

Dark Ages



SOMMAIRE

Préambule 3

Résolution des actions 3

Création de personnage 4

Créer votre concept 5

Background du personnage 5

L'identité de votre personnage 5

Choisissez votre clan 6

Choisissez votre voir 7

Choisissez votre nature et votre attitude 7

Répartir vos attributs 10

Choisir vos compétences 11

Choisir vos historiques 12

Déterminer vos vertus 16

Déterminer votre niveau de Voie 17

Déterminer votre niveau de Volonté 17

Fin de la création de personnage 18

Récapitulatif 19

Le combat 20

L'attaque 21

Les armes et armures 22

Dégâts 23

Les particularités du vampire 25

La réserve de sang 25

Le sang et les autres 26

La frénésie 28

Les dérangements 30

Interparties 32

PRÉAMBULE

Le jeu de rôle grandeur nature ou simplement grandeur nature (abrégé GN) est une forme ludique de jeu de rôle dans laquelle les joueurs incarnent physiquement un personnage dans un univers fictif. Les joueurs interprètent leur personnage par des interactions et des actions physiques, d'après des règles de jeu et l'arbitrage d'organiseurs.

Le jeu de rôle Dark Ages, adapté pour le Grandeur Nature, se base essentiellement sur l'interaction sociale et en conséquence sur le roleplay. Contrairement à un jeu de rôle « sur table », vous allez endosser un costume afin d'incarner votre personnage et l'interpréter durant une soirée entière. Les Orgas ne sont pas là pour vous détailler ce qui se passe, car chaque joueur construit l'action. Et puisque vous incarnez des vampires, des créatures dont la non-vie tourne autour du besoin vital de se nourrir et qui doivent lutter contre la Bête qui est en eux, les autres personnages ne seront pas nécessairement tous vos alliés. Néanmoins la bienséance, si ce n'est la nécessité de requérir l'aide des autres, vous poussera à ne pas vous comporter en société comme les prédateurs que vous êtes.

Bien que s'incarnant dans un univers sombre, le plaisir de jouer et de passer un bon moment prime sur tout le reste. Interpréter un personnage passe

essentiellement par une gestuelle, une façon de s'exprimer, un costume adéquat au personnage : autant d'éléments qui se construisent au fil des parties. Ainsi chacun en vient à mieux maîtriser son personnage, broder autour de son historique et construire un roleplay reconnaissable avec le temps.

Lors des parties, le vampire que vous incarnez pourra avoir recours à l'usage de ses Disciplines vampiriques, vouloir participer à des combats ou autres interactions physiques. Dans un jeu de rôle sur table, vous allez utiliser vos dés pour simuler certaines actions, en jeu de rôle Grandeur Nature vous pouvez utiliser une épée en mousse et latex. Cependant pour Dark Ages, ce ne sont pas ces solutions qui sont adoptées ou adaptées. Si une reproduction d'arme est présente, aucun coup ne sera porté avec, sauf avec lenteur et précaution, ou par les Orgas lors de certaines scènes. De même, aucun contact physique entre joueurs ne doit être imposé à quelqu'un qui ne le souhaite pas.

Pour régler les interactions physiques, les usages de Disciplines vampiriques, ou certaines capacités sociales (exemple : la Persuasion) on utilise des règles simplifiées qui se basent sur une opposition de scores, qui est modifiée par un tirage de carte. Ces oppositions, réglés rapidement et discrètement entre les joueurs concernés, permettent de ne pas ralentir le jeu. Une fois le tirage réglé, l'on peut simuler l'action ou le mouvement.

Vous allez maintenant pouvoir découvrir l'ensemble des règles de jeu et le système qui va vous permettre de créer votre personnage.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

Lors du jeu, un personnage fera de nombreuses choses. Une partie des actions dans le jeu sera mise en oeuvre en faisant des "tirages" : en tirant des cartes, dont le résultat s'ajoute au score des personnages. Lors du tirage de cartes, il faut mélanger rapidement et couper son jeu avant de tirer une carte dans son paquet. Le paquet est constitué de 6 cartes, de l'as (qui vaut 1) au 6. Dans certaines conditions, vous pourrez être amené à inclure de nouvelles cartes à votre paquet.

Ces tirages s'effectuent contre les autres joueurs ou contre les orgas, et se font discrètement et à voix basse. Les joueurs alentours doivent s'abstenir d'écouter les résultats pour davantage de fair-play.

Il peut arriver aussi qu'un tirage doive se faire contre un seuil fixe. Ces tirages doivent se faire avec un orga qui contrôle simplement le tirage. Il suffit d'atteindre une valeur supérieure ou égale au seuil de difficulté pour gagner le tirage (l'orga ne tire aucune carte).

Une fois le tirage réglé, on peut simuler l'éventuelle action ou mouvement qui en résulte.

La plupart du temps, votre score initial sera la somme d'un Attribut (physique, mental et social) et d'une Compétence (comme Persuasion, ou Athlétisme par exemple). Agrémenté d'éventuels Bonus ou Malus, ce score s'additionnera au résultat de la carte tirée pour vous donner votre résultat lors d'un tirage.

En cas d'égalité, celui dont la carte est la plus haute gagne le tirage. Si la carte est égale, alors les joueurs refont un tirage de cartes. Voici des exemples de seuils de difficulté : Trivial 6 / Moyen 8 / Dur 10 / Extrême 12. Dans les rares cas où aucune compétence n'est liée à l'action, on utilise l'Attribut X 2.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Nous entamons ici le chapitre qui va vous permettre de créer votre personnage. Si vous ne l'avez pas déjà lu, nous vous renvoyons d'abord vers le Livret Univers qui expose beaucoup d'éléments dont vous aurez besoin, comme la description des clans, des Voies et des statuts.

Dans Vampire : Dark Ages, vous incarnez un vampire. Le choix de base que nous vous proposons de jouer est un vampire ayant acquis le statut d'Ancilla, étant âgé de 150 ans. Vous disposerez pour le créer d'un certain nombre de points de création, qui seront à répartir à chaque étape selon les quantités indiquées. Vous aurez ensuite la possibilité de dépenser des points d'expérience (XP), représentant les premières expériences de votre personnage. Ces "XP" seront dépensables avec un coût qui sera précisé à chaque étape. Vous avez un total de 100 XP à dépenser à cette occasion.

Si vous préférez jouer un Nouveau-né, c'est tout à fait possible, vous disposerez alors

Confrontation à d'autres personnages ou à l'environnement		
Attribut + Compétence + Bonus/Malus divers	VS	Attribut + Compétence + Bonus/Malus divers ou Seuil de difficulté fixé par un Orga



pour le créer d'autant de points de création à répartir. Cependant, vous n'aurez la possibilité de dépenser que 50 points d'expérience (XP). Par contre, les nouveaux nés se verront attribué certains avantages. Jouer un nouveau né n'est pas évident, mais pour un joueur expérimenté, l'expérience de jeu peut être supérieure car elle relève du défis.

Ce choix entre le fait de jouer Nouveau-né ou Ancilla vous revient entièrement, mais les Orgas peuvent vous conseiller si vous le souhaitez.

Nous allons procéder à un tirage au sort parmi les Ancillas qui le souhaitent pour déterminer lesquels parmi eux joueront des personnages avec plus de statut et d'expérience. Il faudra donc que vous nous signaliez si vous souhaitez, ou non, faire partie de ce tirage.

CRÉER VOTRE CONCEPT

Voici le moment de réfléchir, si ce n'est déjà fait, à votre concept de personnage. Quel clan vous attire, quelle Voie va suivre votre personnage, quel est son passé et son histoire ? Quelle sera sa personnalité, ses traits de caractère, comment va-t-il se comporter en société ? Quelles seront ses lubies, ses goûts, quelles sont les choses qui le mo-

tivent, le poussent vers l'avant ?

Vous allez incarner un vampire qui a déjà vécu plus d'un siècle, ou qui a été fraîchement étreint. Il aura reçu quoi qu'il arrive de son Sire une éducation qui lui aura permis de connaître les Traditions et certains usages de la société cainite, comme les dettes par exemple. Il a commencé à suivre une Voie qui lui permet de contrôler sa Bête mais qui définit également grandement sa vision du monde.

“BACKGROUND” DU PERSONNAGE

Vous pouvez rédiger ce texte avant ou après avoir fait la création de personnage. Le “background” est une version rédigée de l'histoire qu'a vécue votre personnage. Ce texte va vous permettre de graver un certain nombre d'éléments qui vous aideront à aborder le jeu, et va permettre aux Orgas de cerner votre personnage.

Nous ne vous demandons pas de la grande littérature donc ne vous stressez pas si vous n'avez jamais écrit de “background”, et sachez que cela n'a pas besoin de faire plusieurs pages pour être efficace et bien décrire le passé de votre personnage.

L'écriture de ce “background” est aussi l'occasion d'établir les motivations de votre per-

sonnage et donc les choses auxquelles il sera susceptible de s'intéresser durant le jeu.

Les Orgas pourront, à leur discrétion, modifier ces backgrounds avant de les valider.

Voici les éléments que vous devez faire figurer dans votre background :

- Nom
- Historique mortel bref
- Historique de non-vie
- Principe de refuge
- Nom du Sire, raisons connues de l'étreinte, relation à ce dernier, éventuelle description du lignage
- Relation au clan
- Rapport à la Voie suivie
- Raison de la présence à Sofia

L'IDENTITÉ DE VOTRE PERSONNAGE

Il est temps de vous munir de la feuille de personnage en pdf et de vous préparer à la remplir au fur et à mesure de ce guide de création de personnage. Nous vous demandons de la remplir informatiquement et de nous la renvoyer par e-mail pour que nous la validions.

CHOISISSEZ VOTRE CLAN

Pour plus de détails, nous vous renvoyons à la page 14 du Livret Univers.

Les Assamites

Disciplines : Célérité, Occultation, Quiétus.

Faiblesse de Clan : Les Assamites portent la marque de la diablerie, même s'ils ne l'ont pas commise.

Les Brujahs

Disciplines : Célérité, Présence, Puissance.

Faiblesse de Clan : Les Brujahs étant connus pour s'emporter facilement, tous leurs tirages de résistance à la Frénésie ont +2 en difficulté.

Les Cappadociens

Disciplines : Auspex, Endurance, Mortis.

Faiblesse de Clan : Les Cappadociens ont une apparence cadavérique qui leur donne un malus de -1 en Social.

Les Séthites

Disciplines : Occultation, Présence, Serpentis.

Faiblesse de Clan : Les Séthites subissent deux fois plus de dégâts du soleil et du feu.

Les Gangrels

Disciplines : Animalisme, Endurance, Métamorphose.

Faiblesse de Clan : A chaque Frénésie les Gangrel gagnent une caractéristique animale. Ils perdent 1 point dans leur attribut social toutes les 6 Frénésies.

Les Lasombras

Disciplines : Domination, Obténébration, Puissance.

Faiblesse de Clan : Les Lasombras n'ont pas de reflet et sont très sensibles à la lumière et au feu, ils en subissent deux fois plus de dégâts.

Les Malkavians

Disciplines : Aliénation, Auspex, Occultation.

Faiblesse de Clan : Chaque membre du Clan Malkavian a au moins 1 dérangement à la création.

Les Nosferatus

Disciplines : Animalisme, Occultation, Puissance.

Faiblesse de Clan : Lorsqu'ils apparaissent sous leur vraie apparence, les Nosferatus ne peuvent pas utiliser la compétence Etiquette ni la compétence Persuasion.

Les Ravnos

Disciplines : Animalisme, Chimérie, Endurance.

Faiblesse de Clan : Les Ravnos ont chacun un vice, et doivent réussir un tirage de Maîtrise de soi chaque fois qu'ils sont confrontés à l'opportunité d'y céder.

Les Toréadors

Disciplines : Auspex, Célérité, Présence.

Faiblesse de Clan : Fascination pour la Beauté et l'Art. Jet de Volonté pour sortir de la transe provoquée.

Les Tremeres

Disciplines : Auspex, Domination, Thaumaturgie.

Faiblesse de Clan : Des Liens de Sang envers des membres de leur Clan.

Les Tzimices

Disciplines : Animalisme, Auspex, Vicissitude.

Faiblesse de Clan : Les Tzimices doivent dormir en présence de la terre de leur pays, sans quoi ils perdent 2 points de sang par nuit et subissent une blessure aggravée par nuit.

Les Ventrues

Disciplines : Domination, Endurance, Présence.

Faiblesse de Clan : Les Ventrues ne peuvent boire que le sang d'un certain type de proies, à définir à la création.

CHOISISSEZ VOTRE VOIE

Pour plus de détails, nous vous renvoyons à la page 23 du Livret Univers

Voie de l'Humanité : Elle enseigne, que même s'ils sont maudits, les vampires sont toujours des humains et que le salut repose dans la suppression des instincts de la bête.

Voie de la Bête : Elle enseigne l'instinct et encourage la nature prédatrice de tout les caïnites, les vampires sont des prédateurs et des chasseurs telle des loups.

Voie des Cieux : Ses suivants prétendent que, même s'ils sont maudits, les caïnites sont des agents d'un pouvoir supérieur, divin de par leur nature et leur mission. Ils sont des envoyés du Seigneur venu sur terre pour guider les hommes. Certains pensent même être des élus de Dieu, leur malédiction étant une épreuve infligée par celui ci pour prouver leurs valeurs.

Voie du Péché : Celle ci se concentre sur les noirs penchants de la nature d'un caïnite et ses adeptes nourrissent les pulsions malveillantes de la bête pour qu'elle ne les submerge pas.



Voie des Rois : Ses suivants affirment que les vampires sont supérieurs aux mortels et que leur destin est de régner sur l'humanité, ainsi que sur toutes choses, même les autres caïnites.

CHOISISSEZ VOTRE NATURE ET VOTRE ATTITUDE

Voici une description des différents archétypes parmi lesquels vous devez choisir une Nature et une Attitude, deux éléments qui vont être des indicateurs de la personnalité de votre personnage.

La Nature correspond à l'essence de la personnalité profonde et véritable du personnage. Elle est importante car jouer en accord avec elle permet de regagner des points de Volonté, dont le fonctionnement est décrit à la page 17.

L'Attitude correspond davantage à la personnalité visible, à la face que le personnage offre au monde. Elle fait partie des éléments que les Orgas prennent en compte pour l'attribution des points d'expérience (XP) à chaque partie.

Voici la liste des différents archétypes disponibles parmi lesquels choisir votre Nature et votre Attitude.

Autocrate : Le chaos est anathème pour vous ; vous détestez le désordre et avez tendance à prendre le contrôle et à organiser les choses. Vous aimez être responsable, vivez pour organiser et, habituellement, vous vous efforcez de faire en sorte que les choses se passent en douceur. Peut-être étiez-vous une Dame ou un chevalier, un théologien ou un préfet. Peut-être n'êtes-vous qu'un paysan particulièrement bien organisé. Dans tout les cas, vous faites confiance à votre propre jugement et vous avez tendance à penser les choses en terme de noir et blanc : Cela ne fonctionnera pas", "Tu es soit avec moi, soit

contre moi”, “Il y a deux façon de faire cela ; la mienne et la mauvaise”. La tradition est également importante ; après tout, les meilleurs moyens de faire les choses sont ceux qui ont déjà été prouvés.

Regagnez des points de Volonté quand vous dirigez un groupe et lorsque vous accomplissez des tâches assez significatives.

Barbare : La civilisation, c’est fait pour les faibles. Les intrigues sont pour les lâches. Vous savez que la seule chose qui importe est la force personnelle, l’honneur et la bravoure, et vous vivez votre vie en suivant un code inébranlable. Personne ne mérite votre respect à moins d’une lutte directe. Le faible n’existe que pour servir le fort. Non pour dire que vous ne respectez que la violence physique ; vous pouvez être très intelligent, chaleureux et clément. Vous ne pouvez pas, cependant, supporter les faibles ou les lâches bâtards qui se cachent derrière de belles paroles ou les corps d’autres personnes. Un titre ne signifie rien à moins qu’il ne soit gagné par la valeur ou la sagesse personnelle, et un serment ne veut rien dire à moins que celui qui ne l’a prêté ne soit prêt à mourir pour le respecter. C’est comme pour les signes de richesse de la civilisation, vous trouvez qu’ils sont une perte de temps. Ce qui était assez bon pour vos ancêtres est assez bon pour vous. Après tout, la mesure d’un homme (ou

d’une femme) est son endurance au travail et son honneur face à l’adversité.

Regagnez des points de Volonté lorsque vous ou votre code de l’honneur triomphent clairement sur un adversaire ou une situation ouvertement « civilisée ».

Bouffon : Le monde est un endroit dur, mais il possède également son côté agréable. Les gens deviennent dingues s’ils ne peuvent pas rire de quelque chose ou de quelqu’un. Vous êtes ce quelqu’un ; le fou, le bouffon, le comique, gardant toujours sa bonne humeur quelle que soit la situation. Vous détestez la tristesse et la douleur, et vous tentez tout le temps d’attirer les esprits par-delà le côté noir de la vie. Beaucoup vous prennent pour un idiot pour cela, mais vous savez que ce que vous faites est bien. Parfois, vous ferez tout ce que vous pourrez pour oublier que la douleur existe ; en tant que damné, vous avez beaucoup de raisons de vous plaindre. Votre humour particulier peut aller de la satire à l’humour gras, mais ça marche, n’est-ce pas ? D’un autre côté, vous portez toujours sur les nerfs de quelqu’un, mais rire vous fait vous sentir généralement mieux.

Regagnez des points de Volonté lorsque vous allégez les esprits de ceux qui vous entourent par l’humour, surtout lorsque vous arrivez à échapper à votre propre douleur par ce biais.

Défenseur : Tout le monde ne peut pas devenir un guerrier. Vous pouvez, cependant, et quel que soit votre type de combat choisi - guerre, loi, médecine, religion, etc. - rassembler vos efforts pour défendre ceux qui n’ont pas la capacité de se battre. Peut-être étiez-vous un gardien sur la route de Damas, un garde d’une cité ou un soigneur. Peut-être avez-vous obtenu votre titre en défendant vos vassaux, sans favoriser votre suzerain ; ou tourner votre épée vers la Volonté de Dieu. Quelle que soit votre histoire, votre tâche dans la vie est de défendre les gens. Certains protègent les faibles, d’autres protègent le trône.

Regagnez des points de Volonté chaque fois que vous remplissez dignement votre fonction de protecteur face à une menace hostile.

Juge : En tant que conciliateur, modérateur, arbitre et artisan de la paix, vous essayez toujours d’améliorer les choses. Vous êtes fier de votre raison, de votre jugement et de votre capacité de déduction lorsque vous êtes confronté aux faits. La vérité est votre idéal, mais vous comprenez combien il est difficile d’établir ce qui s’est vraiment passé. Donc, vous favorisez justice ; à travers la justice, la vérité régnera. Selon votre vision, les gens sont des ressources, même si elles sont particulièrement difficiles. Vous laissez les

dissensions et les argumentations, et vous vous tenez à l'écart du dogmatisme. Equité, sagesse et logique sont vos repères, et les autres respectent votre opinion. Certains juges font de bons chefs, bien qu'un manque de clairvoyance puissent parfois les amener à maintenir le statut quo au lieu de chercher de meilleure solution.

Regagnez des points de Volonté lorsque vous êtes capable de séparer la vérité d'une toile de mensonges, ou lorsque vous arrivez à convaincre des personnes se disputant d'accepter votre jugement.

Passionné : Le Passionné ne trouve de joie que dans sa passion. Que celle-ci soit la bagarre, la ferveur religieuse, la destruction de rivaux ou la lecture de chefs-d'oeuvre littéraires, elle lui donne toujours la force de faire face. S'il en a l'occasion, le passionné s'adonnera à sa passion autant que possible. Le passionné n'agit pas par devoir, mais par plaisir. Les croisés, les bourgeois et les amateurs d'art sont des passionnés. Regagnez 1 point de Volonté chaque fois que vous vous adonnez à votre passion ou que vous convertissez un autre personnage à celle-ci.

Pédagogue : Vous avez roulé votre bosse, vous avez appris deux ou trois trucs en cours de route et vous aimeriez dire à tout

le monde ce que vous avez découvert. Enseigner est votre vocation, pas nécessairement votre profession. En votre temps, vous avez vu l'inexpérience et l'ignorance conduire à toutes sortes de détresses et de déconvenues, et cela vous est trop douloureux pour que vous restiez là, à regarder les choses se passer. Vous vous consacrez à la transmission de ce que vous avez appris, pour en faire bénéficier les autres (pas seulement les connaissances et les Disciplines mais aussi des choses moins tangibles comme la sagesse et l'expérience). Si on vous laissait faire, vous pourriez parler des heures, essayant d'inculquer aux autres autant de sagesse que possible.

Regagnez 1 point de Volonté chaque fois que vous voyez (ou découvrez) que quelqu'un a tiré profit de ce que vous lui avez appris ou montré.

Pénitent : Vous savez que vous avez péché ; chaque prêtre vous accuse, et chaque rêve révèle la profondeur de la dépravation que vous ressentez en vous. L'innocence ou l'irréprochabilité de vos actes n'y changeront rien, vous savez que l'Homme est un affront à Dieu, et que les Caïnites sont encore pires. Sachant cela, vous tentez d'expié pour vos péchés aussi souvent que vous le pouvez. Un vampire avec cette nature est un cas intéressant ; il connaît sa place dans la desti-

née, mais regrette ses actions, surtout les choix qu'il a faits. La prédestination et la libre pensée sont des thèmes de discussion très chauds à cette époque ; d'un côté, l'humanité est tachée par le péché, damnée sans la grâce de Dieu. D'un autre côté, il est dit que Dieu base son Jugement Dernier sur les choix faits par chaque personne au cours de sa vie. En tant que Pénitent, vous savez que chaque conception détient une part de vérité, et vous choisissez d'expié votre vie de mort-vivant au travers de la charité, de l'abnégation ou même de l'aide que vous apportez à l'Eglise.

Regagnez des points de Volonté chaque fois que vous pensez avoir expié pour vos péchés les plus récents. Quels que soient les actes que vous avez accomplis, cependant, il doivent être comparable en magnitude aux crimes commis ; pire est le péché et plus grande doit être l'expiation. Naturellement, en tant que vampire, vous aurez de nombreuses occasions de pécher de nouveau, et ceci est une source constante de tourment pour vous.

Rebelle : L'ordre établie est un mensonge. La mode est souillée, l'Eglise est corrompue, et les seigneurs s'engraissent sur le dos du peuple. Peut-être votre fils unique a-t-il été tué par un noble saoul, ou peut-être que votre femme a été violée par le laquais d'un

prince. Peut-être êtes-vous fatigué de donner tout ce que vous possédez à ceux qui ne l'ont pas mérité. Dans tout les cas, vous haïssez l'autorité et ferez tout ce que vous pourrez pour la saper. C'est une dangereuse nature à avoir ; même les groupes les plus souples ont des méthodes très dures pour traiter la non-conformité. Malgré tout, vous comprenez la haine qui guide les rebelles. Vos actions peuvent être subtiles et vous cachez vos sentiments, mais votre haine et votre dégoût de l'ordre établi guident vos passions et vos actes.

Regagnez des points de Volonté chaque que vous faites quelque chose qui perturbe l'ordre que vous détestez. Cet « ordre » pourrait être l'Eglise, un seigneur local, la mode actuelle ou la société caïnite.

Séducteur : La vie n'est rien sans le style. Laissez les autres se débattre dans la boue de la misère ; votre existence sera quelque chose de merveilleux, rappelée par les poètes et exaltée par les histoires sur vos élans exquis. Le romanesque est votre beurre et votre pain ; vous êtes le troubadour, le jongleur, le bandit de grand chemin au grand coeur. La réalité ne convient pas à vos aspirations, mais vous vous efforcez de parvenir à votre idéal avec autant de brio que vous pouvez. D'autres peuvent ne pas apprécier vos manières délicates ; vous laissez des coeurs

brisés dans votre sillage et semblez plus frivole que la plupart des gens ; mais vous ne pouvez pas vous apitoyer sur les infortunes des autres. S'ils ne peuvent pas prendre les risques qui accompagnent une vie bien vécue, qu'ils aillent en Enfer. Quand vous rencontrerez le Diable (et on vous dit que cela se produira), vous le ferez avec un grand sourire et vous lui serrerez la main.

Regagnez des points de Volonté lorsque vous achevez une grande victoire ; une séduction, une mission, une bataille gagnée, avec style et grâce, ou lorsque vous entendez le récit de vos exploits raconté avec la classe qui vous est due.

Survivant : Peu importe ce qui se passe, vous survivez toujours. Vous pouvez endurer, passer au travers, récupérer, durer plus longtemps ou survivre à presque n'importe quelle circonstance. Que vous voyagez en groupe ou seul, la survie est votre seule préoccupation. Quand les choses s'enveniment, vous passez à travers. Ne dites jamais : "Je vais mourir", et n'abandonnez jamais - jamais. Rien ne vous met plus en colère qu'une personne qui ne lutte pas pour améliorer les choses ou qui se soumet au destin ou aux incidents. Votre destin est de persévérer. Peu importe les chances, vous tiendrez - si vous ne gagnez pas. Combien de guerrier peuvent dire la même chose ?

Regagnez des points de Volonté chaque fois que vous survivez à une situation difficile par votre ruse et votre persévérance, ou lorsque vous apprenez à quelqu'un à faire de même.

RÉPARTIR VOS ATTRIBUTS

Votre personnage sera doté de 3 Attributs qui vont le façonner : son Physique, son Mental et son Social.

Les Attributs interviennent pour déterminer votre score lors de beaucoup de vos interactions nécessitant de faire appel aux règles du jeu et de faire des tirages. Ils interviennent aussi pour le calcul de vos scores de base pour les Disciplines.

Pour vous donner une idée de ce que représentent ces Attributs, voici une explication de l'échelle des scores :

- 1 - Handicapé
- 2 - Moyen
- 3 - Bon
- 4 - Exceptionnel
- 5 - Sommet des possibilités humaines

Vous pouvez répartir les points de création dans les Attributs soit en mettant 3 points

partout, ou en répartissant 4, 3 et 2 points en Physique, Mental et en Social.

Vous pourrez augmenter les Attributs par la suite au moment de la dépense des points d'expérience, avec le coût en points d'expérience suivant : niveau à atteindre x 4 XP. Vous pourrez alors atteindre au maximum le score de 5.

CHOISIR VOS COMPÉTENCES

Les Compétences représentent les différentes capacités de votre personnage. Nous vous proposons une liste de 25 compétences. Vous avez 20 points de création que vous pouvez répartir parmi les compétences, et vous pouvez assigner jusqu'à 3 points maximum par compétence avec ces points de création.

Les Compétences interviennent également pour déterminer votre score lors de beaucoup de vos interactions nécessitant de faire appel aux règles du jeu et de faire des tirages. Ils interviennent aussi pour le calcul de vos scores de base pour les Disciplines.

Vous pourrez augmenter les Compétences par la suite au moment de la dépense des points d'expérience, avec le coût en points

d'expérience suivant : niveau à atteindre x 2 XP. Vous pourrez alors atteindre au maximum le score de 5.

Animaux : les connaître, savoir s'en occuper, les dresser, interagir avec eux, etc...

Arme de jet : Utiliser des armes de jets telles que des haches de lancer, un arc, une arbalète.

Artisanat : Pratiquer le domaine choisi (ex : architecture, menuiserie, agriculture, forge, etc...), trouver des défauts ou des améliorations, jauger de la qualité du travail effectué. Les Tzimisces doivent choisir Artisanat du corps.

Athlétisme : courir, sauter, escalader, nager, etc. Ajoute un pas supplémentaire de déplacement au niveau 2, 4 et 5.

Bagarre : combat à mains nues, aux griffes, morsures, parade à mains nues, etc...

Empathie : connaître, reconnaître, ressentir les émotions des gens et en jouer, reconnaître le mensonge. Permet de lancer un tirage "Empathie" contre un autre joueur. Les joueurs font un tirage de Social+Empathie contre Social+Maîtrise de soi. Si le joueur qui utilise Empathie gagne le challenge, son adversaire doit lui résumer en quelques mots l'état émotionnel dans lequel son personnage se trouve.

Érudition : Savoir lire, écrire, compter, l'arithmétique, la philosophie, l'histoire, etc... 1

point = lire, 2 points = écrire. Pour avoir 3 points ou plus, il est nécessaire d'avoir un point en linguistique pour parler latin ou grec et de choisir entre le domaine des lettres et celui des sciences.

Esquive : savoir se mettre à couvert, prendre de la distance et ne pas se faire toucher en général.

Étiquette : Connaître les us et coutume de votre société d'origine ou d'une couche de la population précise (ex : noblesse, bourgeoisie, cour des miracles), comment se comporter, les impairs et autres faux-pas à éviter.

Furtivité : se cacher, infiltration, déplacement silencieux, camouflage, passer inaperçu.

Intimidation : inspirer la crainte et/ou le respect. Permet de lancer un tirage "Intimidation" contre un autre joueur. Les joueurs font un tirage de Social ou Physique+Intimidation contre Social+Courage. Si le joueur qui utilise Intimidation gagne le challenge, son adversaire doit adopter un comportement de soumission (s'incliner, se mettre à genoux, fuir, etc...) pendant 10min.

Investigation : fouiller, trouver des indices, trouver objets cachés, faire des déductions logiques.

Larcin : jongler, dissimuler, vol à la tire, crochetage, prestidigitation, tricher aux dés, etc...

Linguistique : Votre langue natale est offerte.

Chaque point en linguistique vous offre des langues supplémentaires.

1 point = 1 langue ; 2 points = 2 langues ; 3 points = 4 langues ; 4 points = 6 langues ; 5 points = 8 langues

Note : Rappelez vous que les langues mortes d'aujourd'hui ne le sont pas forcément au Moyen-âge. Il y a aussi beaucoup de patois.

Médecine : savoir soigner les humains, connaître les médicaments et les poisons, herboristerie, autopsie. Permet de lancer un tirage "Médecine" contre un autre joueur. Les joueurs font un tirage de Mental+Médecine contre une difficulté fixe de 10. Si le joueur qui utilise Médecine gagne le challenge, son adversaire doit lui révéler combien de points de sang il a actuellement dans sa réserve.

Mêlée : Savoir manier les armes blanches : massues, dagues, épée, marteaux, pieux, etc...

Occulte : connaître des choses sur le monde de l'occulte, des ouvrages ou des rites. Sur les mages, les garous, le peuple fée, etc...

Persuasion : Savoir faire passer ses idées clairement, à l'écrit comme à l'oral. Savoir s'exprimer. Permet de lancer un tirage "Persuasion" contre un autre joueur. Les joueurs font un tirage de Social+Persuasion contre Social+Maîtrise de soi. Si le joueur qui utilise Persuasion gagne le challenge, son adversaire doute de lui et doit remettre ses idées en ordre. Il ne peut pas parler pendant une

quinzaine de secondes durant laquelle il réfléchit à ses arguments (bafouiller est autorisé).

Sagesse populaire : connaître les histoires, les légendes, les superstitions du peuple, les rumeurs, les us et coutume de la populace. sert aussi à passer inaperçu au milieu du peuple.

Sénéchal : Savoir organiser un domaine ou une échoppe, finances, organisation, gestion, savoir embaucher et faire fructifier.

Subterfuge : tromper, mentir, dissimuler ses intentions, changer de sujet, noyer le poisson, etc...

Survie : Orientation, passage du temps, phases de la lune, survivre en milieu sauvage, chasser, pister, etc.

Théologie : Savoir débattre de la bible, des miracles, de l'église, de la Volonté de dieu. Cette connaissance est considérée comme une science à part entière à l'époque.

Vigilance : voir les détails, ce qui cloche, les mouvements rapides, etc... Va de pair avec perception.

CHOISIR VOS HISTORIQUES

Les historiques représentent des aspects de votre personnage qui le lient au reste du monde. Nous vous proposons une liste de 9 historiques. Vous avez 7 points de créa-

tion que vous pouvez répartir parmi les historiques, et vous pouvez assigner jusqu'à 3 points maximum par historique avec ces points de création.

Les historiques vous permettent d'avoir des avantages en jeu comme des informations supplémentaires, vous nourrir facilement, vous faire respecter, etc... Généralement, pour profiter d'un historique, il faut faire appel aux orgas.

Vous pourrez augmenter les historiques par la suite au moment de la dépense des points d'expérience, avec le coût en points d'expérience suivant : niveau à atteindre x 2 XP. Vous pourrez alors atteindre au maximum le score de 5, apart en Influences, un cas particulier qui est décrit plus bas.

Les historiques possèdent chacun un effet précis qui est décrit ci-dessous. Un pan d'historique ne regroupe pas plusieurs effets différents, ainsi un Domaine ne permet pas d'influencer des gens, un Troupeau ne rendra pas de services et un Allié ne fera pas les basses tâches que ferait un Serviteur.

Alliés : Un allié est un homme ou une femme mortel qui soutient le personnage. Il offre du soutien logistique de bon gré, sans y être obligé et n'est pas toujours disponible. Un al-

lié ne fera rien de trop risqué par rapport au milieu dans lequel il évolue.

- 1 point = 1 allié aux ressources modérées
- 2 points = 2 alliés avec des ressources modérées.
- 3 points = 3 alliés, dont un avec des ressources importantes
- 4 points = 4 alliés, dont un avec des ressources extrêmes
- 5 points = 5 alliés, dont un qui a un poids majeur dans une institution importante et peut aider à distance (messenger, décrets officiels, etc.).

Contact : Les contacts sont des personnes qui sont prêtes à vous livrer des informations, même si elles ne vous fourniront aucun autre service. Chaque niveau de contact inclut un individu évoluant dans une certaine sphère d'influence ou une couche sociale déterminée. Vous pouvez par exemple avoir un contact dans la cathédrale locale, ou dans une auberge. Les renseignements donnés par vos contact seront au pire pertinents et au mieux dignes de confiance.

- 1 point = 1 contact
- 2 points = 2 contacts
- 3 points = 3 contacts
- 4 points = 4 contacts
- 5 points = 5 contacts

Domaine : Le domaine est une zone géographique précise, généralement en ville, dont vous contrôlez l'accès pour chasser (voir la deuxième tradition). Vous n'avez aucun contrôle sur les personnes qui y vivent mais vous pouvez surveiller ce qui s'y passe. Si le personnage a des alliés ou des serviteurs, ils peuvent surveiller son domaine pour lui et le prévenir lorsqu'un vampire inconnu arrive.

- 1 point = une ferme ou une maison familiale et le terrain environnant, ...
- 2 points = une large structure (église, entrepôt, vaste mesure) avec un accès facile et contrôlable vers le monde extérieur, ...
- 3 points = Un patelin de maisons ou les bâtiments d'un carrefour rural, un endroit avec des possibilités pour se cacher mais un contrôle limité sur le territoire environnant, ...
- 4 points = Un lieu qui offre à la fois des accès intéressants à l'environnement, et de la sécurité, ...
- 5 points = Un quartier d'une ville, une demeure luxueuse dotée d'une grande propriété, un bâtiment de grande importance dans une ville...

La génération : Tous les personnages possèdent 1 point en génération à la création. Cela signifie que la génération la plus faible jouée sera la 11ème génération. Le principe de la génération est décrite dans le Livret

Univers, à la page 7.

Comme pour les autres historiques, vous pouvez investir des points de création ou des points d'expérience (XP) dans l'historique "génération", allant jusqu'à un maximum de 4 points.

- 1 point en génération : 11ème génération : 12 points de sang / 1 point de sang par round
- 2 points en génération : 10ème génération : 13 points de sang / 1 point de sang par round
- 3 points en génération : 9ème génération : 14 points de sang / 2 points de sang par round
- 4 points en génération : 8ème génération : 15 points de sang / 3 points de sang par round

Le coût en points d'expérience pour augmenter sa génération est le suivant : niveau à atteindre x 3 XP.

Attention, vous ne pourrez dépenser des points d'expérience pour la génération qu'au moment de la création de votre personnage.

Influences : Les influences déterminent à quel point votre personnage peut faire respecter sa Volonté au sein de la société mortelle. Au cours des longues nuits du Moyen-âge, il n'y

a pas un vampire qui soit incapable de diriger au moins un petit groupe d'humains ou de guider et conseiller une petite communauté. L'influence d'un vampire n'est pas forcément néfaste sur la société humaine, même si la majorité des vampires en use pour assouvir leurs propres désirs.

Vous devez choisir un domaine dans lequel votre personnage peut faire respecter sa Volonté. Ces domaines peuvent être choisis dans la liste ci-dessous. Vous pouvez aussi soumettre des suggestions aux Orgas, mais elles devront être validées.

Lors de la création de votre personnage, vous ne pourrez avoir une influence supérieure à 4.

Avoir une influence de 1 à 3 n'impactera pas votre personnage. Si vous choisissez de monter une influence à 4, alors les orgas vont infliger à votre personnage une rétribution de cet avantage à la création, qui pourra être par exemple une dette en jeu, ou un quelconque squelette dans le placard. Cette rétribution ne s'appliquera pas si vous montez votre influence par la suite durant le jeu.

1 point = Vous savez comment les choses fonctionnent dans ce milieu et vous pouvez tirer des ficelles pour obtenir certaines choses. Vous exercez une petite influence lo-

cale et n'avez pas d'appuis en dehors de la localité où vous êtes établis.

2 points = Vous traitez avec les gens de ce milieu en toute confiance et pouvez régulièrement obtenir des faveurs. Vous avez une influence locale moyenne, mais vous n'avez pas d'appuis en dehors de la localité où vous êtes établis.

3 points = Vous savez manipuler les rouages de ce milieu efficacement. Vous avez une influence locale moyenne, et cette sphère d'influence commence à s'étendre au delà de votre localité et vous permet de toucher votre région.

4 points = Bien établi dans ce milieu, vous avez le bras long et avez une influence locale et régionale forte.

5 points = Votre niveau d'influence sur ce milieu n'est plus à démontrer et vous pouvez faire et défaire les choses à votre guise. Votre influence locale et régionale est puissante, et vous pouvez obtenir des faveurs à l'échelle du pays entier.

Artisans : vous atteignez tous les petits commerçants, les artisans, les travailleurs de la terre.

Crime : vous êtes en contact avec des bandits de grand chemin, des malfrats et des truands de tous bords.

Médecine : vous avez des relations dans le milieu des médecins, des rebouteux, avez

des accès à des hospices, etc.

Milice : vous influencez des brigades d'hommes armés, des membres de la garde locale, etc.

Noblesse : vous êtes en contact avec ceux qui composent la noblesse et la côtoient.

Rue : vous êtes en relation avec ceux du peuple, les gens du commun.

Rumeurs : permet de colporter des nouvelles, de faire passer des messages par des crieurs publics, de faire naître des rumeurs.

Religion : vous côtoyez les hommes de foi et êtes familiers des bancs des églises.

Sectes : vous êtes intégrés dans des milieux occultes et fermés des sectes.

Science : permet d'oeuvrer dans les milieux érudits, les universités, parmi les penseurs

Transport : vous atteignez les différents moyens de transport offerts au Moyen-âge, chevaux, charrettes, transport fluvial voire maritime.

Mentor : Un mentor est un vampire plus âgé qui s'est intéressé à vous et auprès de qui vous avez appris de nombreuses choses. Ce mentor peut être votre sire ou non. Toujours est-il qu'il peut vous fournir des conseils, de l'aide ou des ressources. Votre mentor peut ne pas accepter de vous aider, en fonction de ses propres intérêts ou de la fréquence à laquelle vous faites appel à lui.

- 1 point = 1 Ancilla de peu d'influence mais

sage

- 2 points = 1 Ancien respecté
- 3 points = 1 vampire influent
- 4 points = 1 Ancien très influent dans la région
- 5 points = L'un des plus important vampires de la région, lié aux autres communauté de vampires

Ressources : Les ressources sont les biens de valeurs à disposition de votre personnage. Les personnages sans ressources ont juste de quoi se fournir en vêtements et diverses fournitures de base. La nature des ressources au Moyen-âge peut être très variée, terres agricoles, droits de pâturage, animaux, argent (évidement). Cet historique ne donne qu'une évaluation du "niveau de vie" du personnage.

- 1 point = ressources suffisantes
- 2 points = ressources modérées
- 3 points = ressources confortables
- 4 points = richesse
- 5 points = extrême richesse

Serviteur : Vous avez des servants et des compagnons avec des liens personnels de loyauté. Il peut s'agir de domestiques, de vétérans de croisade, d'amis d'enfance, etc. Il peut s'agir de goules liées au sang, ou non.

1 point = 1 serviteur assez peu compétent
2 points = 2 serviteurs, ou 1 serviteur très

apte

- 3 points = 3 serviteurs, ou 2 serviteurs plus aptes, ou 1 serviteur remarquable
- 4 points = 4 serviteurs, ou 2 serviteurs plus aptes et un typique, ou 1 remarquable et 2 typiques
- 5 points = 5 serviteurs, ou 3 serviteurs plus aptes, ou 2 remarquables

Troupeau : Le troupeau (terme volontairement vulgaire) est constitué de personnes qui laissent le personnage (et les vampires qu'il autorise) boire leur sang. Quelque chose de commun lie les membres du troupeau (profession, monastère, habitants d'une même rue, etc.). Chaque niveau de troupeau vous fournit un point de sang lors de la partie, sans avoir besoin de chasser.

- 1 point = 3 à 5 calices
- 2 points = 7 à 10 calices
- 3 points = 15 à 25 calices
- 4 points = 30 à 50 calices
- 5 points = 75 à 100 calices

***Statut** : Cet historique est déterminé par les orgas, il apparaît d'ailleurs à un autre endroit de votre fiche de personnage. Il n'est pas possible de dépenser des points de créations ni d'XP dans le statut.

CHOISIR VOS DISCIPLINES

Les Disciplines sont peut-être l'expression la plus utile du Don Obscur de Caïn. Elles regroupent un ensemble de capacités surnaturelles propres aux vampires. Cela va de la force surhumaine, à la domination mentale en passant par la possibilité de changer de forme... Beaucoup de légendes sur les vampires prennent leurs origines dans l'expression des Disciplines vampiriques. Chaque clan impose à ses membres trois Disciplines « de clan » que ces derniers auront plus de facilités à maîtriser que les Disciplines dites « hors clan ». (Référez vous aux descriptions des clans dans le Livret Univers à la page 14.)

Les Disciplines sont également réparties en deux catégories ; les Disciplines dites "Cardinales" : Animalisme, Auspex, Dissimulation, Domination, Présence. Elles sont communes à plusieurs clans différents. Parmi celes-ci, Les Disciplines Célérité, Endurance et Puissance peuvent être apprises sans professeur. Elles sont appelé Disciplines "Physiques"

Par oppositionaux Disciplines "Cardinales", on distingue les Disciplines dites "Exotiques" qui sont propres aux clans : Aliénation, Chimérie, Métamorphose, Mortis, Obténébration, Quietus, Serpentis, Thaumaturgie et Vicissitude.

Vous avez 3 points de création que vous pouvez répartir parmi les Disciplines de clan.

Chaque niveau obtenu dans une Discipline vous donne le droit d'utiliser les pouvoirs y correspondant. Consultez le Livret des Disciplines pour une description détaillée de chaque Discipline.

Vous pourrez augmenter les Disciplines de clan au moment de la dépense des points d'expérience, avec le coût en points d'expérience suivant : niveau à atteindre x 5 XP. Vous pourrez alors atteindre au maximum le score de 5.

Le premier point d'une Discipline de clan coûte 7 XP.

Grâce aux points d'expérience, vous pouvez ensuite choisir de nouvelles Disciplines hors-clan. Vous pourrez augmenter les Disciplines hors-clan au moment de la dépense des points d'expérience, avec le coût en points d'expérience suivant : niveau à atteindre x 7 XP.

Le premier point d'une Discipline hors-clan coûte 10 XP.

Note : Il est possible d'apprendre les premiers niveaux d'une Discipline dite "Exotique" lors de la création d'un personnage (voir la des-

cription au début du Livret des Disciplines). Si vous choisissez d'opter pour un tel choix, alors les orgas vont infliger à votre personnage une rétribution de cet avantage à la création, qui pourra être par exemple une dette en jeu, ou un quelconque squelette dans le placard. Cette "rétribution" ne s'appliquera pas si vous obtenez une telle Discipline par la suite durant le jeu, pour l'obtenir vous payerez le prix que vous négocierez avec l'interlocuteur que vous aurez choisi, en plus des XP bien entendu.

DÉTERMINER VOS VERTUS

Les vertus représentent l'ancrage moral du personnage au monde qui l'entoure et à sa propre image. Elles vont déterminer aussi le comportement du vampire face à des situations périlleuses ou menaçant sa Bête. Il y a trois vertus, chacune déterminant un aspect particulier de la morale de votre personnage.

Vous avez 7 points de création que vous pouvez répartir parmi les Vertus. Vous pourrez augmenter vos Vertus par la suite au moment de la dépense des points d'expérience, avec le coût en points d'expérience suivant : niveau à atteindre x 2 XP.

La Conviction : Tous les vampires ont conscience du bien et du mal, même faiblement ou vaguement. Mais les vampires ne réfléchissent pas simplement au bien et au mal communément accepté par la société qui l'entoure. Il peut s'agir de standards propres au vampire lui-même. Dans tous les cas, un vampire agit parce qu'il pense que c'est la bonne manière d'agir.

- 1 point = Insouciant
- 2 points = Ferme
- 3 points = Déterminé
- 4 points = Impitoyable
- 5 points = Extrêmement résolu

La Maîtrise de soi : Tous les vampires sentent l'appel à la destruction de leur bête. Tous les vampires savent ce qui se passe quand la Bête prend le contrôle. Peu de vampires aiment se laisser aller à la frénésie et tous ceux qui y ont pris goût ne sont plus là pour en parler.

- 1 point = Instable
- 2 points = Normal
- 3 points = Modéré
- 4 points = Judicieux
- 5 points = Maître de soi

Le Courage : Le courage mesure les ressources morales du personnage lorsqu'il a envie de fuir. Peu de choses sont capables de faire fuir un vampire. Le courage ne mesure

pas si le personnage ressent la peur ou non, mais mesure sa capacité à la maîtriser pour ne pas faire d'actions irréfléchies à cause de sa Bête.

- 1 point = Timide
- 2 points = Normal
- 3 points = Courageux
- 4 points = Résolu
- 5 points = Héroïque

DÉTERMINER VOTRE NIVEAU DE VOIE

Le niveau de Voie correspond à votre avancée dans les préceptes enseignés par votre Voie. Plus votre niveau de Voie est élevé, plus votre personnage a à cœur les préceptes de sa Voie et moins il a de chances de devenir un monstre dénué d'âme. Mais un niveau de Voie élevé signifie aussi qu'il sera plus souvent confronté aux péchés de sa Voie.

Votre niveau de Voie de départ est la somme de votre niveau en Conviction et en Maîtrise de soi.

Vous pourrez augmenter votre niveau de Voie par la suite au moment de la dépense des points d'expérience, avec le coût en points d'expérience suivant : niveau à atteindre x 2 XP.

Les autres effets de la Voie

Le niveau de Voie a d'autres effets, notamment sur la durée de la torpeur que le vampire peut être amené à subir (voir le chapitre sur la torpeur).

Le niveau de Voie fait aussi varier l'heure à laquelle un vampire doit se coucher et se réveiller. Un vampire avec un faible niveau de Voie se couchera tôt et se réveillera tard.

DÉTERMINER VOTRE NIVEAU DE VOLONTÉ

La Volonté mesure la détermination du personnage. C'est ce qui le pousse à résister à l'adversité et à transcender les limites normales en période de crise.

Votre niveau de Volonté de départ est égal à votre Courage.

Vous pourrez augmenter votre niveau de Voie par la suite au moment de la dépense des points d'expérience, avec le coût en points d'expérience suivant : niveau à atteindre XP. Le niveau maximum de Volonté est de 10. Le niveau de Volonté est séparé en deux valeurs distinctes. Le niveau de Volonté maximum, qui représente le nombre maximum de point de Volonté dont vous pouvez bénéficier et le niveau de Volonté actuel qui représente le nombre de point de Volonté qu'il vous reste à utiliser. Chaque fois que vous utilisez

un point de Volonté, vous devez soustraire 1 de votre niveau de Volonté actuel. Gardez bien à l'esprit votre niveau de Volonté actuel, il peut être utilisé pour résister à certains effets en jeu.

Dépenser de la Volonté

Vous pouvez dépenser des points de Volonté lors des parties de diverses manières. Lorsque vous utilisez un point de Volonté, vous devez annoncer "Volonté -1". Vous n'avez pas besoin de révéler votre niveau de Volonté, vous devez seulement annoncer que vous utilisez votre Volonté car cela est censé se voir. Un personnage usant de Volonté met tout son cœur à réaliser son action.

Augmenter ses chances de succès : Lors d'un tirage, avant de retourner les cartes, vous pouvez utiliser un point de Volonté pour vous donner un bonus de +3 à votre résultat de tirage.

Garder sa santé mentale : Si vous êtes atteint d'un dérangement, vous pouvez utiliser un point de Volonté pour empêcher ce dérangement de se manifester pendant 30 minutes.

Surmonter une blessure : Durant un combat, vous pouvez utiliser un point de Volonté pour ne pas subir de malus dû à une blessure pendant un tour.

Activer des Disciplines : Certaines Disciplines demandent de dépenser un point de Volonté pour les activer. Ce sont généralement des Disciplines aux effets très puissants.

Résister à la frénésie et au Rotschrek : Lorsque votre personnage est sur le point de connaître la frénésie ou le Rotschrek, vous pouvez utiliser un point de Volonté pour refréner votre bête. Vous devez alors vous éloigner de la source de frénésie ou de Rotschrek.

Regagner de la Volonté

Pour regagner votre Volonté, vous devez agir en accord avec votre Nature. Chaque fois que vous pensez avoir agi en accord avec votre nature, trouvez un orga. Si un orga était présent lors de votre scène, rappelez lui votre nature. Sinon, il faudra lui expliquer ce qu'il s'est passé. Seul un orga est à même de vous valider la récupération d'un point de Volonté. Si cette récupération est validé, vous regagnez un point de Volonté actuel. Bien sur, votre niveau de Volonté actuel ne peut pas dépasser votre niveau de Volonté maximum...

Lors du Briefing de début de jeu, les orgas peuvent (mais ce n'est pas obligé) déclarer que vous regagnez une certaine quantité de points de Volonté.

FIN DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Normalement à ce stade de votre avancée dans la création de personnage, vous devez avoir fini de répartir tous vos points de création. Le moment est venu de procéder à la distribution des XP. Voici un récapitulatif des coûts en XP et des étapes de création de personnage. Si vous avez des questions lors de la création de personnage, n'hésitez pas à contacter les orgas à l'adresse mail gn.dark.ages@gmail.com.



RÉCAPITULATIF

	Points à la création	Coût en point d'expérience (n.àa. : niveau à atteindre)	Score maximum	Exceptions ou précisions
Clan	-	-	-	-
Voie	-	-	-	-
Attributs	4-3-2 ou 3-3-3	n.àa. x 4	5	-
Nature et attitude	-	-	-	-
Compétences	20 points / niveau maximum : 3	n.àa. x 2	5	-
Historiques	7 points	n.àa. x 2	5	Génération et influences : maximum 4
Disciplines	3 points	-	-	Uniquement des disciplines de clan avec les 3 premiers points
Disciplines de clan	Premier point : 7 XP	n.àa. x 5	5	-
Disciplines hors-clan	Premier point : 10 XP	n.àa x 7	5	-
Vertus	7 points	n.àa x 2	5	-
Voie	Conviction + Maîtrise de soi	n.àa x 2	10	-
Volonté	Courage	n.àa	10	-

LE COMBAT

Il arrivera inévitablement que les personnages en arrivent à régler leurs différends par un combat ou qu'un danger se présentant doive être annihilé. Les règles qui suivent vous présentent comment un combat se déroule au sein du GN Vampire : Dark Age.

La sécurité

Pour des raisons de sécurité, les combats ne sont pas en "temps réel" comme dans d'autres GN. En effet, le GN Vampire : Dark Age se déroule essentiellement dans un lieu clos sans possibilité d'avoir un espace suffisamment grand pour, simuler des combats avec des armes en mousse. Ainsi, quand un combat commence, la scène doit être interrompue et jouée en tour par tour, un peu comme lors d'un jeu de rôles sur table classique. C'est l'orga qui annonce "Freeze". A ce moment chaque joueur doit s'immobiliser et se tenir prêt à agir.

Durant le jeu, même si vos personnages sont amenés à s'emporter, il faut veiller à ne jamais franchir la limite à partir de laquelle la personne qui est en face de vous ne sait plus si vous jouez votre personnage ou si vous interagissez "vraiment" avec elle. Une règle très simple permet d'éviter ce genre de situation : aucun contact physique ne doit avoir lieu entre deux personnages, sauf si un accord a été conclu au préalable entre les deux joueurs.

Dans certains cas exceptionnels, il pourra être autorisé, pour l'intérêt d'une scène et avec l'accord des joueurs concernés, de simuler un combat réel après que sa résolution ait été faite en hors jeu avec un orga (duels par exemple).

Le tour et l'initiative

Un combat se décompose en plusieurs tours. C'est un laps de temps durant lequel tous ceux qui le décident peuvent intervenir. Les personnages interviennent par ordre d'Initiative, qui se calcule en additionnant Mental + Compétence utilisée (Si égalité les actions sont simultanées). Les orgas décomptent alors les initiatives de la plus grande à la plus petite. Au moment où un joueur arrive à son rang d'initiative, il peut agir.

Déroulement d'un Tour de combat

Tout d'abord, le joueur peut dépenser du sang (activer une Discipline, se régénérer, augmenter son physique, etc.).

Il peut alors se déplacer et agir ou agir et se déplacer ou bien encore uniquement se déplacer.

- Un protagoniste peut se déplacer de 4 pas si il souhaite uniquement se déplacer. Il peut augmenter ce nombre de pas grâce à sa compétence d'athlétisme.
- Une action, correspond à divers actes dont la durée n'excéderait pas quelques secondes. C'est par exemple une attaque, se mettre en défense totale ou recharger une arbalète.

N'importe quelle action peut-être précédée ou suivie d'un déplacement libre de 2 pas. Le joueur peut augmenter ce nombre de pas grâce à sa compétence d'athlétisme.

Certaines actions sont dites gratuites car elles prennent peu ou pas du tout de temps. C'est par exemple utiliser son sang pour régénérer, activer certaines Disciplines, prononcer quelques mots. Toute autre action simple est considérée comme une action de mouvement (ouvrir une porte, dégainer, sortir un parchemin, sortir un objet de rituel).

L'ATTAQUE

Pour réussir une attaque, il faut réussir le tirage correspondant.

Attaque à mains nues : Physique+ Bagarre VS Physique+ Esquive ou Mêlée ou Bagarre

Attaque par arme blanche : Physique+ Mêlée VS Physique+ Esquive ou Mêlée ou Bagarre*

*Parer à main nue n'est possible que contre des armes de petites tailles

Combat à distance : Physique+ Arme de jet VS Physique+ Esquive

La surprise

En surprise, le défenseur est considéré, pour le premier tour, comme dénué d'actions possibles, et perd les égalités sur les tirages défensifs même si sa carte est plus élevée. Le résultat peut seulement nuire au défenseur surpris, pas à l'attaquant.

Une surprise survient lorsque :

- un assaillant use de Célérité alors que le défenseur ne s'attend pas à l'attaque. L'action de s'attendre à une attaque doit être mimée et interprétée, typiquement : garde de boxe.
- un assaillant sort d'Occultation.
- un assaillant attaque hors du champ de vi-

sion (de dos par exemple ou hors de vue). L'attaquant ne doit pas être passé dans le champ de vision de la cible sans quoi elle s'attendra à cette attaque.

- un joueur ne réagit pas dans les 3 secondes suivant la déclaration d'un tirage Physique.

Attaques ciblées

Il est possible pour un attaquant de viser une partie précise du corps de son adversaire afin d'obtenir un effet particulier. L'attaquant doit d'abord annoncer qu'il va tenter une attaque ciblée (et la zone visée) puis recommencer un nombre de fois proportionnel à la difficulté son tirage. Si l'attaque initiale est une réussite, mais que l'attaquant n'obtient pas les succès supplémentaires nécessaires à l'attaque visée, l'attaque entière est manquée. Exemple de tentative de pieutage : 3 tirages de toucher Physique + Mêlée VS Physique + Bagarre/Esquive/Mêlée

Partie visée	Tirages supplémentaires	Effets
Cœur (en mêlée)	2	Paralysie (mort pour un mortel)
Décapitation	4	Destruction
Aggriper	1	Immobilisé jusqu'à un tirage en opposition de Physique + Bagarre*
Désarmer	1	L'arme tombe à trois mètres, au sol

*Le joueur qui est victime de l'agrippement peut tenter de rompre son immobilisation à son tour de jeu en réussissant un tirage de Physique+Bagarre Contre Physique+Bagarre de son agresseur. Si le tirage est un échec, il ne peut rien faire d'autre, son adversaire maintient sa prise. Se libérer de l'étreinte est une action normale.



Défense totale : Si un joueur décide de mettre toute son énergie et sa prochaine action dans la défense : il peut doubler l'attribut ou la compétence de sa parade.

Il obtient ainsi une défense telle que « Physique+ Mêlée + Mêlée » ou « Physique+ Physique+ Esquive »

LES ARMES ET ARMURES

Certaines armes peuvent amener à des utilisations spécifiques à définir avec les orgas. Par exemple le manche en bois affûté d'une hache peut servir de pieu à un vampire taquin.

Il est nécessaire d'avoir reçu l'aval d'un orga pour disposer d'une arme. Vous pourrez apporter une arme factice, ou la représenter par un papier. Aucune vraie arme n'est autorisée dans l'activité bien entendu.

Les armes se définissent par :

Le bonus aux dégâts : ce bonus s'ajoute à votre score de dégât (voir plus bas pour le calcul). Mordre ou griffer n'apporte pas de bonus aux dégâts.

Dissimulation : aperçu du strict minimum pour cacher ce genre d'arme.

Capacités spéciales :

P : signifie arme de petite taille ou conton-

dante que l'on peut parer à mains nues et donc s'en défendre avec Bagarre.

Peut empaler : signifie que si l'arme est en bois on peut utiliser l'attaque ciblée sur le cœur pour paralyser un vampire.

Arme	Bonus aux dégâts	Dissimulation	Capacités spéciales
Mains nues	0	/	/
Arme courte	2	Foureau, sac	P
Arme moyenne	3	Foureau, sac	/
Arme à deux mains	4	/	/
Pieu	0	Poche	P, peut empaler
Arbalète	8	/	Peut empaler
Arc	6	/	Peut empaler

Les armures s'ajoutent à la réduction des dégâts (voir le calcul des dégâts ci-dessous) ou ajoute un tirage aux tirages de visée en fonction du type d'armure. Dans le premier cas, l'armure doit recouvrir une grande partie du corps, dans le deuxième, elle doit être placée adéquatement et être d'une grande qualité. Les armures donne un malus à l'esquive en fonction de leur encombrement.

Armure	Bonus d'armure	Tirage supplémentaire	Malus à l'esquive
Cuir	1	0	0
Maille	2	0	1
Plate	3	0	2
Plaque sur le cœur	0	1 sur les visées au cœur	0

DÉGÂTS

Le calcul des dégâts s'effectue selon le type d'arme :

Corps à corps : Physique + Puissance + Bonus aux dégâts de l'arme

Tir : Dégâts de l'arme

Il faut soustraire au total obtenu le Physique+ Force d'Âme + Bonus d'armure

- Si le résultat se situe entre 0 et 2 = **1 dégât**
- Si le résultat se situe entre 3 et 4 = **2 dégâts**
- Si le résultat se situe entre 5 et 7 = **3 dégâts**
- Si le résultat se situe entre 8 et 9 = **4 dégâts**
- Si le résultat se situe entre 10 et 12 = **5 dégâts**
- Si le résultat se situe entre 13 et 14 = **6 dégâts**

Exemple de calcul de dégâts : Un vampire armé d'une arme courte a réussi à toucher sa cible. Il a 3 en Physique et 2 en Puissance. Son score est donc de 7 (5+2 de l'arme). Sa cible ne dispose que de son Physique de 2 pour absorber les dégâts ! Il prendra donc 3 points de dégâts.

Les dégâts normaux

Par défaut, presque tous les dommages infligent des blessures normales. Elles endommagent le corps et peuvent tuer un mortel par accumulation. Il n'existe pas de différenciation des blessures selon qu'elles saignent, brisent des os, résultent d'une maladie infectieuse, etc.

Un humain met en moyenne une semaine pour recouvrir une case de blessure avec les soins appropriés. Un vampire les régénère facilement par son sang surnaturel, en dépensant de la Vitae à raison de 1 point de sang pour 1 case de blessure normale (l'effet est immédiat).

Les blessures aggravées

Elles sont infiniment plus difficiles à régénérer, car elles atteignent le vampire à un niveau surnaturel. Elles sont causées par les griffes (pas les ongles) ou crocs d'une créature surnaturelle (vampires, lupins...), les flammes (et non le métal rougi), la lumière du jour et certains objets ensorcelés.

La lumière du soleil : L'exposition partielle (une main exposée à un rayon de soleil filtré par de lourds rideaux par exemple) inflige 1 blessure aggravée par tour alors que l'exposition directe (regarder dehors un jour nuageux) inflige 3 blessures aggravées par tour. Être entièrement exposé à la lumière bril-

lante du soleil inflige 5 blessures par tour. Les flammes causent une douleur insoutenable. La plupart des vampires sont extrêmement nerveux à proximité d'une flamme, car c'est une des rares choses qui peut les détruire. Le nombre de dommages infligés par le feu dépend de la taille de celui-ci. La flamme d'une torche sur la peau inflige un point de dégât par tour. Être jeté dans une cheminée inflige trois points de dégâts par tour. Être au milieu d'un incendie ou être entièrement exposé à des flammes infligerait cinq points par tour.

La morsure d'un vampire peut infliger elle aussi des blessures aggravées. Pour l'infliger en combat, il faut avoir au préalable avoir "agrippé" sa victime (Physique+Bagarre). Au tour suivant, si sa cible n'a pas réussi à rompre son étreinte, il peut tenter un nouveau challenge (Physique+Bagarre) pour déchiqueter ses chairs et causer des dégâts aggravés ou boire son sang. Une morsure n'a pas de bonus aux dégâts. Si vous décidez de boire du sang, remplacez simplement le nombre de dégâts aggravés par le nombre de points de sang.

Les Malus occasionnés par les niveaux de blessures (non-cumulables entre eux) s'appliquent à toutes les actions : Physiques car estropiés, Sociales car défigurés, Mentales car déconcentrés.

Les blessures se cochent du haut vers le bas sur votre feuille de personnage quand vous en encaissez. Les blessures aggravées se notent toujours en haut. Elles décalent donc vers le bas les blessures normales.

Si vous atteignez 7 blessures, vous êtes en torpeur. Si cette blessure est aggravée, c'est la destruction.

Si une créature vivante (humain, goule...) subit plus de dégâts que deux fois son score de Physique elle tombe dans le coma et mourra à la fin du combat sauf si un tirage de Mental + Médecine difficulté 10 est réussi. Le tirage n'est possible qu'avec le matériel adapté.

Blessures	Etat général	Malus
0	Bon état	0
1	Contusion	0
2	Blessure légère	- 1
3	Blessure moyenne	- 1
4	Blessure grave	- 2
5	Handicap	- 2
6	Infirmité	- 5
7	Torpeur	/



PARTICULARITÉS DU VAMPIRE

LA RÉSERVE DE SANG

Votre réserve de sang est déterminée par votre génération. Plus votre génération est faible et plus vous pouvez emmagasiner du sang dans votre corps. Faire appel à son sang est quelque chose de quotidien pour les vampires. Le sang a des propriétés fantastiques pour eux. Lorsque la réserve de sang se vide, le personnage a de plus en plus faim et doit se nourrir. Plus la faim est grande et plus la Bête est susceptible de prendre le contrôle par la frénésie.

Si votre réserve de sang atteint 3 ou moins, vous devez aller vous nourrir. Si pour une raison ou pour une autre vous ne pouvez pas vous nourrir, vous devez faire un tirage de Maîtrise de soi avec un orga. Si le tirage est un succès pour vous, vous parvenez à maîtriser votre faim jusqu'à ce que vous utilisiez un autre point de sang. La difficulté du tirage est de 10 - le nombre de points de sang qu'il vous reste en dessous de 3. Ce tirage est

difficile car vous n'avez que votre score en Maîtrise de soi à ajouter à votre carte pour atteindre le seuil de difficulté. Si le tirage est un échec, vous subissez une frénésie de faim (voir le chapitre sur la frénésie).

Si votre réserve de sang atteint 0, la frénésie est automatique et dure un nombre de rounds égal à votre génération. Si au bout de ces rounds, vous n'avez pas trouvé de nourriture, vous tombez en torpeur.

Génération	Points de sang
11	12
10	13
9	14
8	15

Dépenser du sang

Les vampires peuvent dépenser leur sang pour un certain nombre de raisons. Selon la génération du vampire, celui-ci pourra en dépenser plus ou moins rapidement :

Génération	Points de sang par tour
11	1
10	1
9	2
8	3

Se réveiller : A chaque coucher du soleil, le vampire (qui n'est qu'un cadavre), doit ranimer son corps, cette dépense se fait automatiquement.

Se guérir : Dépenser un point de sang permet de guérir d'une blessure normale. Pour guérir d'une blessure aggravée, il faut 5 points de sangs. Ainsi, il n'est possible de se guérir que d'une blessure aggravée pendant un combat. C'est le seul moyen pour un vampire de guérir ses blessures. S'il ne dépense pas de sang, il restera blessé, le temps n'y changera rien.

Améliorer son Physique : Un vampire peut concentrer son sang dans son corps pour le renforcer. Vous pouvez dépenser des points de sang pour gagner un point de Physique. Le nombre de points de sang est limité par votre génération. Les points de sang que vous concentrez dans votre Physique ne se conservent que pendant 3 rounds. Vous pouvez dépasser le maximum de 5 dans votre Physique mais dans ce cas, les points de sang ne se conservent que pendant 1 round.

Nourrir les autres : Vous pouvez dépenser des points de sang pour les donner à d'autres créatures (vampires, goules, etc.). Référez-vous au chapitre sur les goules et sur le serment de sang page 26.

Simuler : Un vampire est un cadavre avant toute chose. En dépensant du sang, vous pouvez réactiver votre corps pour lui redon-

ner un semblant de vie. La couleur de la peau prend un teinte plus rose, la respiration reprend, etc. Le nombre de points de sang dépend de votre niveau de Voie : 10 - Niveau de Voie points de sang est nécessaire pour simuler la vie. Cette simulation dure 30 min. **Activer des Disciplines** : Beaucoup de Disciplines demandent de dépenser un ou plusieurs points de sang pour les activer.

Chasser

A tout moment lors de la partie, un joueur peut s'absenter pendant 20 minutes pour aller chasser. Il n'a qu'à prévenir un orga pour valider sa chasse, et il obtiendra un nombre de points de sang dépendant d'un tirage de cartes.

La Torpeur

L'état de torpeur est comparable au coma pour les vivants. Un vampire en torpeur dort d'un sommeil profond comme la mort - et est visiblement mort pour les non-caïnites - et il est en grande partie inconscient des événements du monde extérieur. Un vampire en torpeur n'a pas besoin de dépenser du sang chaque nuit.

Entrer en torpeur peut être un acte volontaire, si un caïnite est fatigué de l'époque ou cherche à dormir durant une période troublée, ou involontaire suite à une blessure ou

une perte de sang.

Lorsqu'il tombe en torpeur à la suite de blessures, au bout d'une période donné par son niveau de Voie, il peut se réveiller. Si le vampire est entré en torpeur de son propre chef, il peut décider de se réveiller à partir de la moitié du temps indiqué.

Un vampire entré en torpeur suite à une perte de sang ne peut pas se lever tant qu'il n'a pas été nourri.

Attention, dans les faits, tomber en torpeur suite à des blessures alors que son personnage a 5 ou moins en niveau de Voie signifie la fin de son personnage.

Le pieu dans le coeur

Contrairement aux mythes populaires, un pieu dans le coeur ne tue pas un vampire. Cela le paralyse complètement, l'empêche de dépenser du sang ou d'activer des Disciplines, il reste toutefois conscient de son environnement.

Le vampire doit dépenser un point de sang par nuit même si cela ne le fera pas sortir de son état tant que le pieu est planté. Une fois qu'il n'a plus de points de sang, il perd un niveau de santé par nuit. Une fois qu'il aura subi 7 blessures, il tombe en torpeur.

Niveau de Voie	Durée de la torpeur
10	Une journée
9	3 jours
8	Une semaine
7	2 semaines
6	Un mois
5	Une année
4	10 ans

L'état est si terrifiant et frustrant que lorsqu'on lui retire un pieu du coeur, le personnage doit effectuer un tirage pour la frénésie.

LE SANG ET LES AUTRES

Le serment de sang

Boire le sang d'un vampire a des conséquences importantes. En effet, le sang des vampire a la propriété de créer un lien puissant entre le vampire et celui qui le boit. La force de ce lien dépend du nombre de fois où la victime a bu du sang d'un même vampire. Ce processus est appelé "Serment de sang" et il n'est pas à prendre à la légère. Au cours des nuits du Moyen-âge, il n'est pas rare qu'un seigneur vampirique rassemble sa cour pour leur faire boire à tous son sang. Un serment de sang prend du temps à se mettre en place car l'esclave doit boire régulièrement du sang du régent. Ce n'est qu'à la troisième fois que le serment est réellement

complet. Mais des effets apparaissent dès la première gorgée. Inutile de dire qu'être victime d'un Serment de sang est un cauchemar pour un vampire.

Première gorgée : Après avoir bu pour la première fois du sang d'un vampire, la victime est d'ores et déjà sur le chemin de l'esclave. Il va rêver de son régent, va ressentir une forme d'amour pour lui. Dès ce niveau, le régent obtient un bonus de +1 à ses tirages impliquant la Domination, la Présence ou tout autre effet sur l'esprit de l'esclave.

Deuxième gorgée : La deuxième gorgée renforce les effets de la première. L'esclave commence à prendre des mesures en faveur de son régent. Il commence à ressentir une pléiade de sentiments positifs envers son régent. Il a du mal à refuser de boire le sang de son régent.

Troisième gorgée : A ce niveau, le Serment est accompli. Il est désormais impossible à l'esclave de trahir ou de ne pas obéir à son régent sauf en dépensant de la Volonté. Un point de Volonté permet à l'esclave de se soustraire à l'influence de son régent pendant 30 minutes, après quoi il redevient victime du Serment. L'utilisation de la Domination ou de la Présence ou de tout autre effet sur l'esprit de l'esclave réussit automatiquement.

Annuler un Serment de sang

Annuler un Serment de sang est extrêmement compliqué car à chaque fois que l'esclave voit son régent, il a envie de boire de son sang, renforçant toujours un peu plus son emprise sur lui. La première condition pour annuler un Serment de sang est donc l'éloignement. De même, le Serment de sang fait toujours revenir l'esclave auprès de son régent, comme un amour impossible à oublier ou une trahison impossible à supporter. La deuxième condition est donc de rester éloigné de son régent. Cela n'est possible qu'en dépensant un grand nombre de points de Volonté. Les humains n'arrivent généralement pas à s'extraire d'un Serment de sang. Mais les vampires peuvent y arriver, notamment parce qu'ils peuvent se mettre en torpeur, dans une cachette reculée de tout, le temps que le Serment se brise. Il faut un nombre de 10-Volonté mois pour annuler la troisième gorgée et 10-Volonté semaines pour réduire chacune des autres étapes.

Les goules

Les vampires ont la capacité de transformer des humains ou des animaux en goules par le biais du Serment du sang. Ces serviteurs inévitablement liés à leurs maîtres obtiennent des pouvoirs surnaturels et sont habités par de noirs instincts mais peuvent toujours marcher au jour. Elles ne vieillissent pas, tant

qu'elles ont du sang Caïnite dans leur corps. Quand elles n'ont plus, elles se mettent à vieillir et leur âge les rattrape.

Les goules peuvent stocker jusqu'à 10 points de sang et dépenser un point de sang par tour. Elles peuvent utiliser la vitae pour se guérir ou accroître leur attribut Physique. Elles ont de la Volonté, qu'elles peuvent dépenser pour régénérer des membres. Elles ont un point en Puissance et peuvent apprendre la Célérité et la Force d'Âme.

Goûter le sang

Les vampires ont la faculté de déceler les plus grandes nuances dans du sang. Tels des oenologues, ils sont tout à fait à même de savoir si le sang qu'ils boivent dans un verre est d'origine humaine, vampirique ou autre chose. Ils sont capables de le faire avant même d'avoir consommé l'équivalent d'un point de sang. Ils sont même capables de savoir si plusieurs sangs ont été mélangés.

La diablerie

La diablerie, communément appelée amaranthe, consiste, pour un vampire, à absorber l'âme d'un autre vampire pour s'approprier sa force. L'amaranthe est très souvent et très sévèrement punie en vertu de la tradition de Destruction. Quelquefois il arrive qu'un vampire ayant connaissance d'une

diablerie choisit plutôt de le garder pour lui, ayant ainsi un fabuleux moyen de pression sur le diableriste. Une exception néanmoins existe, lors d'une chasse au sang. La future victime de la chasse se voit offrir une fleur d'amaranthe (d'où le nom), lui signifiant ainsi son sort.

Commencer l'amaranthe est un acte délicat. Il faut d'abord drainer le sang de la victime. Une fois la cible complètement vidée de son sang, le diableriste doit alors drainer le "sang du coeur" de sa victime. C'est ce moment qui est délicat car le diableriste doit totalement se concentrer sur sa tâche, le laissant absolument sans défense et sans conscience de l'environnement extérieur. De plus c'est une action pendant laquelle le moindre échec fait rater tout le processus. Le joueur doit inclure un joker à son paquet puis fait un tirage de Physique x 2 contre Physique x 2 de sa victime. S'il réussit son tirage il inflige des dégâts selon les règles normales, ces dégâts sont aggravés. Il doit accumuler 7 dégâts. Il répète la procédure autant de fois que nécessaire. Si le tirage est un échec, rien ne se passe. Si le joueur tire son joker, il le remet dans son paquet et tire une nouvelle fois. S'il tire une seconde fois le joker, la victime de la diablerie tombe en cendre et la diablerie échoue. Une fois le sang du coeur complètement absorbé, le corps de la victime est

détruit et le diableriste ressent un plaisir intense. Ce sentiment est tellement fort que le diableriste doit résister à la frénésie.

Si la génération de la victime est supérieure ou égale à celle du diableriste, ce moment d'extase est le seul bénéfice de la diablerie. Le diableriste peut même devenir accro à la diablerie.

Si la génération de la victime est inférieure à celle du diableriste, celui-ci gagne un point de génération. Selon l'écart de génération, il peut même arriver que le diableriste ait d'autres avantages mais aussi qu'il subisse de terribles malédictions...

LA FRÉNÉSIE

La frénésie représente un éclat émotionnel incontrôlé semblable à une explosion de colère mais bien plus violent et primitif. Lors d'une frénésie, c'est la Bête qui dirige le vampire. (voir page 6 du Livret Univers) Dans cet état, le vampire attaque sans distinction alliés comme ennemis selon les raisons de la frénésie. Un vampire trouve souvent déplaisant l'expérience de la frénésie car il perd complètement le contrôle de son corps et de son esprit. De plus, il s'agit d'un échec dans

les préceptes de sa Voie car même les Voies qui cultivent la Bête ont pour but d'empêcher ses manifestations.

La frénésie de colère et de honte : La première raison d'une frénésie est la colère ou l'humiliation. Un vampire en colère ou humilié est comme une bombe prête à exploser. Un joueur dont le personnage est en colère ou vient d'être humilié doit faire un tirage de Maîtrise de soi contre un seuil de 6. Si le tirage est un succès, tout va bien. Si le tirage est un échec, le vampire entre en frénésie et attaque immédiatement la source de sa colère ou la personne qui l'a humilié. Si la source de sa colère n'est pas bien définie, il attaque la personne la plus proche qu'il voit.

La frénésie de sang : Lorsqu'un vampire est affamé, la Bête surgit pour subvenir à ses besoins vitaux. Lorsque la réserve de sang atteint 3 points et que vous ne pouvez pas vous nourrir, vous devez faire un tirage de Maîtrise de soi contre un orga. Si le tirage est un succès pour vous, vous parvenez à maîtriser votre faim jusqu'à ce que vous utilisiez un autre point de sang. La difficulté du tirage est de 10-le nombre de points de sang qu'il vous reste. Ce tirage est déjà difficile en soi car vous n'avez que votre score en maîtrise de soi à ajouter à votre carte pour atteindre le seuil de difficulté ! Si le tirage est un échec, vous

subissez la frénésie. Lors d'une frénésie de faim, le vampire se jette sur la source de sang la plus proche de lui (pas forcément dans son champ de vision). Toutes ces actions doivent avoir pour but de se nourrir. Si la source de sang suffit à remplir complètement la réserve de sang, la frénésie s'achève. Si la source de sang est vide mais que la réserve de sang du personnage n'est pas remplie, le joueur peut tenter de mettre fin à la frénésie en tentant un tirage de Maîtrise de soi dans les mêmes conditions que précédemment. Si le tirage est un succès, la frénésie s'arrête. Si le tirage est un échec, la frénésie continue et le vampire s'attaque à la prochaine source de sang la plus proche de lui.

Les avantages de la frénésie

Même réduit à l'état de bestial, la frénésie offre quelques avantages :

- ils ne subissent pas les pénalités de blessures.
- ils reçoivent un bonus de +2 pour résister à une tentative de domination, de présence ou tout autre effet sur l'esprit.
- ils reçoivent un bonus de +2 à leur tentative d'intimidation ou de domination.
- il est immunisé contre le Röttschreck.

Résister à la frénésie

Pendant une frénésie, le joueur a toujours la possibilité de dépenser un point de Vo-

lonté après le premier tour (ou au bout de quelques secondes) pour tenter de reprendre le contrôle. Il peut alors agir normalement pendant 1 tour (ou quelques secondes). A la fin de ce tour, il peut retenter un tirage de maîtrise de soi dans les mêmes conditions correspondant à la frénésie qu'il subit.

Le Röttschreck

La malédiction vampirique libère d'un certain nombre d'inquiétudes de mortel. Cependant, cette malédiction crée une réaction extrême face aux réelles sources d'inquiétude pour un vampire. Le feu et le soleil sont les ennemis mortels des vampires. Une simple exposition prolongée peut les réduire en cendres en quelques secondes. La Bête réagit donc violemment face à ces deux éléments.

Le Röttschreck est un état similaire à la frénésie mais là où la frénésie pousse à l'attaque, le Röttschreck pousse à la fuite.

La source de feu ou de soleil doit être suffisamment importante pour réellement être une menace pour le vampire. Il ne fuira pas un feu bien maîtrisé dans un cheminé ou une bougie posée sur une table mais ne s'en approchera pas non plus et s'en méfiera toujours.

Le joueur d'un personnage soumis à une source de Röttschreck doit faire un tirage de Courage contre un seuil de 6. En cas de réus-

site il contient sa Bête. En cas d'échec, il doit fuir le plus rapidement possible et plus directement possible de la source du Röttschreck. Si quelque chose (ou quelqu'un) se trouve sur son chemin, il l'attaque immédiatement pour le détruire ou le repousser.

Comme pour la frénésie, après un tour (ou quelques secondes), le joueur peut dépenser un point de Volonté pour tenter de reprendre le contrôle. Il peut alors agir normalement pendant 1 tour (ou quelques secondes). A la fin de ce tour, il peut retenter un tirage de Courage contre un seuil de 6.

La dégénérescence

Suivre une Voie nécessite de se dévouer pleinement à des principes et des idéaux, même s'il ne s'agit pas de choses considérées comme "morales" dans la société humaine. Parfois, les vampires entreprennent volontairement ou non (pendant une frénésie par exemple) des actes qui violent l'éthique de leur Voie. Ce manquement permet à la Bête de renforcer son étreinte sur l'âme du vampire et l'entraîner vers la dégénérescence, un pas vers la descente incontrôlable qui fait naître des monstres inconscients.

Chaque Voie possède une hiérarchie des péchés, qui montrent des exemples d'actes qui, à chaque niveau de Voie, impose un tirage de dégénérescence. Plus le niveau de Voie

est élevé, plus le péché est anodin. Bien entendu, tous les péchés des niveaux inférieurs sont à prendre en compte pour la dégénérescence.

Le tirage de dégénérescence consiste en un tirage de Conviction contre un seuil de 6. Le joueur du personnage tire sa carte dans le paquet d'un orga. En cas de réussite, le niveau de Voie ne descend pas mais le vampire ressent du remords et cherchera l'expiation ou l'absolution dans sa Voie (souvent auprès d'un membre plus avancé dans sa Voie). En cas d'échec, le niveau de Voie descend d'un point et le vampire commence sa dégénérescence. Ce qui lui était interdit auparavant lui semble maintenant acceptable et il relativise facilement son acte. Si la carte tirée est un joker, le tirage est toujours considéré comme un échec et le personnage devient victime d'un dérangement (au choix de l'orga).

LES DÉRANGEMENTS

Certains affirment que la véritable malédiction, c'est de ne pas vieillir, de devoir lutter pendant des décennies voir des siècles contre la bête. Déjà affecter par la démence de cette bête, les vampires sont sujet à d'autres démences. Certains clan sont naturellement

déments alors que d'autres y sont sujet suite à un traumatisme psychologiques.

La liste suivante est constitué d'un certain nombre de dérangement. Plusieurs effets de jeu peuvent contraindre un personnage a recevoir un dérangement (de manière permanente ou non). Dans ce cas, le dérangement sera choisi au sein de cette liste.

La catatonie : Le personnage peut se couper entièrement du monde, incapable de bouger ni parler en période de grand stress. Lorsqu'il est devant une source de Röttschreck, il doit réussir un tirage de Maîtrise de soi contre un seuil de 6 pour ne pas être atteint par la catatonie. Si le tirage est un échec, il tombe en catatonie. Il peut refaire le tirage à chaque tour jusqu'à ce qu'il réussisse ou qu'il subisse un dégat. Il entre alors automatiquement en Röttschreck.

Le coup de lune : Ce dérangement et ses effets varient en fonction des cycles lunaires. Certaines fois, il sera mélancolique, d'autres fois en plein délire ou maniaques. D'autres fois encore il paraîtra normal et sans dérangement. Un joueur victime du coup de lune se verra attribué un bonus ou un malus lors de ses tentatives pour résister à la Frénésie ou au Röttschreck.

L'hystérie : Les personnages hystériques

sont incapables de contrôler leurs émotions et subissent de sévères changements d'humeur. Un vampire hystérique entrera plus facilement en frénésie que les autres. Tous les seuils de difficulté pour résister à la frénésie sont augmenté de +2.

Hallucinations auditives : Le personnage entend toutes sortes de voix. Il peut passer un temps considérable à parler tout seul et à faire la conversation avec une simple voix dans sa tête. La complication de ce dérangement est que le vampire ne peut s'empêcher de lui répondre en parlant. Le coupant dans ses explications, ses exposés, ses conversations, etc.

Mélancolie : Un vampire mélancolique a du mal à se motiver et est sujet à de profondes dépressions. Suite à un échec dans une tâche ou après s'être nourri car il était affamé (3 points de sang ou moins), le personnage connaît une profonde dépression pour le reste de la partie. Il ne peut plus bénéficier que de la moitié des points de Volonté qu'il lui reste et il ne peut plus en regagner.

Paranoïa : Un vampire paranoïaque est profondément convaincu que le reste du monde a décidé de mettre fin à sa non-vie. Il devient d'une telle méfiance qu'il leur est compliqué d'entretenir de bonnes relations sociales. Ils

subissent un malus de -1 à tout leur tirage basé sur l'attribut Social.

L'animisme sanguinaire : Ce dérangement est exclusivement vampire, ce qui en fait une source constante de terreur chez eux. Un vampire atteint de ce dérangement est frappé par des visions en rapport à leurs victimes. Ils sont convaincus que leur malédiction est plus forte chez eux car ils boivent l'âme de leurs victimes. A chaque fois qu'un vampire atteint d'animisme sanguinaire se nourrit, il doit réussir un tirage de Maîtrise de soi contre un seuil de 6 pour ne pas entrer en frénésie.

Régression : Les vampires atteints de régression sont incapables d'accepter la réalité comme elle est et plutôt que de s'isoler dans un monde imaginaire, ils adoptent une personnalité plus simple, comme celle d'un enfant. Un vampire atteint de régression a beaucoup de mal à prendre des décisions et se repose souvent sur les autres.



INTERPARTIES

Il vous est possible de signifier aux orgas de petites actions que votre personnage voudra entreprendre entre les deux parties de jeu en grandeur nature qui se dérouleront.

Nous souhaitons limiter les interparties à un usage simple et restreint, ce afin d'encourager les joueurs à entreprendre les actions qu'ils souhaitent voir accomplies le plus possible durant les parties.

Ainsi, les orga vous distribueront au briefing des billets de papier que vous pourrez utiliser pour inscrire les actions que vous voudrez entreprendre. Ces billets seront de taille restreinte, de manière à forcer les joueurs à faire des actions simples. Le seul moment et la seule manière de faire ces interparties sera en les écrivant le soir même à la fin de la partie et en les remettant aux orgas à ce moment-là. Aucun décalage ou envoi par mail ne sera autorisé.

Possibilités offertes par les billets d'interpartie :

- accomplir des actions simples. Exemples : aller à un rendez-vous organisé avec un

joueur ou lui rendre un service contre une dette ou un arrangement, faire une recherche dans un domaine particulier (médecine, occulte, érudition, ...), enquêter sur une chose précise, etc.

- utiliser ses influences
- dépenser des points d'expérience, augmenter ses influences, apprendre des disciplines auprès d'un mentor

Cette liste n'est pas exhaustive.

