

Les Ferae

Les Loups-Garous ne sont pas seuls



Un jeu de Bruno GIRON

Table des Matières

[Introduction 1](#_Toc36379058)

[Chapitre Un : Un Monde Changeant 2](#_Toc36379059)

[Espèces 2](#_Toc36379060)

[Ajaba 2](#_Toc36379061)

[Ananasi 2](#_Toc36379062)

[Bastet 2](#_Toc36379063)

[Camazotz 2](#_Toc36379064)

[Corax 2](#_Toc36379065)

[Gurahl 2](#_Toc36379066)

[Kitsune 2](#_Toc36379067)

[Mokolé 2](#_Toc36379068)

[Nâga 2](#_Toc36379069)

[Nuwisha 2](#_Toc36379070)

[Ratkin 2](#_Toc36379071)

[Rokea 2](#_Toc36379072)

[Uratha 2](#_Toc36379073)

[Auspices 2](#_Toc36379074)

[Auspices de Luna 2](#_Toc36379075)

[Auspices d’Hélios 3](#_Toc36379076)

[Auspices de Gaïa 3](#_Toc36379077)

[Chapitre Deux : Création de personnages 4](#_Toc36379078)

[Créer un Humain 4](#_Toc36379079)

[Créer un membre du Lignage 4](#_Toc36379080)

[Créer un Ferae 4](#_Toc36379081)

[Etape Un : Le Concept 4](#_Toc36379082)

[Etape Deux : Les Aspirations 4](#_Toc36379083)

[Etape Trois : Les Attributs 4](#_Toc36379084)

[Etape Quatre : Les Compétences 4](#_Toc36379085)

[Etape Cinq : Les Spécialités 4](#_Toc36379086)

[Etape Six : Les Caractéristiques des Ferae 5](#_Toc36379087)

[Etape Sept : Les Atouts 6](#_Toc36379088)

[Etape Huit : Les Avantages 6](#_Toc36379089)

[Référence rapide pour la création de personnage 7](#_Toc36379090)

[Chapitre Deux : Les Règles Générales 8](#_Toc36379091)

[Traits 8](#_Toc36379092)

[Attributs 8](#_Toc36379093)

[Compétences 8](#_Toc36379094)

[Vitesse 8](#_Toc36379095)

[Vice et Vertu 8](#_Toc36379096)

[Jets de dés 9](#_Toc36379097)

[Résultat du jet 9](#_Toc36379098)

[Quand faire un jet 10](#_Toc36379099)

[Volonté 10](#_Toc36379100)

[Actions d’Attributs 10](#_Toc36379101)

[Incompétence 10](#_Toc36379102)

[Actions 10](#_Toc36379103)

[Actions étendues 10](#_Toc36379104)

[Résistance 10](#_Toc36379105)

[Actions courantes 10](#_Toc36379106)

[Permutations 10](#_Toc36379107)

[Temps 10](#_Toc36379108)

[Manœuvres sociales 10](#_Toc36379109)

[Objectifs et Portes 10](#_Toc36379110)

[Premières Impressions 10](#_Toc36379111)

[Ouvrir des Portes 11](#_Toc36379112)

[Combat 11](#_Toc36379113)

[Blessures et santé 11](#_Toc36379114)

[Equipement 11](#_Toc36379115)

[Etats 11](#_Toc36379116)

[L’Expérience 11](#_Toc36379117)

[Chapitre Trois : Les Règles des Ferae 12](#_Toc36379118)

[L’Âme des Ferae 12](#_Toc36379119)

[Ancres 12](#_Toc36379120)

[La Meute 12](#_Toc36379121)

[Le Totem 12](#_Toc36379122)

[L’Instinct Primal 12](#_Toc36379123)

[Le Corps des Ferae 12](#_Toc36379124)

[Régénération 12](#_Toc36379125)

[Sens 12](#_Toc36379126)

[Métamorphose 12](#_Toc36379127)

[Les Formes 12](#_Toc36379128)

[Esprit des Ferae 12](#_Toc36379129)

[Renommée 12](#_Toc36379130)

[Essence 12](#_Toc36379131)

[Outrepasser 12](#_Toc36379132)

[Les Faiblesses 12](#_Toc36379133)

[Les Déclencheurs 12](#_Toc36379134)

[Harmonie 12](#_Toc36379135)

[Atouts 12](#_Toc36379136)

[Magie Spirituelle 12](#_Toc36379137)

[Les Dons 12](#_Toc36379138)

[Les Fétiches 12](#_Toc36379139)

[Chapitre Quatre : L’Hisile 13](#_Toc36379140)

[L’Ombre et les Esprits 13](#_Toc36379141)

[Créer un Esprit 13](#_Toc36379142)

[Chapitre Cinq : Un Monde de Secrets 14](#_Toc36379143)

[Les Despotes Eternels 14](#_Toc36379144)

[Araignée 14](#_Toc36379145)

[Chat 14](#_Toc36379146)

[Chauve-Souris 14](#_Toc36379147)

[Corbeau 14](#_Toc36379148)

[Coyote 14](#_Toc36379149)

[Crocodile 14](#_Toc36379150)

[Hyène 14](#_Toc36379151)

[Loup 14](#_Toc36379152)

[Ours 14](#_Toc36379153)

[Rat 14](#_Toc36379154)

[Renard 14](#_Toc36379155)

[Requin 14](#_Toc36379156)

[Serpent 14](#_Toc36379157)

[Cette histoire est vraie 14](#_Toc36379158)

# 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) + 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

# Chapitre Deux : 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

#### Compétences Physiques

#### Compétences Sociales

## 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 *brule*, 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 trois dés supplémentaires à la plupart de ses jets, ou alors augmente son trait de Résistance 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).

## Incompétence

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 *contestée*. Vous lancez tous les deux vos dés, celui qui a le plus de réussites est le vainqueur. Une action contestée 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 contestée 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 contestée 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 contestée, 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 + Athlétisme)
* **Réparer** (Intelligence + Artisanat)
* **Etudier** (Intelligence + Erudition ou Occulte)
* **Filature** (Astuce + Furtivité ou Conduite Contre Astuce + Calme)
* **Infiltrer** (Dextérité + Furtivité Contre Astuce + Calme)

### Permutations

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

* **9-explosif :** Tout comme les 10, les 9 sont aussi relancés
* **8-explosif :** Les 8 et les 9 sont relancés comme les 10.
* **Réussites bonus :** 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.
* **Actions de 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 peux être relancé qu’une seule fois.
* **Tentatives successives :** 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 en équipe :** Quand plusieurs personnes font équipe pour accomplir une action l’un d’entre elles prends 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

## Manœuvres sociales

### Objectifs et Portes

### Premières Impressions

### Ouvrir des Portes

## Combat

## Blessures et santé

## Equipement

## Etats

## L’Expérience

# Chapitre Trois : 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

## 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 : L’Hisile

## L’Ombre et les Esprits

## Créer un Esprit

# Chapitre Cinq : 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