.

Tandis que tuer au combat peut se justifier par le feu de l’action, une Mise à mort représente une tentative préméditée de mettre fin à un vie consciente, sans que la cible ait la moindre chance d’y faire quoi que ce soit. Pour un humain, accomplir une mise à mort est un point de rupture, que la victime y survive ou non.

### Armes et protections

Les armes sont le meilleur moyen de transformer un combat en meurtre. Parfois, c’est précisément l’idée. : dégainer son arme montre que vous n’avez pas peur de tuer quelqu’un.

#### Armes improvisées

Les listes d’armes ne sont pas exhaustives. Un personnage peut aussi utiliser une arme improvisée et faire de gros dégâts avec.

Si l’arme improvisée se rapproche d’une des armes listées, utilisez les caractéristiques fournies. Autrement, une arme improvisée inflige [Solidité-1] dégâts, avec un malus d’Initiative et une Force requise équivalents à la Taille de l’arme.

Utiliser une arme improvisée réduit le jet d’attaque de -1 dé. Une attaque réussie inflige à l’arme le même nombre de dégâts qu’elle inflige, ce chiffre étant comme d’habitude réduit par la Solidité de l’arme. Lorsque la Structure de l’arme est réduite à 0, l’objet est inutilisable.

#### Protection

Une armure fournit une protection contre les attaques, qu’il s’agisse de coups de feu ou de couteau. C’est rare de trouver un Ferae qui porte de l’armure, mais les humains ont tendance à le faire.

La protection balistique s’applique contre les attaques à l’arme à feu. Chaque point de protection balistique fait passer 1 point de dégât de létal à contondant.

La protection générale s’applique contre toutes les attaques. Chaque point de protection générale réduit les dégâts encaissés d’1 point, en commençant par le type de dégât le plus grave.

Si une armure offre à la fois une protection balistique et générale, la balistique s’applique en premier.

Quand une protection s’applique contre une attaque qui inflige des dégâts létaux, le personnage encaisse toujours au moins 1 point de dégât contondant du fait de l’impact de l’attaque.

#### Perforant

Certaines armes portent la mention « perforante », accompagnée d’un chiffre généralement entre 1 et 3. Lorsque vous attaquez quelqu’un qui porte une armure, soustrayez ce chiffre à la protection de votre adversaire. La protection balistique est soustraite avant la protection générale. Les armes de corps à corps perforantes ne sont pas affectées par la protection générale.

Lorsque vous tirez sur un objet (ou sur une personne abritée), soustrayez la valeur perforante de l’arme à la Solidité de l’objet.

## Blessures et guérison

Les personnages peuvent subir trois types de dégâts. Les attaques à mains nues, sans armes (pour rappel, certaines mâchoires et griffes comptent comme des armes) infligent des dégâts *contondants*. Les armes infligent des dégâts *létaux*.

Certains pouvoir surnaturels infligent des dégâts *aggravés*. Lorsqu’une source inflige des dégâts aggravés ça se voit immédiatement. La peau bouillonne et se décolle, la peau de la victime se constelle de pustules écumantes, des veines noirâtres marquent la zone de la blessure, etc.

Si la jauge de Santé d’un personnage est remplie de dégât contondants le joueur doit faire un jet de Vigueur en action reflexe tous les tours pour rester conscient. Si la jauge est remplie de dégâts létaux alors à chaque minute qui passe sans qu’il reçoive des soins il subit une blessure de plus, transformant un dégât létal en aggravé, de gauche à droite. Si toutes les cases sont marquées avec des dégâts aggravés, il est mort.

Un Ferae en forme de combat ne subit pas de point de dégât supplémentaire quand sa jauge est remplie de dégâts létaux. Et n’a pas besoin de faire de jet pour rester conscient quand elle est remplie de dégâts contondants.

### Notation des dégâts

Quand un personnage subit des dégâts contondants, marquez-le avec une barre oblique (/) dans la case vide la plus à gauche de votre jauge de Santé.

Quand un personnage subit des dégâts létaux, marquez-le avec une croix (X) dans la case la plus à gauche de votre jauge de Santé qui ne contient pas déjà des dégâts létaux ou aggravés. Si vous marquez les dégâts létaux par-dessus des dégâts contondants, reportez les dégâts contondants vers la droite.

Quand un personnage subit des dégâts aggravés marquez les avec un astérisque (\*) dans les cases les plus à gauche qui ne contiennent pas déjà des dégâts aggravés. De même, les dégâts létaux et contondants sont déplacés vers la droite pour faire de la place.

Les blessures les plus graves sont toujours á gauche de la jauge de Santé du personnage. Les soins se font de droite vers la gauche.

#### Malus des blessures

Au fur et à mesure que votre personnage subit des dégâts cela va limiter sa capacité à agir. Quand l’une des trois cases les plus à droite de sa jauge est marquée le personnage subit des malus croissants. Soustrayez ces pénalités de chaque action, jets d’Initiative inclus, mais pas les jets de Vigueur pour rester conscient.

Un Ferae en forme de combat ne subit pas de malus de blessures.

### Aggravation des blessures

Si la jauge de Santé de votre personnage est déjà remplie de dégâts contondants tout nouveau dégât contondant ou létal transforme le point de dégâts contondant le plus à gauche en dégât létal. Autrement dit, la barre oblique devient une croix.

De même, si la jauge de Santé est remplie de dégâts létaux, tout autre dégât transforme le dégât létal le plus à gauche en dégât aggravé. Autrement dit, la croix devient un astérisque.

Lorsque la case de Santé la plus à droite est remplie d’un dégât contondant, le joueur doit faire un jet de Vigueur tous les tours pour rester conscient. Si la case est remplie de dégâts létaux le personnage subit un nouveau point de dégât toutes les minutes, transformant les dégâts létaux en aggravés jusqu’à recevoir des soins.

### Soins

Une fois blessés les personnages ont besoin de soins. Les Ferae utilisent leur Régénération pour guérir plus vite. Mais les humains et leurs Parents n’ont pas toujours cette chance et doivent donc guérir à un rythme plus lent. La guérison se fait de droite à gauche, donc de la blessure la moins grave à la plus grave. Les temps indiqués ci-dessous sont les temps pour qu’une blessure guérisse complètement ; les dégâts létaux ne sont pas convertis en dégâts contondants.

**Contondant** : Un point toutes les 15 minutes

**Létal** : Un point tous les 2 jours

**Aggravé** : Un point par semaine

### Objets

Les objets ne suivent pas les mêmes règles que les êtres vivants. Mais ils peuvent quand même être détruits ou cassés. Ils sont définis dans le système de jeu par trois Traits : La Solidité, la Taille et la Structure.

**Solidité** : Détermine à quel point l’objet est résistant. La Solidité est soustraite de tous les dégâts qui lui sont infligés. Elle ne s’applique pas sur les dégâts aggravés.

|  |  |
| --- | --- |
| Solidité | Matériau |
| 1 | Bois, plastique dur, verre épais |
| 2 | Pierre, aluminium |
| 3 | Acier, fer |
| +1 | Par couche de renforcement |

**Taille** : Le volume de l’objet. Un objet de Taille 0 peut rentrer dans la paume de la main.

|  |  |
| --- | --- |
| Taille | Objet |
| 1 | Pistolet |
| 2 | Pied-de-biche, fusil à canon scié |
| 3 | Fusil d’assaut |
| 5 | Porte |
| 10 | Voiture de sport |
| 15 | Voiture tout-terrain |

**Structure** : Détermine le nombre de dégâts que l’objet peut encaisser avant de casser. La Structure d’un objet est égale à Solidité + Taille. Chaque point de dégât subi retire un point de Structure. Un objet qui a subi un total de dégâts supérieur à sa Solidité inflige un malus de -1 à toute utilisation. Quand la Structure atteint 0 l’objet est détruit. Mais il peut éventuellement être réparé avec un jet d’Artisanat.

### Maladie

En dehors des combats, un personnage malade encaisse des dégâts sur une période de temps. Les dégâts infligés peuvent être résistés grâce à un jet de Vigueur + Résolution – Modificateur de la maladie. Une seule réussite permet d’annuler les dégâts.

Il existe des maladies plus graves dont on ne guéri pas. Dans ce cas c’est au MJ de déterminer le nombre de jets le joueur doit réussir d’affiler avant que la maladie ne soit en réémission. Un traitement médical peut donner des bonus aux jets, mais souvent prix de malus dans d’autres jets.

### Poison

Hors combat un personnage victime d’un poison ou d’une toxine souffre des dégâts létaux sur une période de temps égal à la Toxicité du poison. Certaines substances infligent ces dégâts une seule fois, d’autres plusieurs à différents intervalles de temps. Pour résister aux dégâts il faut faire un jet de Vigueur + Résolution – Toxicité. Chaque réussite réduit les dégâts d’un point. Ce jet doit être fait à chaque tour, à moins que le personnage abandonne.

### Drogues

Quand un personnage est sous l’emprise de drogues il doit faire un jet de Vigueur + Résolution en réflexe pour y résister. Des malus s’appliquer en fonction de la puissance de la drogue. De plus, la fréquence du jet dépend aussi de la puissance du jet. Allant d’une fois par tour à une fois par heure.

### Overdose

Les personnages qui ont pris trop de drogues sont empoissonnés. La Toxicité d’une drogue se situe entre 3 et 7. Les dégâts sont infligés toutes les heures jusqu’à ce que les effets de la drogue se dissipent.

### Accidents de la route

Si on essaye de percuter un personnage avec un véhicule il faut faire un jet de Dextérité + Conduite + équipements du véhicule – Défense. En cas de succès faites un jet de la Taille du véhicule pour obtenir les dégâts infligés et ajouter une réussite automatique par tranche de 30 km/h, la vitesse du véhicule compte comme une arme.

Si le véhicule percute un objet solide ou un autre véhicule tous les participants prennent les dégâts. Lors d’une collision face à face ajoutez les vitesses des deux véhicules pour déterminer les dégâts. Porter une ceinture réduit les dégâts à contondants.

### Environnements extrêmes

Le corps humain n’est pas fait pour survivre à des situations environnementales extrêmes telles qu’une forte chaleur, un froid glacial ou une pression écrasante. Quand des personnages se retrouvent dans un environnement extrême le MJ lui assigne un niveau.

Tant que le personnage reste dans cet environnement il subit un malus égal au niveau de l’environnement à toutes ses actions. Après un nombre d’heures égal à la Vigueur du personnage il encaisse des dégâts contondants équivalents au niveau de l’environnement. A partir du niveau 3 les dégâts sont létaux. Au niveau 5 les dégâts sont infligés à chaque tour après un nombre de tours équivalent à la Vigueur du personnage.

Tout dégât laissé par un environnement de niveau 3 ou plus laisse des marques durables.

|  |  |
| --- | --- |
| Niveau | Exemples |
| 0 | Environnement sûr |
| 1 | Faibles chutes de neige, tempête violente, trop froid pour dormir sans risques, pression de l’air rendant le souffle court, soleil ardent pouvant causer des brûlures de premier degré |
| 2 | Fortes chutes de neige­ ; froid douloureux pouvant aller jusqu’à l’hypothermie ­; soleil causant rapidement des brûlures au premier degré, et qui peuvent atteindre le second degré en cas d’exposition prolongée­; exposition légère à des radiations |
| 3 | Environnement désertique­ ; chaleur causant rapidement des brûlures au second degré­ ; exposition moyenne à des radiations |
| 4 | Tempête de sable désertique ; ouragan dévastateur ; tornade ; tsunami |

## Equipement

### Disponibilité et acquisition

### Taille, Solidité et Structure

### Bonus de dés

### Effets techniques

### Equipement Mental

### Equipement Physique

### Equipement Social

## Etats

### Improviser un État

### États obsolètes

### Complications

#### Appliquer une Complication

#### Suivi des Complications

## Expérience

Les personnages gagnent des Battements au cours de leurs aventures et de leurs mésaventures. Quand un personnage accumule 5 Battements il les convertis en 1 point d’Expérience. Ces derniers peuvent être dépensés pour acquérir des nouvelles capacités.

### Battements

Votre personnage prend un Battement quand :

* Une Aspiration est accomplie. Remplacez l’Aspiration à la fin de la séance.
* Un État est résolu en suivant sa condition de résolution.
* Un État Persistant donne des Battements pour certaines actions.
* Vous choisissez de convertir un échec en échec critique (une fois par scène),
* Votre personnage encaisse des dégâts dans une des trois cases les plus à droite de sa jauge.
* Une séance de jeu se termine.

### Coûts en Expérience

|  |  |
| --- | --- |
| Trait | Expérience |
| Attribut | 4 |
| Compétence | 2 |
| Spécialité | 1 |
| Atout | 1 |
| Don d’affinité | 3 |
| Don sans affinité | 5 |
| Facette | 2 |
| Facette de Don de Loup | 1 |
| Renommée | 3 |
| Rite | 1 |
| Instinct Primal | 5 |

# Chapitre Quatre : Les Règles des Ferae

## L’Âme des Ferae

### Ancres

#### Sang et Os

Est-ce que je garde ça en généralisant à la Mission. Ou est-ce que je reprends le système de Vice et Vertu ?

#### Pierres de Touche

### La Meute

### Le Totem

### L’Instinct Primal

## Le Corps des Ferae

### Régénération

### Sens

### Métamorphose

### Les Formes

## Esprit des Ferae

### Renommée

### Essence

### Outrepasser

### Les Faiblesses

#### Les métaux célestes

#### La Lubie

#### La Rage Mortelle

### Harmonie

## Magie Spirituelle

### Les Dons

### Les Rites

### Les Fétiches

# Chapitre Cinq : L’Hisile

## L’Ombre et les Esprits

### Le paysage de L’Ombre

TODO

#### Locus

TODO

|  |  |
| --- | --- |
| Niveau du Locus | Zone d’influence |
| 1 | 2 mètres |
| 2 | 15 mètres |
| 3 | Un étage d’un immeuble, la clairière d’une forêt |
| 4 | Un immeuble entier, une section d’une forêt |
| 5 | Le quartier d’une ville, un lac |

### La prédation dans l’Hisile

TODO

### Politiques de L’Ombre

TODO

#### Rang

TODO

#### Umia & Ilthum

TODO

### Gathra

TODO

### Outrepasser

TODO

### Manifestation et Possession

TODO

### Système de jeu

TODO

#### La Pénombre

TODO

#### Dormance

TODO

#### Traits Spirituels

TODO

#### Rang

TODO

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rang | Limite de Traits | Points d’Attributs | Maximum d’Essence | Numina | Titre |
| 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | Muthra |
| 1 | 5 | 5-8 | 10 | 1-3 | Hursih |
| 2 | 7 | 9-14 | 15 | 3-5 | Hursah |
| 3 | 9 | 15-25 | 20 | 5-7 | Ensih |
| 4 | 12 | 26-35 | 25 | 7-9 | Ensah |
| 5 | 15 | 36-45 | 50 | 9-11 | Dihir |

TODO

#### Essence

TODO

#### Attributs et Compétences

TODO

#### Avantages

TODO

#### Autres Traits

TODO

#### Interdits

TODO

#### Fléaux

TODO

#### Combat

TODO

#### Influence

TODO

##### Durée des Influences

TODO

#### Manifestation

TODO

### Etats spirituels d’Influence et Manifestation

TODO

### Numina

TODO

## Créer un Esprit

### Etape Un : Le Concept

Comme tout personnage du jeu les esprits ont eux aussi un concept pour faire le personnage.

Exprimez ce concept en une phrase courte

### Etape Deux : Le Rang

Chaque esprit a un Rang. Et celui-ci détermine le nombre d’Attributs de Numina, d’Influences et de Manifestation que peut avoir l’esprit.

Pour référence regardez le [tableau de Rang](#_Rang)

### Etape Trois : Les Attributs et les Avantages

Les esprits sont des êtres éphémères. En tant que tels ils n’ont pas de Compétences et ils n’ont pas les mêmes Attributs que les êtres de Chair, ils n’ont pas non plus de Vice ou de Vertu.

Les Attributs auxquels les esprits ont accès sont : Puissance, Finesse et Résistance.

Le total des trois Attributs ainsi que leur valeur maximum est déterminé par le Rang de l’esprit. Répartissez un nombre de points correspondant dans les trois Attributs en respectant le maximum par Trait.

### Etape Quatre : Interdit et Fléau

Choisissez maintenant l’Interdit et le Fléau de l’esprit.

Plus l’esprit est bas dans la hiérarchie des rangs plus son interdit est courant et peut être contourné. Mais plus l’esprit est puissant plus son interdit devient spécifique et plus l’esprit est contraint.

De même plus l’esprit est puissant plus sont Fléau est rare.

### Etape Cinq : Les Influences

Chaque esprit a autant de points d’Influences que son Rang. Ces points peuvent être sur plusieurs Influences.

### Etape Six : Les Manifestations

Chaque esprit a autant de points d’Influences que son Rang. De plus il a la Manifestation Forme de la Pénombre gratuitement.

Choisissez les Manifestations de votre Esprit.

### Etape Sept : Les Numina

Le nombre de Numina possédés par un esprit est déterminé par son Rang. Vous pouvez aussi réduire le nombre de Numina de votre esprit pour augmenter ses Influences et ses Manifestations. Un Numina correspond à un point d’Influence ou une Manifestation.

Choisissez les Numina de votre esprit à ce stade.

# Chapitre Six : Un Monde de Secrets

## Les Despotes Eternels

Avant le Parricide des Uratha les Despotes Eternels se comptaient au nombre de douze. Ces êtres d’une grande puissance ont tous leur propres intentions et motivations.

### Araignée

Si les Ananasi sont les seuls Ferae qui n’ont pas été engendrés par Luna, Hélios ou Gaïa ce n’est pas un hasard. Araignée recherche l’équilibre en toutes choses, et il en est allé de même pour le Célestin qu’elle a choisi entant que partenaire.

On ne sait rien de cette entité si ce n’est qu’elle est nommée la Trinité par ses enfants. Serait-elle une autre Célestine que l’on ne connaît pas ? Ou un ensemble des trois Célestins qui ont donné naissance aux autres Ferae ? Quoi qu’il en soit Araignée vit en cette Trinité un partenaire satisfaisant pour lui donner des Enfants.

**Rapports :** Tous les autres Despotes se montrent méfiants à son encontre

### Chat

Chat et à part parmi les Despotes Eternels car il ne se soucie guère des événements sur Terre ni de ses propres enfants. Il laisse d’ailleurs toute la gestion des Bastets à ses Premiers-Nés.

**Rapports :** mésentente avec Hyène. En guerre avec Rat. Apprécie Renard.

### Chauve-Souris

**Rapports :** en guerre avec Serpent et avec Jaguar

### Corbeau

**Rapports :** Il a eu des conflits par le passé, mais Corbeau n’est pas rancunier et oublie vite ses querelles.

### Coyote

**Rapports :** Tous les autres Despotes, à l’exception de Renard, se montrent méfiants à son encontre

### Crocodile

**Rapports :** en guerre avec Requin. Tiens ses distances par rapport à Chat.

### Hyène

**Rapports :** en guerre avec Chat.

### Loup

### Ours

**Rapports :** en guerre avec Serpent.

### Rat

**Rapports :** en guerre avec Chat et avec Serpent

### Renard

**Rapports :** bonne entente uniquement avec Coyote et Chat

### Requin

**Rapports :** en guerre avec Crocodile

### Serpent

**Rapports :** en guerre avec Chauve-Souris, Rat et Ours

## Cette histoire est vraie