

PRÉPAREZ VOS DÉS

1. Additionnez vos valeurs d'attribut + compétence concernées
2. Prenez un nombre de dés (d10) de même couleur, équivalent à ce total
3. Remplacez ensuite, par des dés d'une autre couleur, un nombre de dés égal à votre niveau de Rage

FORCE
BAGARRE



RAGE



LANCEZ LES DÉS



1-5 sur un dé
ÉCHEC

6-9 sur un dé
RÉUSSITE

10 sur un dé
RÉUSSITE
(+2 réussites pour chaque paire de 10)



Une paire de résultats brutaux
(1 ou 2 sur un dé de Rage)
ISSUE BRUTALE

Si le but était de blesser/détruire : +4 réussites
Dans le cas contraire : échec

JETS FRÉQUENTS

- Être aux aguets : Astuce + Vigilance
- Esquiver : Dextérité + Athlétisme
- Explorer (nature) : Astuce + Survie
- Parler en public : Charisme + Persuasion
- Frapper du poing : Force + Bagarre
- Lire les émotions : Astuce + Empathie
- Se faufiler : Dextérité + Furtivité
- Rester calme : Sang-froid + Résolution

EXEMPLES DE JETS DE DIFFICULTÉ 3 - Le conteur (ou le jet de l'adversaire) fixe la difficulté à égaler ou surpasser.



3 réussites
JET RÉUSSI !



2 réussites
ÉCHEC DU JET



5 réussites, critique
JET RÉUSSI !



Objectif : crocheter la serrure
2 réussites
ÉCHEC DU JET



Objectif : défoncer la porte
6 réussites
ISSUE BRUTALE

SANTÉ & VOLONTÉ

Dégâts de santé superficiels

Égale à la marge de réussite du jet d'attaque + valeur de dégâts de l'arme (divisé par deux et arrondi au supérieur)

Éliminés grâce à des tests de Rage - 1 par test ; 2 par test en forme Crinos

Dégâts de santé aggravés

Infligés par l'argent, le feu ou lorsque des dégâts superficiels excèdent la jauge de santé

En éliminer 1 avec 2 tests de Rage ; convertir en dégâts superficiels avec un jet d'Intelligence + Médecine (une fois par jour)

Dégâts de Volonté superficiels

Généralement infligés par la dépense de Volonté (1 point dépensé = 1 dégât)

Au début d'une partie, éliminez-en un nombre égal à votre niveau en Résolution ou Sang-froid (le plus élevé des deux)

Dégâts de Volonté aggravés

Infligés lorsque des dégâts superficiels excèdent la jauge de Volonté ou lors d'événements exceptionnels en jeu

Au début d'une partie, éliminez 1 dégât si vous avez agi conformément au Renom de votre tribu ou que vous avez passé une scène avec une Attache

Test de Rage (1d10)

Réussite (6-10) : pas de perte de Rage
Échec (1-5) : perte de 1 Rage

Rage 0 : ne peut plus utiliser de rites ou de dons ; ne peut plus prendre de forme surnaturelle

Gain de Rage au-dessus de 5 : subit des dégâts de Volonté superficiels (1 pour 1)

Gain de Rage

- Hurler à la lune
- Provocation, blessure, humiliation
- Effets de certains rites et dons

Perte/dépense de Rage

- Régénération
- Changement de forme
- Utilisation/effets de dons

FRÉNÉSIE

Entrer en frénésie : sous forme Crinos, lorsque le personnage n'a tué personne lors du dernier tour ou n'a pas dépensé de point de Volonté.

En frénésie : ignore les malus d'Affaiblissement et ajoute trois dés pour résister aux pouvoirs psychiques ; ne peut pas utiliser de don ou dépenser de Volonté ; ne peut pas effectuer d'action défensive autre que régénérer.

Sortir de la frénésie : jet de Volonté de difficulté 2 quand tous les ennemis sont morts ou hors de combat ; ou tomber à 0 en Rage. Quand la frénésie prend fin, la Rage tombe à 0.

FORMES



HOMIDÉ

Incapable de régénérer et d'utiliser la plupart des dons ; immunisé contre l'argent



LUPUS

Incapable de régénérer et d'utiliser la plupart des dons ; immunisé contre l'argent
Si applicable : +2 en Furtivité/Survie ; jets sociaux limités aux loups et Garous



GLABRO

Peut régénérer et utiliser la plupart des dons ; bonus de +2 aux jets physiques ; -2 dés aux jets sociaux hors Intimidation



HISPO

Peut régénérer et utiliser la plupart des dons ; bonus de +2 aux jets physiques (hors Furtivité) ; jets sociaux limités aux loups et Garous ; morsure : dégâts aggravés +1



CRINOS

Régénération supérieure, certains dons utilisables ; bonus de +4 aux jets physiques ; jets sociaux et de Furtivité : échec auto. ; 4 niveaux de santé supplémentaires ; griffes : dégâts +3 (aggravés ou superficiels) ; morsure : dégâts aggravés +1
Provoque le Délire

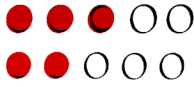
Tuer quelque chose à chaque tour ou dépenser 1 point de Volonté, sinon : voir **FRÉNÉSIE**

Quitter la forme Crinos fait tomber la Rage à 1

PRÉPAREZ VOS DÉS

1. Additionnez vos valeurs d'attribut + compétence concernées
2. Prenez un nombre de dés (d10) de même couleur, équivalent à ce total
3. Remplacez ensuite, par des dés d'une autre couleur, un nombre de dés égal à votre niveau de Rage

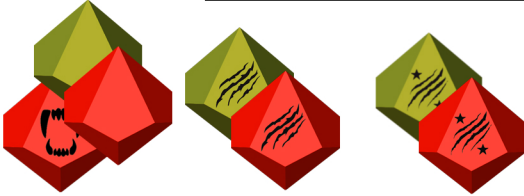
**FORCE
BAGARRE**



RAGE



LANCEZ LES DÉS



1-5 sur un dé
ÉCHEC

6-9 sur un dé
RÉUSSITE

10 sur un dé
RÉUSSITE
(+2 réussites pour chaque paire de 10)



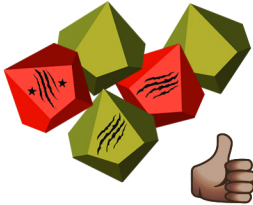
Une paire de résultats brutaux
(1 ou 2 sur un dé de Rage)
ISSUE BRUTALE

Si le but était de blesser/détruire : +4 réussites
Dans le cas contraire : échec

JETS FRÉQUENTS

Être aux aguets : Astuce + Vigilance
Esquiver : Dextérité + Athlétisme
Explorer (nature) : Astuce + Survie
Parler en public : Charisme + Persuasion
Frapper du poing : Force + Bagarre
Lire les émotions : Astuce + Empathie
Se faufiler : Dextérité + Furtivité
Rester calme : Sang-froid + Résolution

EXEMPLES DE JETS DE DIFFICULTÉ 3 - Le conteur (ou le jet de l'adversaire) fixe la difficulté à égaler ou surpasser.



3 réussites
JET RÉUSSI !



2 réussites
ÉCHEC DU JET



5 réussites, critique
JET RÉUSSI !



Objectif : crocheter la serrure
2 réussites
ÉCHEC DU JET



Objectif : défoncer la porte
6 réussites
ISSUE BRUTALE

SANTÉ & VOLONTÉ

Dégâts de santé superficiels

Égale à la marge de réussite du jet d'attaque + valeur de dégâts de l'arme (divisé par deux et arrondi au supérieur)

Éliminés grâce à des tests de Rage - 1 par test ; 2 par test en forme Crinos

Dégâts de santé aggravés

Infligés par l'argent, le feu ou lorsque des dégâts superficiels excèdent la jauge de santé

En éliminer 1 avec 2 tests de Rage ; convertir en dégâts superficiels avec un jet d'Intelligence + Médecine (une fois par jour)

Dégâts de Volonté superficiels

Généralement infligés par la dépense de Volonté (1 point dépensé = 1 dégât)

Au début d'une partie, éliminez-en un nombre égal à votre niveau en Résolution ou Sang-froid (le plus élevé des deux)

Dégâts de Volonté aggravés

Infligés lorsque des dégâts superficiels excèdent la jauge de Volonté ou lors d'événements exceptionnels en jeu

Au début d'une partie, éliminez 1 dégât si vous avez agi conformément au Renom de votre tribu ou que vous avez passé une scène avec une Attache

Test de Rage (1d10)

Réussite (6-10) : pas de perte de Rage

Échec (1-5) : perte de 1 Rage

Rage 0 : ne peut plus utiliser de rites ou de dons ; ne peut plus prendre de forme surnaturelle

Gain de Rage au-dessus de 5 : subit des dégâts de Volonté superficiels (1 pour 1)

Gain de Rage

- Hurler à la lune
- Provocation, blessure, humiliation
- Effets de certains rites et dons

Perte/dépense de Rage

- Régénération
- Changement de forme
- Utilisation/effets de dons

FRÉNÉSIE

Entrer en frénésie : sous forme Crinos, lorsque le personnage n'a tué personne lors du dernier tour ou n'a pas dépensé de point de Volonté.

En frénésie : ignore les malus d'Affaiblissement et ajoute trois dés pour résister aux pouvoirs psychiques ; ne peut pas utiliser de don ou dépenser de Volonté ; ne peut pas effectuer d'action défensive autre que régénérer.

Sortir de la frénésie : jet de Volonté de difficulté 2 quand tous les ennemis sont morts ou hors de combat ; ou tomber à 0 en Rage. Quand la frénésie prend fin, la Rage tombe à 0.

FORMES



HOMIDÉ

Incapable de régénérer et d'utiliser la plupart des dons ; immunisé contre l'argent



LUPUS

Incapable de régénérer et d'utiliser la plupart des dons ; immunisé contre l'argent
Si applicable : +2 en Furtivité/Survie ; jets sociaux limités aux loups et Garous



GLABRO

Peut régénérer et utiliser la plupart des dons ; bonus de +2 aux jets physiques ; -2 dés aux jets sociaux hors Intimidation



HISPO

Peut régénérer et utiliser la plupart des dons ; bonus de +2 aux jets physiques (hors Furtivité) ; jets sociaux limités aux loups et Garous ; morsure : dégâts aggravés +1



CRINOS

Régénération supérieure, certains dons utilisables ; bonus de +4 aux jets physiques ; jets sociaux et de Furtivité : échec auto. ; 4 niveaux de santé supplémentaires ; griffes : dégâts +3 (aggravés ou superficiels) ; morsure : dégâts aggravés +1
Provoque le Délire

Tuer quelque chose à chaque tour ou dépenser 1 point de Volonté, sinon : voir **FRÉNÉSIE**

Quitter la forme Crinos fait tomber la Rage à 1