

Les Ferae

Les Loups-Garou ne sont pas seuls



Un jeu de Bruno GIRON

Table des Matières

[Introduction 0](#_Toc32847730)

[Chapitre Un : Un Monde Changeant 0](#_Toc32847731)

[Chapitre Deux : Les Règles Générales 0](#_Toc32847732)

[Créer un Ferae 0](#_Toc32847733)

[Etape Un : Le Concept 0](#_Toc32847734)

[Etape Deux : Les Aspirations 0](#_Toc32847735)

[Etape Trois : Les Attributs 0](#_Toc32847736)

[Etape Quatre : Les Compétences 0](#_Toc32847737)

[Etape Cinq : Les Spécialités 0](#_Toc32847738)

[Etape Six : Les Caractéristiques des Ferae 1](#_Toc32847739)

[Etape Sept : Les Atouts 1](#_Toc32847740)

[Etape Huit : Les Avantages 2](#_Toc32847741)

[Référence rapide pour la création de personnage 2](#_Toc32847742)

[Traits 2](#_Toc32847743)

[Attributs 2](#_Toc32847744)

[Compétences 2](#_Toc32847745)

[Vitesse 2](#_Toc32847746)

[Vice et Vertu 2](#_Toc32847747)

[Jets de dés 2](#_Toc32847748)

[Résultat du jet 2](#_Toc32847749)

[Quand faire un jet 2](#_Toc32847750)

[Volonté 2](#_Toc32847751)

[Temps 2](#_Toc32847752)

[Manœuvres sociales 2](#_Toc32847753)

[Objectifs et Portes 2](#_Toc32847754)

[Premières Impressions 2](#_Toc32847755)

[Ouvrir des Portes 2](#_Toc32847756)

[Combat 2](#_Toc32847757)

[Blessures et santé 2](#_Toc32847758)

[Equipement 2](#_Toc32847759)

[Etats 2](#_Toc32847760)

[L’Ombre et les Esprits 2](#_Toc32847761)

[L’Expérience 2](#_Toc32847762)

[Chapitre Trois : Les Règles des Ferae 0](#_Toc32847763)

[L’Âme des Ferae 0](#_Toc32847764)

[Ancres 0](#_Toc32847765)

[La Meute 0](#_Toc32847766)

[Le Totem 0](#_Toc32847767)

[L’Instinct Primal 0](#_Toc32847768)

[Le Corps des Ferae 0](#_Toc32847769)

[Régénération 0](#_Toc32847770)

[Sens 0](#_Toc32847771)

[Métamorphose 0](#_Toc32847772)

[Les Formes 0](#_Toc32847773)

[Esprit des Ferae 0](#_Toc32847774)

[Renommée 0](#_Toc32847775)

[Essence 0](#_Toc32847776)

[Outrepasser 0](#_Toc32847777)

[Les Faiblesses 0](#_Toc32847778)

[Les Déclencheurs 0](#_Toc32847779)

[Harmonie 0](#_Toc32847780)

[Atouts 0](#_Toc32847781)

[Magie Spirituelle 0](#_Toc32847782)

[Les Dons 0](#_Toc32847783)

[Les Fétiches 0](#_Toc32847784)

[Chapitre Quatre : Les Proies 0](#_Toc32847785)

# Introduction

# Chapitre Un : Un Monde Changeant

Présentation du BG du monde, les différentes espèces de Ferae, leurs auspices et présentation de l’*Hisile*.

# Chapitre Deux : Les Règles Générales

Règles de base + Création de personnage

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.

## 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 **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.

Faudra remplir une brève description des autres aussi.

#### 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 cette 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

#### Sang et Os

#### Pierres de Touche

#### Dons

### 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) + Athlétisme

**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

## Traits

### Attributs

#### Attributs Mentaux

#### Attributs Physiques

#### Attributs Sociaux

### Compétences

#### Compétences Mentales

#### Compétences Physiques

#### Compétences Sociales

## Vitesse

## Vice et Vertu

## Jets de dés

### Résultat du jet

### Quand faire un jet

### Volonté

## Temps

## Manœuvres sociales

### Objectifs et Portes

### Premières Impressions

### Ouvrir des Portes

## Combat

## Blessures et santé

## Equipement

## Etats

## L’Ombre et les Esprits

## L’Expérience

# Chapitre Trois : Les Règles des Ferae

Détail des Dons, Atouts, Formes et autre règles particulières des Ferae.

## L’Âme des Ferae

### Ancres

#### Sang et Os

#### 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

## Les Déclencheurs

### Harmonie

### Atouts

#### Atouts Humains

##### Alliés (● à ●●●●●)

##### Identité Alternative (**● à ●●●)**

##### Anonyme (**● à ●●●●●)**

##### Expertise (**●)**

##### Pilier de bar (**●●)**

#### Atouts de Combat

#### Atouts d’Uratha

## Magie Spirituelle

### Les Dons

### Les Fétiches

# Chapitre Quatre : Les Proies

Les esprits ?