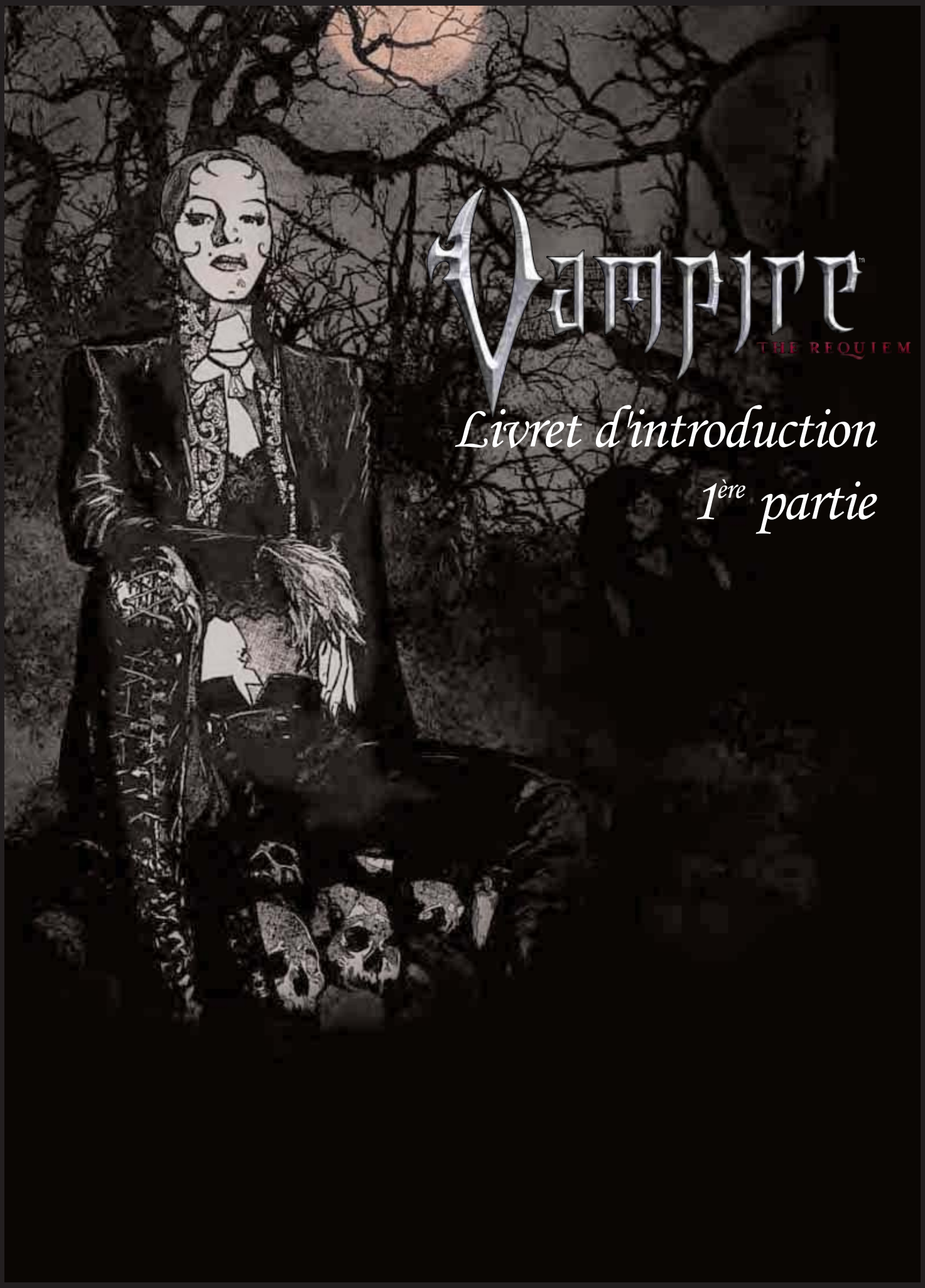


Vampire™
THE REQUIEM

Livret d'introduction

1ère partie

Illustration de couverure par Alex Maleev

Ce document est une synthèse des différentes règles apparues dans le scénario de démonstration "*Danse de la Mort*" et dans les "*News*" du **Monde des Ténèbres** publiées en ligne chaque jour sur le site de **White-Wolf Inc.**, traduit par l'association **Tenebrae** (*http://www.mdt-fr.org*) avec l'aimable autorisation de **Hexagonal**, copyrights **Hexagonal/White Wolf**. Il peut donc paraître incomplet sur certains points, mais n'a pour seule prétention que de permettre aux joueurs francophones de découvrir ce nouvel univers de jeu avant sa sortie. Il sera complété par une deuxième partie, destinée aux Conteurs, et traitant plus spécifiquement des éléments de décor de l'univers qui ont déjà transparu.

Cette publication n'a aucun caractère officiel par rapport à la société White-Wolf. © 1990-2003 White-Wolf Publishing, Inc. Le termes Monde des Ténèbres et tous les termes associés sont sous copyright White-Wolf Publishing, Inc. Tous droits réservés. White-Wolf Publishing 753 Park North Blvd. Suite 128 Clarkston, GA 30021 USA
Toutes autres textes ou images de cette publication reste la propriété de son auteur. Leur reproduction est interdite sans leur accord.

White-Wolf Inc.

Hexagonal

Votre Requiem Commence Ici

Comme la plupart des gens, vous avez probablement eu la sensation - au moins une fois - que quelque chose ne sonnait pas juste autour de vous et que tout n'était pas tel qu'il le semblait.

Vous avez déjà pressenti ses sinistres vérités qui se cachent derrière une façade de normalité, voilées partiellement par les "lois naturelles", raisonnables et ordonnées, que nous appelons science. Et quand la nuit tombe, quand les ombres s'allongent et que le vent siffle dans les arbres, vous frissonnez et vous vous rappelez les vérités de vos ancêtres, qui avaient raison de craindre l'obscurité.

Vous venez de mettre un pied dans le **Monde des Ténèbres**, un monde comme le nôtre, si ce n'est que les ombres cachent des monstres on ne peut plus vrais. Mais la plupart des gens préfèrent se mentir en se persuadant que de telles choses n'existent pas.

Dans **Vampire: Le Requiem**, le premier jeu de **l'Art du Conteur** se déroulant dans le **Monde des Ténèbres**, vous et vos amis racontez l'histoire de certains de ces monstres, à savoir ces hommes et femmes tout d'abord mortels qui se retrouvent transformés en vampires, ou Kindred, comme ils s'appellent.

Ni vraiment vivants, ni morts, les Kindreds ne survivent que grâce au sang des mortels. Ils peuvent encaisser de terribles dégâts, ils ne vieillissent plus, et ont des capacités inhumaines. Néanmoins, les Kindreds craignent beaucoup de choses, du contact brûlant de la lumière du soleil ou du feu, jusqu'à l'exposition de leur monde à la vue de leurs proies mortelles. Par dessus tout, ils craignent la **Bête**, cet aspect sauvage de leurs âmes damnées qui est affamé de sang et de violence et qui peut les conduire à une fureur incontrôlée ou à des actes d'une dépravation sans nom.

Leur origine est perdue dans la nuit des temps, mais beaucoup de Kindreds pensent que la malédiction vient de Dieu lui-même, comme punition pour de terribles péchés. La société Kindred a existé sous diverses formes depuis les deux derniers millénaires. Au court des nuits actuelles, le plus puissant des vampires d'un domaine porte généralement le titre de Prince et règne sur une hiérarchie féodale composée de plus petits domaines et terrains de chasse. Les Kindreds se distinguent entre eux par leur sang, en cinq grandes familles étendues connues sous le nom de clans, qui sont des lignages passant du Sire à l'Infant, et par leurs associations, en plusieurs puissantes Alliances, des groupements politiques de croyance et perspectives communes. Rivalités personnelles, alliances ponctuelles et autres distinctions compliquent encore ces divisions simples.

Au final, chaque Kindred doit faire sa route seul dans une nuit sans fin.

Le Jeu

Vampire: Le Requiem est un jeu de l'Art du Conteur (ou jeu de rôle). Dans ce dernier, un groupe de joueurs s'associe pour raconter une histoire. Chaque joueur prend le rôle d'un seul Kindred, excepté le **Conteur**. Ce joueur endosse essentiellement toutes les autres fonctions du jeu, décrit le monde aux autres joueurs, joue les répliques des autres personnages et détermine les défis auxquels devront faire face les personnages des joueurs. Les joueurs jettent des dés pour déterminer si leurs personnages peuvent surmonter les défis qui se dressent devant eux.

Dans un échange typique, le Conteur décrit la scène dans laquelle les personnages des joueurs se trouvent : "Vous émergez de la torpeur diurne dans le petit sous-sol que vous employez comme refuge. Un petit bruit à la porte vous indique que quelqu'un essaye d'entrer. Que faites-vous ?". Les joueurs décrivent alors les actions de leur personnage, généralement à la première personne : "Je pars furtivement jusqu' à la porte et regarde par le judas.". Le Conteur décrit alors les résultats de l'action, recommençant ainsi jusqu'à ce que la scène soit résolue. Des dés sont jetés quand les joueurs font accomplir des choses à leur personnage qui ne sont pas garanties de succès. Sauter d'une voiture en route sans se blesser, exigerait un jet de dés; en quitter une à l'arrêt n'en nécessiterait aucun.

Les scénarios de la chronique ***Danse de la Mort*** (NdT : Ces scénarios disponibles en anglais sur le site de White Wolf) contiennent tout ce dont vous et quatre de vos amis aurez besoin pour jouer votre première partie de Vampire: Le Requiem, à l'exception de quelques crayons et feuilles de papier, pour des notes, et plusieurs dés à 10 faces : ces dés spéciaux sont disponibles dans la plupart des magasins de jeux et s'appellent parfois "d10". Ceux d'entre vous qui vont être joueurs devraient lire les historiques des personnages au centre du premier scénario, ***L'Infant de Marie***, et choisir celui qu'ils veulent jouer. Le Conteur devrait lire le reste du scénario pour préparer le jeu.

Les Règles

Vampire: Le Requiem emploie un ensemble de règles appelées le système de l'Art du Conteur. Plusieurs des règles sont présentées dans les scénarios proprement dit ou sur les feuilles de personnage (les pouvoirs spéciaux, etc.) mais en voici l'essentiel :

- **Les Jets de Dés :** Lorsque que vous jetez des dés, dans le système de l'Art du Conteur, vous n'ajoutez pas les nombres obtenus les uns aux autres. Au lieu de cela n'importe quel dé qui affiche un 8 ou plus est considéré un succès. Vous avez généralement besoin d'un seul succès pour accomplir une tâche, mais en obtenir davantage sera toujours mieux : cela infligera, par exemple, plus de dégâts au combat.

N'importe quel dé qui affiche un " 0 " (considéré comme un 10) compte comme un succès et peut être jeté une nouvelle fois, et obtenir potentiellement un autre succès.

Si vous n'obtenez aucun succès du tout, votre personnage a échoué cette action.

- **Groupement de dés:** Le nombre de dés que vous jetez pour tenter de faire quelque chose s'appelle votre groupement de dés. Il se compose généralement du total de deux traits de votre feuille de personnage (un Attribut et une Compétence) et des modificateurs imposés par n'importe quel équipement spécial que votre personnage utilise ou par des conditions défavorables.

- **Modificateurs:** Le Conteur détermine quels modificateurs s'appliquent à tout groupement de dés. Ces modificateurs s'ajoutent, ou se soustraient au groupement de dés (le nombre de dés jetés). Ces modificateurs sont généralement induits par les outils utilisés, le bonus est indiqué avec l'outil, les Avantages que le personnage possède, explicités dans la description du personnage, ou les circonstances générales. Le Conteur devrait accorder ou imposer un bonus ou une pénalité, allant généralement de +2 à -2, si les circonstances sont particulièrement favorables ou délétères. Par exemple, une tentative d'escalader un mur qui est lisse et recouvert de pluie et de boue souffrirait d'une pénalité de

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

-2, tandis que la même tentative avec un mur offrant des prises et des rebords abondants gagnerait un +2.

● **Dé de Chance:** Si les modificateurs ramènent votre groupement de dés à zéro, ou même à moins, vous devrez jeter un unique dé (appelée dé de chance). Un 10 obtenu sur un dé de chance ne compte que pour un seul succès, alors que n'importe quel autre résultat est un échec. L'obtention d'un 1 sur un dé de chance indique un échec dramatique que le Conteur devrait décrire par des résultats particulièrement ennuyeux, tel qu'enrayer un pistolet, une explosion durant une poursuite en voiture, etc.

● **Actions:** Presque que tout ce que fait un personnage est considéré comme une action simple. Vous déterminez le groupement de dés, jetez les dés, et voyez si vous réussissez ou échouez. En combat, vous pouvez effectuer une action simple par tour.

Parfois, on vous demandera d'utiliser une action prolongée, ce qui représente une action accomplie sur une certaine période de temps, comme rechercher quelque chose dans une bibliothèque ou rechercher une chambre d'hôtel. Dans ces cas, chaque jet de dé représente une quantité fixe de temps, généralement 10 minutes, mais cela change pour des actions demandant plus d'implications.

Vous accumulez des succès en jet jusqu'à ce que vous en obteniez un certain nombre, correspondant au moment auquel quelque chose se produit. Sinon vous avez manqué de temps pour accomplir la dite action. Quelques actions peuvent également être contestées, ce qui signifie que deux personnes travaillent l'une contre l'autre, comme dans un combat de catch, ou comme lorsqu'un personnage essaye de tromper la vigilance d'un garde attentif. Dans une action contestée, chaque joueur, ou le joueur et le Conteur, jètent le groupement de dés pour leur personnage et celui qui obtient le plus de succès gagne.

Finalement, quelques actions sont instantanées, ce qui signifie qu'elles se produisent automatiquement et ne vous prennent pas de temps - vous pouvez les accomplir tout en effectuant en plus une autre action simple durant le tour.

● **Tours et scènes:** Un tour est une période de 3 secondes et est employé en combat. Une scène est une période plus longue (généralement aussi longue que le temps nécessaire à chacun pour accomplir tout ce qu'il désire dans un lieu donné). Quelques pouvoirs vampiriques fonctionnent pour seulement un tour, alors que d'autres durent la scène entière.

La Feuille de Personnage

Les scénarios (NdT : et la 2ème partie de ce kit) contiennent des feuilles de personnage pour les cinq personnages que les joueurs emploieront dans ***Danse de la Mort***. Ces feuilles contiennent toutes les données du jeu qui définissent les capacités d'un personnage, divisés en une variété de types de traits. La plupart des traits sont évalués d'un point (●) à cinq points (●●●●●) à l'image d'un système d'estimation par étoiles pour des films. Différents traits représentent différentes choses:

● Les **Attributs** représentent des capacités innées, telles que la Force, l'Intelligence ou la Présence. Ils sont divisés en trois colonnes correspondant aux Attributs Physiques, Mentaux et Sociaux.

● Les **Compétences** représentent des capacités acquises, comme Armes à feu ou Médecine. Un mot ou une expression entre parenthèses suivant une Compétence indique une Spécialité, un secteur de la compétence globale dans lequel le personnage est particulièrement doué.

Si on vous demande de jeter un groupement de dés dans laquelle votre personnage n'a pas la bonne compétence, vous souffrez d'une pénalité de -1, pour une compétence physique ou sociale absente, ou de -3, pour une compétence mentale absente. Si, d'autre part, vous avez une spécialité appropriée dans la compétence de votre groupement de dés, vous obtenez un modificateur de +1.

● La **Santé** détermine la gravité des blessures de votre personnage, et elle est composée de ronds et de points. Les ronds de votre personnage sont remplis sur votre feuille de personnage, et représentent le nombre total de points qui lui sont disponibles quand il est blessé, soit son score de Santé permanent. Ses points de Santé temporaires sont notés dans les carrés correspondants, indiquant son état de santé actuel. (Voir "Santé et Dégâts" pour apprendre comment cocher les points de Santé et quels sont les effets des pénalités de blessure.)

● La **Volonté** représente la réserve de ressources de votre personnage. Vous pouvez dépenser un point temporaire, et seulement un point, de Volonté pour n'importe quel jet, et vous obtenez trois dés supplémentaires pour votre groupement de dés. Alternativement, vous pouvez dépenser un point temporaire pour augmenter votre trait de Défense de deux contre une unique attaque. La Volonté est importante, et vous la regagnez seulement en agissant selon la Vertu ou le Vice de votre personnage (voir la section "Vertus et Vices").

La Volonté est évaluée de 1 à 10, à la différence de la plupart des autres traits.

● La **Puissance du Sang** représente la pouvoir inhérent à la nature vampirique du personnage.

● La **Vitae** est la quantité de sang actuellement dans l'organisme d'un vampire. Vous dépensez de la Vitae pour activer différents pouvoirs vampiriques.

● Les **Disciplines** sont des pouvoirs vampiriques spéciaux, qui sont détaillés dans la section "Disciplines".

● Les **Avantages** sont des particularités qu'un personnage possède, comme des Contacts, des Ressources ou un "Look" étonnant. Les effets de quelques exemples d'Avantages sont expliqués dans la section "Avantages".

● Les **Modificateurs de Défense et d'Initiative** sont des traits utilisés en combat et sont expliqués dans la section suivante.

● La Vitesse est la distance en mètres qu'un personnage peut traverser en un tour de combat tout en effectuant une action. Un personnage peut courir jusqu'à deux fois son score de Vitesse en mètres par tour s'il sacrifie son action. La vitesse interviendra très probablement dans le jeu lors d'une poursuite.

● L'**Humanité** est une mesure de la moralité de votre personnage et du point jusqu'auquel il a succombé à la Bête. Votre personnage peut perdre de l'Humanité au cours du jeu. L'humanité est évaluée de 1 à 10, à la différence de la plupart des autres traits.

Combat

Volant du sang aux êtres- vivants et sujets aux frénésies bestiales, les Kindreds attirent la violence. Quand un combat éclate, il peut être important de garder trace de qui fait quoi, et de la puissance avec laquelle les participants se blessent les uns les autres. Quand cela se produit, suivez ces étapes:

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

- Dites d'abord aux joueurs que leurs personnages entrent en combat. Jusqu'à la fin du combat, chacun agit au tour par tour, et chaque personnage a une chance d'agir une fois à chaque tour.

- Ensuite, faites tester l'Initiative de chacun, ce qui consiste en un jet d'un seul dé + le modificateur d'Initiative du personnage tel qu'il est noté sur la feuille de personnage. Il s'agit d'un des rares cas où vous ajoutez le nombre qui est affiché sur un dé à la valeur de votre trait, au lieu de jeter un groupement de dés afin d'obtenir un succès.

- Commencez par le personnage avec le résultat d'Initiative le plus élevé et continuez par le suivant, jusqu'à ce que chaque personnage ait eu une action unique, généralement une attaque.

Le joueur peut choisir de reporter l'action de son personnage jusqu'à n'importe quel rang d'Initiative inférieure au sien, ou jusqu'au prochain tour s'il le désire. Résolvez l'action de chaque personnage avant de demander au prochain joueur ce que fait son personnage.

Si un personnage en attaque un autre, l'attaquant jette le groupement de dés appropriés :

- **Corps à corps sans arme :** Force+ Bagarre, moins Défense et armure de la cible, le cas échéant
- **Corps à corps armé :** Force + Mêlée, moins Défense et armure de la cible, le cas échéant
- **Combat à distance (pistolets et arcs) :** Dextérité + Armes à feu, moins l'armure de la cible, le cas échéant
- **Combat à distance (armes lancées) :** Dextérité + Athlétisme, moins Défense et armure de la cible, le cas échéant

- Ajoutez les dés de bonus basés sur l'arme utilisée (Cf. Armurerie) ou sur les effets en cours d'exécution, puis soustrayez les pénalités relatives aux circonstances. Le joueur jette le groupement de dés restant. Chaque succès inflige un point de dégât, dont le type est déterminé par la nature de l'attaque. Le Conteur décrit l'attaque et la blessure en termes narratifs.

- Une fois que chacun a agi, un nouveau tour commence et le joueur avec l'initiative la plus élevée peut de nouveau agir.

Les joueurs ne font pas de nouveaux jets d'initiative chaque tour.

Complications

- **Éviter les Dégâts au Corps à Corps :** Le trait de Défense de votre personnage représente ses capacités instinctives à la parade et à l'esquive et rend les attaques de combat rapproché plus difficiles, servant ainsi de pénalité aux attaques reçues. Si votre personnage n'a pas encore agi ce tour et est disposé à renoncer à cette action, il peut esquiver, ce qui double sa défense pour le reste du tour. Si votre personnage est attaqué à multiples reprises dans le même tour, cependant, il devient plus difficile pour lui d'éviter d'être blessé. Pour chaque attaque le visant après la première réduisez la Défense du personnage de 1, jusqu'à un minimum de zéro. Si votre personnage esquive, la Défense doublée est réduite de 1 pour chaque attaque supplémentaire.
- **Éviter les Dégâts en Combat à Distance :** À moins qu'un attaquant à distance soit si proche qu'il pourrait tout aussi facilement attaquer au Corps à Corps (quelques mètres), ou lance une arme, la Défense ne s'applique pas. Pour éviter des dégâts lors d'un échange de coups de feu, vous pouvez soit vous mettre à couvert, tel que vous cacher derrière quelque chose de solide, ou vous jeter à terre. Se jeter à terre est l'action d'un personnage pour le tour mais inflige une pénalité de -2 aux attaques à distance. Toutefois, toute attaque au Corps à Corps (soit à une distance d'un ou deux mètres) obtient un bonus+2 pour frapper un personnage au sol.
- **Dissimulation et Couverture:** Si votre personnage est partiellement caché derrière un objet, il est plus difficile de le toucher par des attaques à distance. La pénalité va de -1, en se réfugiant derrière une chaise de bureau, à -3, en sortant d'un terrier de renard. Si vous êtes complètement caché, l'attaquant ne souffre d'aucune pénalité au groupement de dés mais doit obtenir assez de succès pour transpercer l'objet (appelé couverture). Percer un objet réduit le nombre de succès obtenu par un nombre basé sur la solidité de la couverture: de 1, pour le bois ou le verre épais, à 3, pour l'acier. Si cette pénalité ramène le nombre de succès à 0, l'attaque ne pénètre pas la couverture et vous ne prenez aucun dégât.
- **Les armures :** Les armures sont considé-

rées comme une catégorie spéciale de couverture. Elles infligent une pénalité au groupement de dés d'attaques égale à leur indice. Ce denier dépend du type de dégâts et se présente sous la forme indice contendant/ indice létal.

● **Portée:** Chaque arme à distance a trois portées exprimées en mètres sous le format " courte/moyenne/longue ". Un attaquant ne souffre d'aucune pénalité quand sa cible est à courte portée. Si la cible est à moyenne portée, il souffre d'une pénalité de -2. À longue portée, cette pénalité est de -4.

Manœuvres de Combat

Dans un combat au corps à corps la plupart des attaques se résolvent par un jet de Force + Bagarre -Défense de la cible. Ceci inclus les attaques simples telles qu'un coup de poing ou un coup de pied. Mais il y a également quelques manœuvres spéciales que peuvent accomplir même les personnages non entraînés.

● **Agripper :** Les personnages possédant un haut score en Force peuvent gagner un avantage significatif en agrippant leur adversaire. Une fois immobilisé, ils peuvent infliger à leur adversaire une prise aux multiples effets, allant de l'immobilisation à l'écrasement. Mais la victime peut répliquer, et il est donc dangereux d'agripper un personnage avec une Force supérieure.

Le joueur fait un jet de Force + Bagarre pour accomplir la prise. La Défense est soustraite du groupement de dés d'attaque du joueur, comme d'habitude. Si le joueur obtient au moins un succès, son personnage a une prise sur la cible.

Si la victime peut encore agir ce tour, il peut tenter de briser la prise à son rang d'Initiative. Alternativement, la cible peut tenter de retourner la prise contre son assaillant, et tenter une manœuvre d'agrippement pour surpasser celle de son adversaire. Dans tous les cas, il fait un jet de Force + Bagarre, mais la Force de l'adversaire est soustraite de son groupement, au lieu de sa Défense. Même un succès brise la prise ou permet d'accomplir une manœuvre, comme détaillé ci-dessous. Si la prise du personnage est brisée , l'agrippement est terminé, même si l'attaquant peut en tenter un autre. Si le jet de la victime échoue, il ne se libère pas ou n'arrive à accomplir sa manœuvre. L'attaquant l'agrippe toujours. La victime de l'agrippement peut à nouveau tenter de se libérer ou d'accomplir une manœuvre au prochain tour, à moins qu'elle soit immobilisée (voir ci-dessous).

Si, au prochain tour, l'attaquant tient encore

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

sa prise, il peut tenter de déborder son adversaire en faisant un jet de Force + Bagarre . La Force de la cible est soustraite à ce groupement de dé d'attaque au lieu de sa Défense. Si le jet résulte en un échec, l'attaquant tiendra toujours sa prise, mais n'aura fait rien d'autre dans le tour. Si le jet un succès, une des manœuvres de débordement suivantes peut être accomplie dans le même tour :

● **Plaqué l'adversaire au sol :** Les deux combattants tombent au sol. Chacun d'entre eux doit briser la prise s'il veut se relever un des tours suivants.

● **Blesser l'adversaire :** Les succès acquis ce tour sur le jet de Force + bagarre sont appliqués à la cible en tant que dégâts contendants.

● **Immobiliser l'adversaire :** Un succès suffit à immobiliser la cible. Les actions physiques de la victime sont réduites aux tentatives de se libérer, il ne peut accomplir aucune manœuvre de débordement, bien qu'il puisse utiliser des capacités mentales ou surnaturelles, à la discrétion du Conteur. De plus, la Défense de la cible ne s'applique plus aux attaques d'un tiers sur la cible.

Une fois qu'un adversaire est immobilisé, il reste ainsi de tour en tour jusqu'à ce qu'il se libère. L'attaquant n'a pas besoin de faire d'autre jet de débordement pour maintenir sa prise, mais il ne peut rien faire d'autre que cela. S'il dédie une de ses actions à n'importe quel autre effort, la cible n'est plus immobilisée. Il a toujours une prise mais un jet de débordement réussi est nécessaire au tour suivant pour à nouveau immobiliser son adversaire.

Tenter de se libérer de l'immobilisation est considérée comme une action contestée entre les deux combattants. Un jet de Force + Bagarre est fait par la victime, et est pénalisé par la Force de l'attaquant. Le nombre de succès est comparé à celui qu'a obtenu l'attaquant lors de sa manœuvre. Si la victime en obtient plus, elle est de nouveau libre.

● **Mordre:** Les personnages engagés dans un agrippement peuvent se mordre mutuellement s'ils le souhaitent. Pour les mortels, ce n'est qu'une autre forme de “Blesser l'adversaire“ (voir ci-dessus) et inflige un point de dégât contendant par succès sur le jet de débordement.

Les Kindreds peuvent faire de même, mais leurs crocs infligent des dégâts létaux au lieu de contendants. Ils peuvent également choisir de se nourrir au lieu de causer le maximum de dégâts, drainant ainsi un point de Vitae par tour. Les Kindreds perdent ce sang de leur réserve de Vitae, tandis que les mortels souffrent d'un point de dégât létal par point de Vitae drainé. Notez que contrairement à des situations hors combat, les mortels ne sont pas submergés par le plaisir du baiser vampirique et peuvent continuer à résister.

● **Cibles spéciales:** Quelques fois un personnage veut diriger son attaque sur une partie particulière de son adversaire, ou sur un objet porté par un adversaire dans le but d'obtenir un certain effet.

En tant que Conteur, vous imposez alors des pénalités au jet d'attaque basées sur la taille de la cible. Viser un torse pourrait infliger une pénalité de -1, un bras ou une jambe de -2, une tête de -3, une main de -4 et un œil de -5 ou le bouton “off” d'une machine. Si aucun succès n'est obtenu, l'attaque loupe tout simplement.

Le Conteur détermine le résultat d'une attaque réussite. Un jet réussi de Force + Athlétisme peut être requis pour que la victime garde sa prise sur l'objet ciblé, avec une pénalité sur le jet égale aux dommages infligés par l'attaque. Un tir dans la tête qui infligerait normalement des dégâts contendants pourrait causer des dégâts létaux, ou provoquer un étourdissement chez la victime, la rendant capable d'agir pour un tour.

● **Un pieu en plein cœur:** Un pieu plongé dans le cœur ne détruit pas un vampire. Cela l'immobilise seulement. Pour " pieuter " un adversaire, un assaillant doit viser le cœur. Manié à la main, un pieu demande un jet de Force + Armement. Les dégâts infligés sont létaux et doivent être suffisant pour percer les muscles, les os et les organes. Tout pris en compte, les efforts pour pieuter une cible qui résiste résultent en une pénalité de -4 au jet d'attaque et nécessitent que trois points de dégâts soient infligés en une unique attaque. Si moins de trois points de dommage sont infligés, le pieu s'enfonce, mais n'atteint pas le cœur. Cela cause des dommages mais insuffisants pour induire un quelconque effet spécial sur une cible vampirique.

Santé et Dégâts

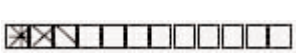
● **Types de Dégâts:** Il y a trois types de dégâts, chacun d'eux étant plus sérieux que le précédent: les contendants, les létaux et les aggravés. Les dégâts contondants résultent généralement des attaques d'armes émoussées ou étourdissantes. Les dégâts létaux résultent généralement des coups tranchants, des tirs d'armes à feu et d'autres attaques plus sérieuses. Notez que parce qu'ils n'ont aucun organe interne en fonctionnement à endommager, les Kindreds subissent seulement des dégâts contondants de la part des armes à feu au lieu de létaux. Les dégâts aggravés résultent généralement d'attaques surnaturelles particulièrement viles.

● **Noter les Dégâts:** Quand un personnage subit des dégâts, le joueur coche le nombre de points de santé perdus, en commençant par le carré sous le rond le plus à gauche de son trait de Santé et continue ainsi de gauche à droite. Le symbole utilisé dépend du type de dégâts.

Un dégât contondant est marqué par un trait (/) dans le premier carré vide disponible. Imaginez donc que Louis (un des personnages des scénarios, qui a sept niveaux de Santé) vient juste de prendre un point de dégât contondant, ses carrés de Santé ressembleraient à ceci:

Un dégât létal est marqué par un X, et il décale tous les dégâts létaux ou contondants déjà notés sur la fiche vers la droite (de sorte qu'il apparaisse toujours à la gauche des dégâts contondant). Si Louis prenait ensuite un point de dégât létal, son échelle de dégâts serait:

Des dégâts aggravés sont identifiés par un grand astérisque (*) en ajoutant une barre verticale à un X. Ils décalent également tout dégât létal ou contondant déjà noté, de sorte qu'ils apparaissent toujours à la gauche des dégâts létaux ou contondants. Si Louis subissait ensuite un point de dégât aggravé, son échelle de Santé serait:



● **Pénalités de Blessure:** Si un personnage est réduit à deux ou moins niveaux de Santé, par quelque type de dégâts que ce soit, le joueur souffre de pénalités à tous les jets de dés. Lorsque le troisième carré en partant du dernier est coché, la pénalité est de -1; quand l'avant dernier est coché, elle est de -2; quand le dernier carré est coché, elle est de -3. Ces modificateurs apparaissent sur la feuille de personnage pour une consultation plus facile.

Ces pénalités s'appliquent à tous les jets exceptés ceux qui sont relatifs à la perte d'Humanité (voir Effets du Vampirisme, ci dessous).

● **Dégâts Additionnels:** Un mortel inconscient, ou un Kindred grièvement blessé, peut encore subir des dégâts d'attaques supplémentaires. Sans d'autres carrés de Santé temporaire à cocher, vous représentez ces dégâts en aggravant les blessures existantes. Toute nouvelle blessure contondante ou mortelle améliore une blessure contondante existante en blessure létale: transformez le " / " d'extrême gauche en un " X ". Les dégâts aggravés additionnels convertissent un point de dégât létal ou contondant en aggravé: transformez le " X " ou le " / " d'extrême gauche en un astérisque. Voici les différents effets résultant de la perte du dernier niveau de Santé:

● **Si la dernière blessure (dernier niveau de Santé) est contendante (/):** Si le personnage est mortel, il doit lutter pour rester conscient. Chaque tour, le joueur fait un test réflexe de Constitution, qui ne souffre pas de la pénalité de blessure de -3. S'il échoue, le personnage sombre dans l'inconscience. S'il réussit le joueur peut agir normalement, tout en souffrant de la pénalité de blessure de -3 à toutes ses actions.

Si le personnage est un vampire, il reste automatiquement conscient mais souffre de la pénalité de -3 à ses actions.

● **Si la dernière blessure est létale (X):** Si le personnage est mortel, il est immédiatement incapacité par le traumatisme de ses blessures. Il peut également saigner jusqu'à ce que mort s'en suive: Toutes les minutes (non pas tours, mais minutes) où il ne reçoit pas d'assistance médicale, une de ses blessures létale devient aggravée.

Si le personnage est un vampire, il sombre immédiatement dans l'inconscience, et dans un

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

sommeil proche de la mort nommé torpeur (voir ci-dessous).

● **Si la dernière blessure est aggravée (*):** Qu'il soit mortel ou vampire, le personnage meurt une bonne fois pour toute.

● **Guérison:** les Mortels récupèrent de leurs blessures grâce au repos et aux soins médicaux. Les Kindreds ont besoin de dépenser de la Vitae pour guérir.

Effets du Vampirisme

Une partie du scénario L'Infant de Marie traite explicitement de la découverte par les personnages de leur état de Kindreds, mais il peut être utile d'avoir, regroupés en un seul endroit, certains des effets de base de cette transformation sur le jeu.

La Vitae

● **Consommation de Sang:** Les Kindreds ont un trait appelé Vitae, qui représente la quantité de sang dans leur organisme. Ils dépensent automatiquement un point de Vitae pour se lever chaque nuit, et doivent donc par la suite s'alimenter sur les vivants: ceci est facilité par l'extase que provoque la morsure d'un vampire, nommée Baiser. Ils dépensent également de la Vitae pour d'autres fins. La plupart des jeunes vampires, 1 en Puissance du Sang, peuvent seulement dépenser un point de Vitae par tour et contenir tout au plus 10 points Vitae. Les vampires avec des Puissances du Sang supérieures ajoutent un niveau à la réserve de Vitae par point en Puissance du Sang après le premier. Les humains ne détiennent qu'un nombre de point de Vitae égal à leurs niveaux de Santé. A chaque fois qu'ils perdent un point de Vitae, ils perdent également un niveau de Santé. Un humain perdant plus de trois points de sangs risque la mort.

Un vampire qui n'a plus que 4 points de Vitae , ou moins, dans son organisme, souffre d'un malus de -1 à ses jets de contrôle de la Frénésie pour se nourrir. S'il ne lui reste qu'un point de Vitae ce malus passe à -2. Un vampire sans plus aucun point de Vitae souffre d'une blessure létale quand il se lève, au moment où il dépenserait normalement un point de Vitae. Tous les autres effets qui exigent la dépense de points de Vitae échouent si le personnage n'en a aucun à dépenser.

● **Réduction des Dégâts:** L'anatomie des Kindreds est animée par une malédiction surnaturelle, et non pas par le fonctionnement de fragiles organes. Ainsi, il est beaucoup plus difficile de leur infliger des dégâts sérieux. Les armes à feu infligent des dégâts contondants aux Kindreds au lieu de dégâts létaux. Cependant, les lames et les flèches infligent toujours des dégâts létaux. En outre, un vampire ne perd pas connaissance si tous ses carrés de Santé sont cochés suite à des dégâts létaux.

Il reste capable d'agir mais souffre toujours d'une pénalité de blessure de -3. Les dégâts additionnels empirent les blessures existantes de façon normale. Si tous les carrés de Santé d'un Kindred sont cochés suite à des dégâts létaux, il entre dans un état proche du coma appelé torpeur. Un vampire qui perd tous ses points de santé suite à des dégâts aggravés est détruit.

● **Guérison:** Les Kindreds ne guérissent pas comme les mortels. Au lieu de cela ils doivent dépenser de la Vitae pour se soigner. Un point de Vitae soigne deux points des dégâts contondants ou un point de dégât létal. Le vampire peut entreprendre une autre action au même tour que le soin des dégâts contondants ou létaux. Il est beaucoup plus difficile de guérir des dégâts aggravés.

Cela demande cinq points de Vitae et deux pleines nuits par point de dégât aggravé à guérir.

● **Augmentation Physique:** Les vampires peuvent amplifier leurs attributs physiques (Dextérité, Force, Vigueur) pendant un moment en dépensant de la Vitae. Chaque point ajoutera deux dés aux groupements de dés lors de l'utilisation de l'un de ces attributs pour le tour en cours (le vampire peut entreprendre une action régulière à ce même tour sans aucune pénalité).

Certaines disciplines permettent un usage plus efficace de cette capacité.

● **Limite de Dépense de la Vitae:** Un vampire d'une Puissance du Sang inférieure à 4 ne peut dépenser qu'un point de Vitae par tour. Une Puissance du Sang de 4 leur permet de dépenser 2 points de Vitae par tour, et chaque point supplémentaire en Puissance du Sang augmente d'un la limite de Vitae par tour.

● **Addiction à la Vitae:** Volée comme elle peut l'être, l'essence de vie coule néanmoins à travers le corps mort-vivant d'un vampire. Cela

fait de la Vitae des Kindreds l'ultime fruit défendu: totalement délicieux et rendant effroyablement dépendant. Toute créature qui goûte la Vitae vampirique risque d'en devenir instantanément captif. Comme pour toute autre addiction, le personnage peut connaître les risques, mais le besoin de Vitae peut être trop fort. D'autre part, vous pouvez très bien sucer le sang de votre poignet quand vous le voulez, n'est-ce pas ?

En terme de jeu, le joueur du buveur fait un jet de Résolution + Sang Froid à chaque fois qu'il goûte au sang, avec une pénalité cumulative de -1 à chaque fois que le personnage boit de la Vitae vampirique. Après un simple échec, le personnage devient dépendant. Un échec critique signifie que le personnage perd en partie l'esprit suite à sa dépendance et gagne un dérangement. Une longue période d'inactivité, telle que la torpeur, est la seule chose pouvant soigner la dépendance physique à cette addiction, mais la dépendance psychique ne part jamais. Comme toute autre addiction, l'Appel du Sang peut être ignoré, mais ne disparaît jamais réellement.

- **Vinculum:** Le Vinculum, appelé également Lien du Sang, est certainement ce que ressemble le plus à de l'amour pour un vampire. Créé en buvant par trois fois de la Vitae d'un même vampire, le Vinculum est la servitude absolue imposée par le Sang, un amour illusoire qui remplit chaque pensée de la victime. Arrivé à ce stade, le vampire est devenu régnant (ou maître) du buveur, communément appelé l'asservi. Le pouvoir du Vinculum est si fort qu'il peut protéger, dans une certaine mesure, des Disciplines Mentales utilisées pour retourner le soumis contre son régnant.

Tandis que les poètes Kindreds célèbrent les deux vampires amoureux qui se lient l'un l'autre, le Vinculum est souvent utilisé à de plus sinistres fins. Un vampire peut utiliser le Vinculum pour transformer un asservi, qu'il soit mortel ou vampire, en un esclave désespérément dévoué à son maître. Il est même difficile pour un soumis de penser à une action qui pourrait faire du mal à son régnant.

La résistance au lien est généralement futile, mais pas toujours. C'est seulement à la troisième gorgée que les joueurs de vampires affaiblis par le sang peuvent faire un jet de Résolution + Sang Froid + Puissance du Sang afin de résister aux effets complets du Vinculum, et cela nécessite un succès exceptionnel (4 à 5 succès). Les Kindreds à la Puissance du Sang plus élevée que leur régnant ont toutefois plus de chances d'y arriver. Il est possible pour un vampire d'une plus grande Puissance du Sang que celle de la Vitae consommée, de résister au pouvoir du lien de sang à n'importe quelle gorgée. En dépensant un point de Volonté temporaire, le joueur du Kindred au sang le plus puissant, peut faire un jet de résistance au lien, mais le succès à ce jet empêche seulement le prochain niveau de s'installer. N'importe quel sentiment illusoire issu des gorgées précédentes ne disparaît pas. L'échec signifie que la Volonté est perdue et

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

que la prochaine étape vers le Vinculum est atteinte.

● **La Diablerie:** Connu comme le péché ultime parmi les pécheurs que sont les Kindreds, l'acte de diablerie est expressément interdit par la Troisième Tradition. Le processus de boire le sang du cœur d'un autre vampire, et son âme même, est un acte qui souille la conscience, même pour le plus dévot Kindred, et est l'une des rares façons pour les vampires de rejoindre la Mort Finale, mis à part le feu et de la lumière du soleil. Pourtant, la diablerie ne peut pas être simplement appelée un crime, car elle fournit une foule de bénéfices: en consommant la Vitae et l'âme d'un autre Kindred, un vampire peut rapidement apprendre des Disciplines interdites, d'anciennes Compétences, et augmenter la Puissance de son Sang. Quand un diableriste draine une victime, il gagne un point de Puissance du Sang si celle de sa victime est supérieure à la sienne, et il peut gagner un unique point dans toute Compétence ou Discipline que la victime possédait.

Pourtant, il y a des répercussions définitives lorsqu'on commet la diablerie. Premièrement, cet acte grave dérobe un point d'Humanité au diableriste. Deuxièmement, le diableriste risque de devenir dépendant au sang, et peut finalement devenir dépendant à la diablerie. En dernier lieu, l'acte de diablerie souille la propre âme du diableriste: des veines noires courent à travers son aura, qui ne peuvent être cachées de ceux qui sont capables de voir de telles choses (par l'Aupex ll par ex.) Ces veines demeurent sur le diableriste pour un an pour chaque point de Puissance du Sang que sa victime possédait.

● **Sympathie du Sang:** Les vampires se nomment eux-mêmes les “Kindreds” ou “Membres de la Famille”, mais certains sont plus proches parents que d'autres. Les Kindreds peuvent affecter leur “famille” immédiate et linéaire avec leur Disciplines plus facilement qu'ils ne peuvent le faire avec d'autres vampires. Le personnage obtient un bonus de lien du sang (+2 dés) pour affecter son sire, le sire de son sire, son infant et l'infant de son infant. Ce bonus s'applique à divers Disciplines, et principalement à celles affectant l'esprit.

Les mêmes liens du sang se manifestent aussi comme une sympathie sanguine, un sens instinctif qui résonne dans une lignée. Normalement cela arrive spontanément, quand un "parent proche" ressent une émotion forte ou une sensation telle que la frénésie, une grave blessure ou le plaisir de la diablerie. Dans de telles occasions, le Conteur peut demander au joueur de faire un jet d'Astuce + Occultisme pour son personnage, avec un bonus de +2 dés si le sujet a activé les Sens Aiguisés -Auspex l. Le nombre de succès dicte le nombre d'informations que le personnage tire de ces flashs de sensations.

Un Kindred peut, toutefois, invoquer volontairement la Sympathie du sang, afin de ressentir la position et l'état émotionnel approximatifs d'un membre de sa " famille proche ". Cela requiert la dépense d'un point de Volonté temporaire et le même jet que précédemment.

Les Kindreds bénissent et maudissent cette sympathie du sang. Si un Kindred en envoie un autre à la Mort Finale ou le diablerise, son sire, son infant ou une autre "relation" peut le sentir. Les chances sont minces qu'un seul d'entre eux sache exactement ce qui est arrivé et qui l'a fait, mais les meurtriers en devenir doivent prendre en considération cette possibilité.

● **Le Goût du Sang:** Quand un Kindred goûte du sang, il peut souvent dire à quel point ce “millésime” est proche de leur propre Vitae. Le joueur fait un jet d'Intelligence + Occulte.

Quand il s'agit de sang humain, une réussite à ce jet permet de dire au Kindred si il appartient à un membre de sa famille mortelle.

S'il s'agit de la Vitae d'un Kindred, en sachant qu'il est risqué d'en boire, les succès au jet donnent plus d'informations. Un succès permet au goûteur de savoir s'il s'agit d'un membre de son propre clan et deux succès de déterminer à quel clan appartient la Vitae, et si elle provient d'un membre de sa “famille vampirique proche” - voir Sympathie du Sang.

Les Fléaux

● **Le Feu et Lumière du Soleil:** Les vampires subissent des dégâts terribles suite à l'exposition au feu ou à la lumière du soleil. Ces deux anathèmes causent un certain nombre de points de dégâts aggravés automatiques par tour, selon leur intensité et le niveau d'exposition. La flamme d'un briquet sur la peau ou une main exposée à un rayon de lumière filtré par de lourds rideaux infligeraient seulement un point

par tour. Être jeté dans un bûcher ou regarder à l'extérieur par une fenêtre sous un jour obscurci en infligerait trois points par tour. Être pris dans un feu chimique ou entièrement exposé à la lumière directe du soleil infligerait cinq points, ou plus, par tour.

Notez qu'un Kindred du Clan Mekhet - comme Jack et Marie dans l'histoire de l'Infant de Marie - souffriraient d'un point supplémentaire de dégât aggravé par tour du feu et de la lumière du soleil.

● **Sommeil Diurne:** Les vampires sont submergés par une fatigue écrasante au lever du soleil, restent immobiles et ont tous les aspects des morts jusqu'au coucher du soleil. S'ils sont attaqués pendant le jour, ils peuvent se lever, mais cela leur est extrêmement difficile: le joueur jette un groupement de dés composé seulement de l'Attribut d'Astuce de son personnage, un succès signifiant que le personnage remarque la perturbation. Le joueur dépense alors un point de Vitae et fait un jet de dés correspondant à l'Humanité du personnage. Le personnage reste éveillé pour un unique tour par succès sur le jet d'Humanité.

● **Torpeur:** Les vampires peuvent entrer en torpeur volontairement, suite à des dommages physiques ou par la faim. Durant ce long sommeil, le vampire a l'apparence d'un vulgaire cadavre, bien qu'il ne se décompose pas, et expérimente des rêves et visions qui le hantent. Le corps du vampire reste sujet aux dommages par le feu et la lumière du soleil. De longues périodes de torpeur peuvent entraîner une perte de Puissance du Sang du Kindred, et un sévère choc culturel au moment où le vampire se lève pour trouver un monde très différend de celui qu'il a laissé.

La durée de la torpeur dépend de sa Puissance du Sang et de son Humanité. Des personnages avec une Puissance du Sang de 1, ne prennent en compte que leur Humanité pour la durée de leur torpeur. Ceux qui ont une humanité de 7 dormiront pour une semaine, ceux qui en ont une de 6 dormiront pour deux semaines et ceux qui sont tombés à 5 en Humanité, dormiront un mois entier.

● **Frénésie:** La Bête de tout Kindred est violente et sauvage, et elle peut submerger la conscience du vampire par une colère, une crainte ou une faim irrépressibles. Indépendamment du type de frénésie, le processus est essentiellement le même: le joueur fait un jet de Résolution + Sang-Froid.

Un succès signifie que le personnage résiste à la frénésie pour un unique tour par succès et peut faire un nouveau jet à la fin de ces tours, en espérant accumuler plus de succès. Si le joueur parvient à accumuler un total de trois succès, la frénésie le quitte. Si toutefois le joueur échoue à un de ces jets, le personnage entre immédiatement en frénésie. Notez que les jets pour résister à la frénésie sont des actions instantanées, voir Les Règles.

Les frénésies dues à la faim sont déclenchées seulement quand le personnage ne possède plus que quatre points de Vitae ou moins dans son organisme. Des frénésies dues à la colère sont déclenchées par des circonstances particulièrement stressantes, tel qu'une humiliation publique, le triomphe d'un rival, être attaqué, ou par la Teinte du Prédateur. Des frénésies dues à la crainte sont déclenchées par la proximité du feu, de lumière du soleil ou par la Teinte du Prédateur. Le Conteur peut augmenter ou diminuer le nombre de succès requis pour lutter contre la frénésie selon l'intensité du déclencheur.

Un vampire en frénésie attaque, court ou s'alimente, selon le cas, à l'exclusion de tout autre chose. Ces vampires ne peuvent rien faire de complexe, mais la sauvagerie de la Bête leur donne quelques avantages. Ils ignorent toutes les pénalités de blessure, ils gagnent un bonus de +1 au groupement de dés pour des actions physiques, et toutes les tentatives d'affecter leur esprit, avec des disciplines telles que la Majesté ou la Domination, souffrent d'une pénalité de -2. La frénésie s'arrête généralement une fois que la chose qui l'a déclenchée est détruite ou se trouve hors de vue.

● **La Teinte du Prédateur:** Les vampires se reconnaissent à vue car leur Bête s'éveille en défi à la présence d'un autre prédateur. Normalement, cette réaction n'est ressentie comme rien plus qu'un simple climat de tension. Pourtant, quand des Kindreds se rencontrent pour la toute première fois, cette tension est si aiguë qu'elle peut causer la frénésie. La nature de la frénésie: colère ou crainte, est déterminée par la Puissance du Sang relative des vampires.

Les vampires avec une Puissance du Sang inférieure à celle de ceux à qu'ils font face, doi-

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

vent résister à la frénésie de crainte; les vampires avec des Puissances du Sang égales ou supérieures doivent résister à la frénésie de colère.

Ce risque de Frénésie peut être diminué ou éliminé par les circonstances qui rendent la rencontre d'autres Kindreds moins traumatique, comme lorsque le nouveau venu fait une proposition d'aide immédiate ou lorsque la réunion se produit dans un endroit où les personnages se sentent tous deux en sécurité. En général, un unique succès est nécessaire pour résister à la frénésie provoquée par la Teinte du Prédateur. Notez que deux des personnages des joueurs dans les scénarios d'introduction - Becky Lynn et Jack - ont des disciplines qui affectent la Teinte du Prédateur, à savoir Protéisme ● et Occultation ●●.

● **Perte d'Humanité:** l'une des pires craintes d'un Kindred est l'abandon complet à la Bête. Plus il commet de péchés honteux, plus la Bête grandit tandis que son trait d'Humanité tombe. À 7 en Humanité (Point de départ de tout personnage), le vol ou n'importe quelles actions plus mauvaises peut causer la dégénération morale, c'est-à-dire une perte d'Humanité.

Quand le personnage commet un tel acte, le joueur jette un certain nombre de dés basé sur la gravité du péché. Plus le péché est grave, moins le nombre de dés à jeter est grand. Un simple vol correspond à quatre dés, un homicide involontaire ou des dégâts matériels massifs correspondent à trois dés, un meurtre à deux dés. Si le jet est un échec, le personnage perd un point d'Humanité. La Volonté ne peut pas être dépensée sur ce jet.

Les personnages avec une Humanité réduite s'auto- justifient leur péché au lieu de faire pénitence, et deviennent toujours plus insensibles. Il faudra alors un péché plus grave pour entraîner un test de dégénérescence. Avec un score en Humanité de 6, seul un vol important ou pire peut justifier un tel test. A 5 en Humanité, il faut commettre des dégradations volontaires de masse ou pire. Pour une Humanité de 4, il faut commettre un crime passionnel tel que l'homicide involontaire.

Les personnages qui perdent leur Humanité risquent également de devenir perturbés mentalement. Si un joueur rate un jet de dégénération, il devra immédiatement faire un jet d'un groupement de dés correspondant au score ainsi réduit de l'Humanité de son personnage. S'il échoue, le personnage gagne un dérangement. Cela peut être n'importe quelle forme mineure de trouble mental, tel que la dépression ou une phobie. Le joueur doit interpréter cette nouvelle particularité de son personnage, mais elle n'a aucun effet mécanique.

Les Relations avec les mortels

● **La Mascarade:** Une des traditions les plus strictes des Kindreds est la Mascarade, un édit les obligeant à cacher leur existence aux mortels, et donc à agir comme des mortels en leur compagnie. Cette loi est cependant plus qu'un édit social. Elle reflète une partie inhérente de la nature vampirique. Le reflet d'un Kindred, et toutes photographies ou vidéo, semblent légèrement brouillés ou granuleux. Ce n'est pas assez pour être remarqué à première vue: les observateurs supposent souvent qu'il y a un défaut ou une saleté sur un objectif ou un miroir, mais c'est suffisant pour rendre l'identification des individus et de leurs traits très difficiles.

Un Kindred peut supprimer cet effet pour une scène si le joueur dépense un point de Volonté.

● **Traiter avec les Mortels:** les Kindreds ne sont plus vraiment humains, et comme ils dégénèrent, ils tendent à perdre la compréhension instinctive des relations sociales des vivants. Lors de rapports sociaux avec les vivants, le trait d'Humanité des Kindreds limite le regroupement maximum de dés d'un personnage pour toutes les actions impliquant des Compétences ou des Attributs sociaux. Par conséquent, un vampire avec une Humanité de 5, une Astuce de 3 et Empathie de 4, lancera 7 dés (Astuce + Empathie) pour lire le langage corporel d'un frère Kindred, mais seulement 5 dés (7 limités à 5 à cause du score d'Humanité) pour lire celui d'un mortel.

● **Les Couleurs de la vie:** Bien que les vampires soient morts, ils peuvent imiter les caractéristiques de la vie. En dépensant un point de Vitae, les Kindreds peuvent contrefaire certaines des apparences de la vie: leur peau rougie, leur cœur bat, et leur poitrine s'emplie d'une respiration inutile. Ils peuvent même avoir des rapports sexuels -soit pour se nourrir sur un calice mortel convenablement distrait, soit pour le simple plaisir.

● **Les Goules:** Goule. Le simple mot inspire la peur et des images des monstruosités dévoreuses de chair des morts-vivants. Pourtant, dans le monde des Kindreds, les goules sont une ressource essentielle: des mortels pris dans la servitude du pouvoir du sang, encore vivants, mais partageant l'essence des morts-vivants. La différence entre un simple mortel dépendant à la Vitae et une goule est que le vampire doit non seulement lui consacrer de la Vitae, mais doit aussi consacrer un point de Volonté temporaire au buveur. Après leur création, les goules souffrent de la même menace d'addiction au sang que les vampires. Aussi, un serviteur doit recevoir au moins un point de Vitae et de Volonté une fois par mois, pour rester une goule.

Les goules restent essentiellement mortelles, et peuvent opérer le jour sans pénalités. Elles peuvent pourtant gagner des capacités surnaturelles. Les goules peuvent utiliser la Vitae de leur organisme de la même façon qu'un vampire pour se guérir surnaturellement ou augmenter leurs Attributs, et peuvent apprendre les Disciplines physiques de leur régnant. Bien que cela soit difficile, une goule peut même apprendre des niveaux supérieurs ou des Disciplines uniques. Une goule étreinte garde toutes les Disciplines qu'elle possédait avant son étreinte, ainsi que toutes ses addictions et Vinculums.

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

Résumé de Creation de personnages

Ce résumé de la création de personnages a été extrapolé de la comparaison des personnages joueurs et non-joueurs présentés par White Wolf dans les différentes démonstrations du Vampire: Le Requiem. Il peut donc être en partie erroné.

Si vousréer un mortel il suffit de suivre le même principe, en ignorant Clans, Alliances, Disciplines, le point de bonus d'Attribut du clan, la réserve de Vitae et la Puissance du Sang.

1ère étape: Concept

Choisissez un concept, un nom, une Vertu, un Vice, un Clan, et, éventuellement, une Alliance.

2ème étape: Attributs

Répartissez 5 points dans les Attributs primaires, 4 dans les Attributs secondaires et 3 dans les Attributs tertiaires , en plus du point déjà offert dans chaque Attribut.

3ème étape: Compétences

Répartissez 11 points dans les Compétences primaires, 7 dans les Compétences secondaires et 4 dans les Compétences tertiaires et prenez 3 spécialités.

4ème étape: Disciplines

Répartissez 3 points dans les Disciplines (au moins deux de ces points doivent aller aux Disciplines du Clan)

5ème étape: Avantages

Répartissez 7 points dans les Avantages (achetez le cinquième point dans n'importe quel domaine coûte deux points).

6ème étape: Touches Finales

Ajoutez 1 point de bonus dans un des deux Attributs privilégiés du clan.

Enregistrez vos scores initiaux de taille (5 pour un adulte humain), de Santé (Constitution + Taille), de Volonté (Résolution + Sang Froid), de Défense (plus petit score entre la Dextérité et l'Astuce), du Modificateur d'Initiative (Dextérité + Sang Froid), de Vitesse (Force + Dextérité + 5, de Moralité (7) , de réserve de Vitae (10) et de Puissance du Sang (1).

Il ne vous reste plus qu'à peaufiner l'histoire de votre personnage, peut être grâce au prélude que vous fera jouer votre Conteur.

1ère étape: Concept

Choisissez un concept, un nom, une Vertu, un Vice, un Clan, et éventuellement une Alliance. Le concept est la description en un ou deux mots du personnage. Il correspond généralement au métier, à la passion, aux activités ou au trait de caractère, qui définit le mieux personnage. Les autres rubriques sont détaillés ci-dessous.

Vertus et Vices:

Tous les personnages du Monde des Ténèbres sont guidés par un Vice et une Vertu.

Une fois par séance de jeu, lorsqu'un personnage agit selon sa Vertu, il regagne tous les points de Volonté temporaire qu'il a dépensé.

A la fin de chaque scène où un personnage assouvi son Vice, il regagne également un point de Volonté temporaire.

Voici quelques exemples de Vertus et de Vices (mais vous pouvez en créer d'autres):

Vertus

Charité: Cette vertu pousse le personnage à aider autrui à son propre détriment. Cela ne suffit pas de partager ce qu'il a en abondance. Il doit faire un vrai sacrifice en terme de temps, possessions et énergies, ou il doit risquer sa vie pour autrui.

Endurance: Cette vertu pousse le personnage à résister à toutes pressions ou tentations

insupportables qui pourraient altérer ses buts. Ceci n'inclut pas les distractions provisoires, mais seulement les pressions qui pourraient lui faire abandonner ou changer ses plans totalement.

Espoir: Cette vertu pousse le personnage à ne pas laisser les autres succomber au désespoir, même si cela doit nuire à ses propres buts ou à son bien-être.

Justice: Cette vertu pousse le personnage à toujours faire ce qui est juste même à ses propres dépens.

Tempérance: Cette vertu pousse le personnage à résister à la tentation de se laisser aller dans l'excès de n'importe quel comportement, qu'il soit bon ou mauvais, en dépit de toutes les récompenses que cela pourrait lui procurait.

Vices

Gloutonnerie: Ce vice pousse un personnage à satisfaire ses appétits ou dépendances à ses propres dépens ou à ceux d'un être aimé.

Fainéantise: Ce vice pousse un personnage à éviter avec succès une tâche difficile tout en atteignant un de ses buts.

Fierté: Ce vice pousse un personnage à exercer ses propres désirs (et non ses besoins) sur autrui malgré les risques que cela peut lui faire encourir.

Jalousie: Ce vice pousse un personnage à se procurer quelque chose qui appartient à un rival ou à nuire au bien-être de ce dernier.

Désir: Ce vice pousse le personnage à satisfaire ses désirs en rendant autrui victime de ces derniers (bien qu'il ne le voie jamais ainsi)

Les Clans:

Daeva

Sensibles et sensuels, les Daeva cultivent tant le désir chez leurs proies que la perfection physique pour eux-mêmes. Le clan est autant composé de prédateurs sexuels que d'hédonistes sensuels. Le sire d'une Succube recherche une combinaison de charme, de culture, de séduction, de désir d'accomplissement, de passion et de beauté physique chez son futur Infant. De nombreux Daeva étreignent des mortels auxquels ils se sont attachés, mais cet attachement s'avère presque invariablement illusoire, et est en vérité un mélange de désir et de simple appétit. Peu de relations sont aussi euphoriques que celles entre un Daeva et son nouvel Infant, et peu se refroidissent plus brutalement.

Surnom: Succubes

Disciplines: Les Daeva sont les maîtres de la Majesté, la discipline vampirique du désir et de la luxure. Leur sang favorise aussi la grâce inhumaine et la puissance des Disciplines Célérité et Vigueur.

Faiblesse: Le sang maudit des Daeva les rend esclaves de leurs passions les plus noires. Chaque fois qu'un Daeva a une occasion de se laisser aller à son Vice mais ne le fait pas, il perd deux points de Volonté temporaire.

Attributs privilégiés: Manipulation et Dextérité.

Gangrel

Primal et sauvage, le Gangrel chasse dans les lieux sauvages et ne montre aucune pitié. Un Gangrel peut avoir eu à peu près n'importe quelle "première" vie, mais tous les Sauvages possèdent un fort instinct de survie. Les Gangrel abhorrent la faiblesse et admirent ceux dont les plus grandes forces n'appartiennent qu'à eux-seuls: la conscience de soi, la confiance en soi, et l'indépendance.

Surnom: Sauvages

Disciplines: Maîtres de la Discipline vampirique du Protéisme, les Gangrels laissent leur nature bestiale affecter leur forme elle-même, devenant des loups, des chauves-souris ou même la brume dans l'air de la nuit. Leur sang leur garantie aussi une affinité avec leurs frères bestiaux (sous la forme de la Discipline d'Animalisme), et l'endurance surnaturelle de la Résistance.

Faiblesse: Le sang des Gangrels les maudit d'un puissant instinct qui leur rend parfois difficile la tâche de penser clairement. Les Gangrels ne bénéficient pas de la règle de la relance des 10 en ce qui concerne les groupe-

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

ments de dés basés sur les Attributs d'Intelligence et d'Astuce. De plus tous 1 sur ces mêmes jets retirent un des succès obtenus. Ce défaut ne s'applique pas aux jets impliquant la résolution, ou aux jets de réaction ou de surprise.

Attributs privilégiés: Constitution et Sang-Froid.

Mekhet

Secrets et sages, les Mekhet sont les maîtres de tous ce qui est caché. Ils chassent depuis les ombres, s'abattant secrètement sur leurs proies et découvrent des secrets que nul ne devrait connaître. Le seul point commun à tous les Mekhet est une affinité avec la nuit elle-même ou quelque obscurité métaphorique, telle qu'une âme en peine ou la soif de connaissance. Les Mekhet sont formés intensivement par leurs sires, de façon à ce qu'ils comprennent la nature du clan et ses devoirs. Certains préfèrent laisser leur progéniture découvrir le monde des Kindreds par eux-mêmes, mais même ces sires ne s'éloignent pas au point de ne plus pouvoir observer les progrès d'un protégé.

Surnom: Ombres

Disciplines: Les Mekhet maîtrisent l'Auspex, la Discipline des perceptions surnaturelles, gagnant une perspicacité qui les rend particulièrement dangereux pour les Kindreds. Pendant qu'ils révèlent les secrets des autres, les Mekhet gardent les leurs, et ils ont pour cela une affinité avec l'Occultation, la Discipline de la dissimulation. Enfin, ils se déplacent avec la vitesse aveuglante de la Célérité, devenant aussi rapides que mortels.

Faiblesse: En tant que créatures des ténèbres, les Mekhet souffrent plus intensément de certains fléaux de l'existence vampirique que le reste des Kindreds. Quand un Mekhet subit des dommages causés par la lumière solaire ou le feu, ils encaissent un point supplémentaire de dégâts aggravés de cette source.

Attributs privilégiés: Intelligence et Astuce.

Nosfératu

Furtifs et dérangeants, les Nosfératus manient la peur elle-même comme la lame d'un chasseur. Leur simple présence déconcerte les gens, soit par leur laideur physique, par leur folle puanteur ou par une malfaisance trouble qui émane d'eux. Les Nosfératu sont issus des marginaux de la société, tels que les sans-domiciles, les malades mentaux et les criminels. Les Fantômes tendent à être des individus qui,à vrai dire, gèrent leur nouvelle condition.

Surnom: Fantômes

Disciplines: Les Nosfératu sont les maîtres du Cauchemar, la Discipline vampirique de la terreur et de la phobie. Leur faiblesse tend à les rendre dépendant de l'Occultation pour contrer leur apparence quand cela est nécessaire. Leurs corps sont aussi capables d'utiliser la Vigueur, une force surnaturelle accordée par le sang.

Faiblesse: Les Nosfératu sont condamnés à être des parias de la société, et leur simple présence est inconfortable pour autrui. Cela se manifeste d'une myriade de façon, allant de la difformité physique ouverte, à une indéfinissable aura de menace, en passant par des choses telles qu'une odeur charnelle ou d'indéniables attitudes d'un prédateur. En ce qui concerne les groupements de dés basés sur les Attributs de Présence et Manipulation dans les situations sociales, la règle de retirage des 10 ne s'applique pas. De plus tous 1 obtenu sur un de ces jets se soustrait au nombre total des succès obtenus. Cette faiblesse ne s'applique pas aux jets impliquant l'Intimidation ou le Sang-Froid.

Attributs privilégiés: Sang-Froid et Force.

Ventrue

Majestueux, impérieux et aristocratiques, les Ventrues sont les rudes seigneurs de la Danse Macabre. Les Ventrues sont le plus souvent issus de ce que le monde moderne a de plus proche

de la noblesse féodale: la classe des professions libérales, la crème de la haute société, et les héritiers des vieilles dynasties financières et politiques. Quand de nouvelles professions et de nouvelles formes du pouvoir apparaissent, les Ventrue les attirent dans le clan. Quels que soient les moyens nécessaires, les Ventrues s'élèvent au dessus de la masse des morts-vivants.

Surnom: Seigneurs

Disciplines: Les Ventrues maîtrisent la Domination, la Discipline vampirique de la subjugation mentale. Leur force n'est pas diminuée sur les bêtes, car ils s'exercent au pouvoir de l'Animalisme sur les créatures inférieures. Comme les Seigneurs doivent être capables de résister à ceux qui les défient, leur corps non-morts sont doués de la Résistance.

Faiblesse: Le pouvoir corrompt, et parmi les Ventrues, même la soif du pouvoir peut éroder le maintien de la moralité d'un ambitieux Kindred. Avec le temps, l'esprit d'un Ventrue devient fragile. Les Ventrue sont donc condamnés à devenir paranoïaque et blasés. Ainsi, les personnages Ventrue sont plus prompts à gagner des dérangements quand ils souffrent d'une baisse d'Humanité. Lors de tout jet visant à éviter le gain d'un dérangement, les joueurs de personnages Ventrue soustraient deux dés à leur groupement.

Attributs privilégiés: Résolution et Présence.

Lignées du Sang:

Présentation:

Vampire: Le Requiem décrit quelques exemples de lignées du sang (un pour chaque clan) et deux disciplines qui leurs sont uniques.

Quand les Kindreds parlent de lignées du sang, ils font référence à un lignage dont la nature ou l'inclination diffère véritablement de celle de son clan parent. Un Kindred n'est pas Étreint dans une lignée du sang, mais est, au lieu de cela, capable d'en rejoindre ou d'en créer une durant son Requiem -il peut ainsi se différencier de son clan, mais ne peut jamais le quitter. Les vraies lignées du sang restent à part car leurs membres favorisent au moins une Discipline différente de celles de leur clan parent et souffrent d'une faiblesse du sang supplémentaire. Le plus remarquable est que certaines lignées du sang initient réellement de nouvelles Disciplines qui n'avaient jamais été vues auparavant.

La capacité d'un personnage à rejoindre une lignée du sang ou d'en créer une lui-même, dépend de plusieurs facteurs, incluant son clan, son lignage spécifique et sa Puissance du Sang. Avec une Puissance du Sang de 2, un Membre de la Famille peut " activer " la lignée du sang de son sire (dans l'hypothèse où son sire appartient à une Lignée du Sang), et en devient ainsi un membre. Avec une Puissance du sang de 4, un Membre de la Famille peut s'aligner avec une lignée du sang existante à laquelle n'appartient pas son sire. Le personnage doit toutefois appartenir au clan parent de la lignée du sang en question. Si un Membre de la Famille n'active pas la lignée de son sire ni ne rejoint une autre lignée du sang du clan, il peut créer sa propre lignée du sang en atteignant une Puissance du Sang de 6. Un personnage ne peut faire appel qu'à une seule de ces options.

Limitations:

Rejoindre ou créer une lignée du sang ne se fait pas si facilement. Le personnage force véritablement sa Vitæ à prendre de nouvelles caractéristiques ou à se conformer aux caractéristiques d'une autre. Nul besoin de dire qu'effectuer un changement tel que celui-ci dans le corps statique d'un Kindred prend du temps et des efforts. Créer une nouvelle lignée du sang ou en rejoindre une existante n'est pas quelque chose qui devrait advenir du jour au lendemain, et coûte un point permanent de Volonté (et non pas un point temporaire) pour forcer le Kindred à changer.

Activer la lignée du sang d'un sire est la transformation la plus facile. Bien que cela requiert une grande volonté, le sang du sire coule déjà dans le corps de l'infant et l'opportunité du changement lui est donc inhérente. Toutefois, pour rejoindre une lignée du sang différente, le personnage doit prélever le sang d'un membre de cette lignée et bénéficier d'une tutelle particulière. Le candidat doit alors trouver un allié parmi la lignée du sang, nommé **Avus** (" Grand-père " en latin.) L'Avus agit non seulement comme un mécène pour le personnage, mais aussi comme un mentor. L'Avus offre son sang pour que le Kindred puisse chan-

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

ger le sien et rejoindre la lignée, tout en enseignant au candidat l'histoire de la lignée, et même des Disciplines et Dévotions rares. Comme les lignées du sang elles-mêmes, les vampires acceptant de devenir Avus sont difficiles à trouver. Généralement, l'Avus doit être persuadé d'entrer dans ce rôle, et les demandes de quasi-quêtes ou de soumission à un Vinculum ne sont pas rares. En plus de la perte par le candidat d'un point de Volonté permanente, l'Avus doit dépenser au moins un point de Volonté temporaire et de Vitæ pour aider le candidat à traverser la transformation.

Une autre option existe, bien qu'elle soit tabou pour la plupart des Kindreds. En diablerisant un membre d'une lignée du sang, un Kindred peut acquérir le savoir nécessaire directement depuis la Vitae et l'âme de ce vampire. Le candidat doit toujours dépenser un point permanent de Volonté, mais n'a besoin d'aucun Avus au-delà de sa victime.

Exemples de lignées

Bruja:

La lignée connue sous le nom de Bruja, semble être issue du mauvais " trip " d'un drogué des années 60. Imaginez un gang de motards, composé de vampires, de goules et de quelques poupées de sang, en une collection de sales monstres, vêtus de cuir, semblants tous droit sortis de l'enfer, et sillonnant le Sud-Ouest Américain au coucher du soleil, sur de noires et rugissantes motos américaines. Cela pourrait presque sembler drôle à ceux qui n'ont jamais vu un Bruja en action, mais ces gars sont des vermines qui vous déteste et qui n'ont aucun respect pour les notions de domaine ou les Traditions des Kindreds.

Depuis l'Étreinte du biker Carlos “Bruja” Saavedra à la fin des années 40, le gang s'est agrandi et empiré lentement. Alors qu'il ne comprenait initialement que sept faiseurs de troubles (Bruja et ses six plus proches amis) dont les pires crimes incluaient le vandalisme, les agressions et les troubles à la paix publique, elle est désormais devenue une organisation criminelle relativement étendue. Elle se fait de l'argent sur le trafique de drogues, la prostitution, la vente illégale d'armes, l'extorsion de fonds, la contrebande et le meurtre, pour ne citer que quelques exemples. Ces activités leurs attirent des clients et de victimes potentielles, mais risquent aussi d'attirer une attention des autorités fédérales et locales pouvant briser la Mascarade.

La lignée est pleine des plus jeunes, des plus misérables et des plus ignorants Kindreds, qui brandissent fièrement les vertus de l'avarice, du libre arbitre et de la paresse. Ils font tous ce qu'ils peuvent pour faire du gang le symbole d'un pouvoir terrifiant et d'une éternelle et acharnée liberté.

Clan Parent: Gangrel

Discipline de Lignée: Animalisme, Protéisme, Résistance, Vigueur

Faiblesse: En plus de la faiblesse de leurs cousins Gangrel, la flemme prédatrice des Bruja a de plus sérieux effets sur eux quand vient le temps de se nourrir. Comme beaucoup de prédateurs du règne animal, les Bruja préfèrent s'occuper de leur alimentation seulement quand l'occasion s'en présente, plutôt que de chasser consciencieusement toutes les nuits pour maintenir une satiété constante. Il en résulte qu'un personnage Bruja souffre d'une pénalité de -3 sur tous ses jets pour résister à une frénésie provoquée par la faim.

Morbus:

Un troupeau malade est un sujet grave pour tout prédateur, et la plupart des Princes Kindreds font appliquer de dures punitions à ceux qui répandent l'infection parmi les mortels. Toutefois, pour la lignée des Morbus du Clan Mekhet, la maladie est une compagne de toujours -en fait, ils doivent se nourrir des gens en mauvaise santé et des malades pour sustenter les besoins vitaux de leur état mort-vivant. Les érudits Kindreds retracent les origines des Morbus au XIVème siècle, aux vues de chroniques fragmentaires de l'an 1334 Ap. J.C. En ce temps, l'une des épidémies les plus étendues de l'histoire balaya l'Europe et l'Asie, avec l'aide d'un large nombre de soldats et captifs revenant des Croisades. Les chroniques décrivent la colère d'un pèlerin Mekhet qui voyageait en secret avec l'armée chrétienne. Quand il

revint en son domaine, il trouva ses sujets de la Famille en rébellion et ses troupeaux mortels se vautrant sans espoir dans la fange du péché. Pour les punir, il détruisit son peuple en répandant une maladie qu'il développa en lui et qui tua tout le monde à des kilomètres à la ronde.

Durant les nuits actuelles, la plupart des Morbus ne sont pas tant concernés par leurs origines que par leur survie. Une fois qu'ils ont découvert leur condition et l'unique pouvoir qui en dérive, ils doivent décider soit de la cacher soit d'accepter ce qu'ils sont devenus et essayer de redéfinir leur créneau de chasse. Leur capacité à faire l'un ou l'autre varie selon le domaine, mais, s'ils n'ont rien d'autre, les éruptions périodiques d'infections graves à travers le monde fournissent un nombre suffisant de calices sur lesquels prospérer.

Clan Parent: Mekhet

Disciplines de Lignée: Auspex, Cachexy, Célérité, Occultation

Faiblesse supplémentaire: Les Morbus sont les esclaves de leur palais hautement raffiné. Seul le sang des malades et des mourants les sustente, tandis que le sang sain se transforme en cendres dans leurs bouches. Certains Morbus se sentent contraints à boire seulement le sang infecté par une maladie particulière, mais cette restriction n'est qu'une question de goût ou de limitation psychologique. Alors que d'habitude ces maladies n'affectent jamais gravement les Morbus eux-mêmes, elles peuvent occasionnellement être transmises par le sang.

Alliances:

Si le clan d'un vampire est semblable à sa famille, son alliance est le cercle social dans lequel il évolue. Dans certains cas, une Alliance est une allégeance politique. Dans d'autres, elle en est une religieuse ou philosophique. Ces alliances coexistent toutes dans la plupart des villes des Kindreds, rivalisant pour la prééminence tout comme leurs membres luttent pour le statut et la reconnaissance au sein même d'une Alliance. Avec le choix du Clan, le choix de l'Alliance (ou de ne pas rejoindre d'alliance du tout) défini la position de base d'un personnage Kindred.

Le Cercle de la Vieille

Le Cercle est un groupe secret et mystique de Kindreds possédant ses propres croyances sur la nature vampirique et même sa propre Discipline. Ceux qui sont appelés les Acolytes croient que les vampires sont une part naturelle du monde et peuvent apprendre, grandir, et trouver l'illumination au lieu de patauger dans l'angoisse criblée de culpabilité d'autres groupes qui se focalisent sur la pénitence. Par conséquent, les membres du Cercle de la Vieille se trouvent souvent rejetés en tant que marginaux politiques et hérétiques de l'existence vampirique, spécialement par les Kindreds plus religieux. Le Cercle croit que la création est le pouvoir. Les vampires doivent faire face à leur condition statique et la dépasser en créant et en cultivant tout ce qu'ils peuvent. Les Acolytes chérissent aussi les épreuves auto-infligés, croyant que c'est seulement par le dépassement de leurs limites physiques, mentales et spirituelles qu'ils peuvent devenir plus que des créatures de la nuit. Cette croyance peut aussi mener à la persécution, leurs étranges rituels d'épreuves pouvant sembler barbares et même sacrilèges pour certains Kindreds.

Bénéfice: Les membres du Cercle de la Vieille peuvent apprendre Cruác. Cette Discipline est une forme de sorcellerie du sang basée sur des rituels et observances païennes.

La Lancea Sanctum

La Lancea Sanctum est la colonne vertébrale religieuse et morale des Kindreds, ainsi que l'Alliance des prêtres et inquisiteurs auto-consacrés des Damnés. Respectés et craints universellement, l'alliance cherche constamment à superviser l'existence religieuse de tous les Kindreds,

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

si ce n'est les diriger tout court. Se croyant choisis par Dieu, les Kindreds de la Lancea Sanctum suivent le testament de Longinus (le Sombre Messie), un recueil d'écrits du centurion qui a percé le flanc du Christ et fût transformé en vampire. Les Sanctifiés croient que sa divine transformation donna un sens à l'existence des Damnés et un nouveau but pour les morts-vivants.

La Lancea Sanctum cherche à convertir ceux qu'elle peut, et use de la conversion comme d'une alternative au conflit, ne voulant pas abattre un frère ou une sœur potentiels. Les Sanctifiés accomplissent aussi cela en offrant une marche spirituelle quand cela est possible, s'offrant eux-mêmes comme prêtres ou conseillers à tous les Damnés, et un Évêque ou un Archevêque suit souvent de près un Prince de l'Invictus.

Bénéfice: Les membres de la Lancea Sanctum ont accès à une Discipline spéciale, la Sorcellerie Thébaine. La Sorcellerie Thébaine est une forme de magie du sang capable de lancer des malédictions d'origine apparemment Biblique.

L'Invictus

L'Invictus est l'aristocratie terrienne des Damnés. Organisation élitiste en son cœur, l'Invictus enseigne que le pouvoir est tout et que ceux qui gagnent le pouvoir sont ceux qui le méritent le plus: ceux qui ont la plus grande compétence, la plus grande ambition, et surtout, la plus grande prétention au commandement. L'Invictus attire bien plus d'anciens Kindreds que de neonates, et l'alliance croit que l'âge et l'expérience ont bien plus de valeur que n'importe quoi de ce que la jeunesse peut offrir. L'ainsi nommé Premier État, prétend avoir créé la plupart des titres et des rangs des nuits modernes, et spécialement le titre de Prince. L'Invictus pense clairement en terme d'aristocratie, et comme toute aristocratie, souffre du désordre. Par conséquent, l'Invictus lutte pour maintenir l'ordre parmi les Kindreds, au sens le plus large du terme. Le plus effrayant aspect de l'Invictus est que l'alliance pourrait avoir raison: S'ils ne possédaient pas le pouvoir sur les Kindreds, alors qui le pourrait ? Peut-être que la longue histoire de tyrannie de l'Invictus n'existe que parce qu'il s'agit du seul moyen de diriger les Damnés.

Bénéfice: Les membres de l'Invictus bénéficient de leurs ligues d'amis et des ressources du groupe dans son ensemble. Ceci autorise aux joueurs de personnages de l'Invictus d'acheter les avantages Troupeau, Mentor, Ressources et Serviteur pour substantiellement moins de points d'expérience que les joueurs d'autres Kindreds.

Le Mouvement Carthien

Le Mouvement Carthien est la plus moderne des alliances vampiriques, cherchant à déraciner la tradition et à créer un système plus égalitaire pour le Droit vampirique. Les Carthiens sont pleins d'idées, fougueux et passionnés dans leur foi pour l'autonomie des Kindreds. Peu d'entre eux se demandent pourquoi le statu quo actuel a perduré depuis si longtemps. Au lieu de cela, ils ont envie de le défier, désirant avec ferveur accomplir quelque chose de positif dans le sombre monde des Kindreds. Le Mouvement Carthien est principalement composé de neonates qui tendent à se méfier des anciens de leur race. Plus un vampire vieilli, plus il devient stagnant et insensible au monde qui l'entoure. Le Mouvement a pourtant eu quelques succès dans certaines zones, et a gagné du soutien en étant patient et en jouant les jeux politiques nécessaires. La passion et l'unité sont les armes du Mouvement Carthien.

Bénéfice: En tant que réseau partagé d'idéalistes, les Carthiens ont plus de facilité à faire progresser leur position dans la société mortelle. Il en résulte qu'il est beaucoup moins cher, pour les joueurs de personnages Carthiens, d'acheter les Avantages Alliés, Contacts, Refuge, et Troupeau avec des points d'expérience.

L'Ordo Dracul

L'Ordo Dracul clame suivre les enseignements de Vlad Tepes, Dracula lui-même. Dracula prétend ne pas avoir de Sire, et avoir été frappé de non-mort par Dieu pour son abus de foi. Les Dragons, comme ils se font connaître, sont les membres de l'une des plus jeune faction majeure de la société des Damnés. Leur fondateur supposé n'a pas été vu depuis un siècle, et son absence remet en question l'Ordo Dracul pour certains Kindred.

L'Ordre prêche que rien n'est permanent, et que même le vampirisme peut être surpassé. Les Dragons ont développé un nombre voies surnaturelles qui affaiblissent les effets de la Malédiction, voies qu'ils appellent les Anneaux du Dragon. Bien qu'il n'y ait pas de preuves de Kindreds ayant complètement échappé au Requiem grâce aux rites des Dragons, les croyances de l'Ordre attirent toujours des Damnés de tous types et âges dans ses rangs. Tous sont les bienvenus, de telle façon que leurs connaissances et expériences de la condition vampirique puissent être partagées. Cette masse croissante de connaissance est l'un des buts des Dragons: plus ils connaissent la Malédiction, plus ils peuvent lutter contre elle.

Bénéfice: Les membres de l'Ordo Dracul peuvent apprendre les Anneaux du Dragon. Les Anneaux du Dragon sont un ensemble de rites spéciaux qui permettent aux Damnés de surpasser quelques aspects de la Malédiction.

2ème étape: Attributs

Les **Attributs** représentent des capacités innées, telles que la Force, l'Intelligence ou la Présence. Ils sont divisés en trois colonnes correspondant aux Attributs Physiques, Mentaux et Sociaux.

Répartissez 5 points dans la colonne des Attributs que vous avez choisi comme étant primaire, 4 dans la secondaire et 3 dans la tertiaire, en plus du point déjà offert dans chaque Attribut.

Reportez-vous à la feuille de personnage pour connaître le liste des Attributs.

3ème étape: Compétences

Les **Compétences** représentent des capacités acquises, comme Armes à feu ou Médecine. Elles se répartissent en Compétences Physiques, Mentales et Sociales. Un mot ou une expression entre parenthèses suivant une Compétence indique une Spécialité, un secteur de la compétence globale dans lequel le personnage est particulièrement doué et qui lui accorde un dé supplémentaire sur les groupements de dés qui sont relatif à la dite spécialité.

Répartissez 11 points dans la catégorie de Compétences que vous avez choisie comme primaire, 7 dans la secondaire et 4 dans la tertiaire et prenez 3 spécialités.

Reportez-vous à la feuille de personnage pour connaître le liste des Compétences.

4ème étape: Disciplines

Répartissez 3 points dans les Disciplines (au moins deux de ces points doivent aller aux Disciplines du Clan) et 7 points dans les Avantages (achetez le cinquième points dans n'importe quel domaine coûte deux points).

Animalisme

Animalisme est la Discipline reflet de la Domination, mais qui vise les Animaux. Les Ventrues l'apprécient pour le contrôle qu'elle leur offre sur le règne animal, tandis que les Gangrels la voient comme une extension de leur nature sauvage.

● Murmures sauvages:

Ce pouvoir permet au Kindred de comprendre les animaux et de leur parler. Ceci peut permettre de trouver des secrets mais peut avoir d'autres utilités. Le joueur fait une jet Manipulation + Animaux + Animalisme et gagne un bonus de +1 si l'animal est un prédateur. Le vampire doit être en contact oculaire avec l'animal et ne peut encore demander d'être obéi.

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

Anneaux du Dragon

Alors que la malédiction du vampirisme accorde des pouvoirs surnaturels et certaines faiblesses, l'Ordo Dracul cherche à les dépasser. Par l'utilisation d'un certain nombre de rites et d'observances collectivement connus comme les Anneaux du Dragon, l'Ordo Dracul cherche à repousser les limitations de la non-vie jusqu'à ce que ses membres réalisent la pureté. Tout comme la Sorcellerie Thébaine et le Crúac ont certains prérequis, apprendre les Anneaux du Dragon requière que le disciple potentiel ait au moins un point dans l'Avantage " Statut dans une Alliance (Ordo Dracul) ". Une fois que le personnage a appris un grade des Anneaux du Dragon, aucune autre dépense n'est nécessaire, et le personnage peut activer ou lever le pouvoir du grade à n'importe quel moment.

Certains prétendent qu'ils existent trois Anneaux du Dragon, mais toutes certitudes sont difficiles à avoir avec l'énigmatique Ordo Dracul…

Anneau des Fléaux

Second Grade: Surmonter le Sommeil Diurne

Le Dragon peut écarter dédaigneusement le lourd sommeil qui s'abat sur les Kindreds durant la journée. Le joueur dépense un point de Volonté, et le personnage peut rester éveillé tout le jour. Mais le Dragon doit encore éviter la lumière du Soleil.

Anneau du Sang

Premier Grade: Le Sang Coule Doucement

Le corps mort-vivant du Dragon ne demande plus autant de sang pour s'animer que celui des Kindreds moins illuminés. Le joueur n'a besoin de dépenser qu'un point de Vitae pour que son personnage s'éveille durant un nombre de nuits égale au score de Résolution du vampire. Donc un Kindred avec une Résolution à 2 , permet un point de sang toutes les deux nuits seulement.

Second Grade: Sang des Bêtes

Les rumeurs disent que les Kindreds avec une Puissance de Sang élevée, ne peuvent plus se nourrir du sang animal ni du sang humain-et qu'ils se boivent donc le sang d'autres Kindreds. Cela est peut-être vrai car ce grade a été créé pour qu'un vampire puisse continuer à se nourrir du sang animal et humain, quelque soit sa Puissance du Sang.

Troisième Grade: Sang des Perspicaces

Le Dragon arrive, désormais, à mieux digérer le sang qu'il boit et a donc moins besoin de sang pour se sustenter. En termes de jeu, le personnage gagne trois points de Vitae à chaque fois qu'il en draine deux d'un humain, et reçoit le double de la Vitae qu'il vole à un Kindred ou à un autre calice surnaturel.

Auspex

Pouvoir Mekhet de la perception extrasensorielle, l'Auspex, permet aux Ombres d'apprendre des secrets pour lesquels le reste des Kindreds pourraient tuer. Discipline du glanage d'information, l'Auspex n'accorde pas seulement des sens plus aiguisés, mais peut même percer les déguisements et illusions surnaturels, et permet à son utilisateur de communier avec les esprits. L'Auspex procure d'incroyables informations, mais aussi d'incroyables dangers - ceux qui sont connus pour le pratiquer deviennent rapidement des cibles pour ceux qui souhaitent que leurs secrets restent cachés.

● *Sens aiguisés:*

Ce pouvoir permet au vampire de magnifier ses sens (ou juste un) à des niveaux surhumains. Ceci requiert une action mais aucun jet de dé. Ceci peut même permettre de voir dans la pénombre.

●● *Perception de l'Aura:*

En ce concentrant, le vampire peut percevoir les couleurs changeantes de l'aura d'autrui, ce qui lui permet de déchiffrer leurs motifs. Ceci demande d'observer pendant au moins deux tours le sujet et de faire ensuite un jet d'Intelligence + Empathie + Auspex tandis que le Conteur fait un jet de Sang Froid pour la cible. Si le joueur obtient plus de succès que le conteur, son personnage sait si la cible ment. Finalement, si le personnage utilise ce pouvoir alors qu'il interagi ou qu'il se trouve à proximité de la cible au moins un tour immédiatement avant un combat, il gagne un bonus à son Initiative égal au nombre de succès obtenus en activant ce pouvoir (puisqu'il peut prédire l'action de la cible.)

●●● *Toucher de l'Esprit:*

Ce pouvoir permet au Kindred de “lire” les dernières émotions fortes associées à un objet (appelées impressions psychiques). Il lui faut pour cela toucher l'objet (ou le lieu) en question et se concentrer. Le joueur fait un jet d'Intelligence + Empathie + Auspex. Le nombre de succès indique l'acuité des visions ou des sentiments que le Kindred a réussi à “lire” et donc le nombre et la pertinence des informations qu'il en tire.

●●●● *Projection Crépusculaire:*

Un maître de l'Auspex peut projeter ses sens en une unique expérience extra-corporelle qui, parfois, lui permet de communier avec les esprits des morts, tout en étant capable d'observer de façon invisible ce qui lui plaît. Une telle forme, appelée “corps fantôme”, est immunisée à la fatigue et aux nuisances physiques, et peut voler à de grandes vitesses. Les corps fantômes peuvent même se rendre sous terre à volonté - partout à l'intérieur et sous la limite de la sphère lunaire. Pourtant, d'autres utilisateurs de l'Auspex peuvent aussi voir un utilisateur de cette Discipline s'ils sont assez perceptifs.

Cachexy

La possession de cette Discipline est considérée comme la frontière entre ce qui fait d'un Kindred un Mekhet avec des habitudes alimentaires singulières et ce qui en fait un membre confirmé de la lignée du sang des Morbus. Tout Kindred peut choisir de se nourrir de mortels malades s'il souhaite risquer de répandre l'infection au reste du troupeau, mais seuls les Morbus peuvent transformer les effets de leur alimentation de prédilection en cette formidable et dangereuse Discipline.

Cachexy permet à l'utilisateur de répandre, infliger ou empirer, de manière sélective, les effets de n'importe laquelle des myriades de maladies qu'il porte à un moment donné. Certains des effets requièrent que le personnage touche la cible choisie, tandis que les effets

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

dangereux des hauts niveaux éliminent cet obstacle et font de l'utilisateur un danger biologique ambulant.

●● *Contaminer:*

Le Contact avec le sang d'un Morbus pourrait résulter en une infection par n'importe laquelle des maladies qu'il a expérimenté, mais ce pouvoir assure ce résultat. En enduisant un objet de petites dimensions où une petite zone avec sa Vitae, le Morbus contamine cet objet avec une souche surnaturellement résistante d'une des maladies qu'il porte. Qu'un mortel ou qu'un Kindred touche ou ingère la zone affectée, et il risquerait alors d'être infecté.

Cauchemar

La simple présence d'un Nosfératu est déjà dérangeante, mais avec la Discipline du Cauchemar, les Fantômes manient la peur comme si elle était une arme tangible. Certains Kindreds utilisent Cauchemar un peu plus comme un moyen de révéler leur état damné, mais les autres en usent pour manipuler tactiquement autrui, faisant fuir de terreur leurs ennemis et se saisissant de la peur de leurs alliés pour leur propre protection. La Discipline elle-même est aussi franche et précise que ses utilisateurs - les effets infligeant de la simple peur à la folie aux cibles.

● *Aspect Monstrueux:*

En dévoilant ses crocs et en imitant un terrible sifflement animal, le vampire insuffle une pure terreur chez une victime. L'activation de ce pouvoir demande un jet de Présence + Intimidation + Cauchemar (la faiblesse du clan Nosfératu ne pénalise pas ce jet.) Les observateurs font un jet de Sang Froid + Puissance du Sang. S'ils obtiennent moins de succès que le " monstre ", ils fuient immédiatement et éviteront sa présence pour le reste de la scène. Le Vampire peut garder ce pouvoir actif pour la scène entière.

●● *Craintes:*

Alors qu'une manifestation extérieure et tangible peut insuffler la peur chez un observateur, ce n'est qu'un moyen ouvert et franc de prédation sur les faibles. Plus insidieux et subtil est le sens de malaise général, la panique et la paranoïa montante qu'un vampire peut engendrer avec ce pouvoir. La dépression, l'inquiétude et l'incertitude rampent dans les cœurs des personnes qui entourent le vampire. Ceux qui sont affectés par le pouvoir deviennent remar-

quablement moins efficaces comme ils s'abandonnent à la paranoïa et à la méfiance.

L'activation de ce pouvoir nécessite un jet de Manipulation + Empathie + Cauchemar. Toute personne affectée doit faire un jet de Sang-Froid + Puissance du Sang pour résister. Si le vampire obtient plus de succès que sa (ou ses) cible(s), cette dernière souffre d'une pénalité de -2 à tous ses jets et ne peut dépenser de Volonté pour obtenir un bonus de +3 à ses jets. Cet effet s'applique à zone d'un rayon de 15 mètres et dure aussi longtemps que le personnage se concentre dessus. Si le personnage utilise une autre Discipline ou entre en combat, l'effet s'arrête.

●●● *Œil de la Bête:*

Par un contact oculaire, l'utilisateur de ce pouvoir peut immobiliser sa victime, la plongeant dans la terreur (si elle est mortelle), ou dans la frénésie (si c'est un Kindred). Activer ce pouvoir nécessite la dépense d'un point de Vitae et un jet de Présence + Empathie + Cauchemar (la faiblesse du clan Nosfératu ne s'applique pas), opposé au Sang-Froid + Puissance du Sang de la victime.

Célérité

Cette Discipline permet au personnage d'augmenter sa vitesse à des niveaux surhumains. L'activation de cette Discipline nécessite la dépense d'un point de Vitae. Ceci coûte une action, mais la Discipline est ensuite active pour le reste du tour. Pendant que la Célérité est active, toute personne attaquant le vampire souffre d'une pénalité à son jet d'attaque égale au score de Célérité du personnage. Cette pénalité s'ajoute au potentiel de défense du personnage et à tout autre modificateur de l'attaque, ainsi qu'à tous les types d'attaque.

De même, son trait de Vitesse est augmenté par lui-même pour chaque point en Célérité, aussi longtemps que cette Disciplines est active.

Notez que la Célérité peut être activée à n'importe quel moment du tour, indépendamment du moment auquel le personnage est censé agir. L'activer avant de jeter l'Initiative, permet d'ajouter le score de Célérité au Modificateur d'Initiative du personnage.

Crúac

Crúac [latin Cruor, sang, NdT] est le nom couramment employé pour désigner la sorcellerie du sang païenne pratiquée par les membres du Cercle de la Vieille. Magie primitive et puissante, Crúac exige des sacrifices de sang, ainsi que l'apprentissage de rituels de la part de ceux qui la pratiquent. La majorité de la société des Kindreds trouve la pratique de Crúac immorale, et il est connu que leurs pratiquants, dans les domaines tenus par la Lancea Sanctum, ont été brûlés comme hérétiques. Pour cette raison, cette Discipline reste un secret bien gardé. Un personnage doit acquérir au moins un point de l'Avantage: Statut dans une Alliance (Cercle de la Vieille) pour qu'on lui enseigne Crúac. Ceux qui quittent l'Alliance se trouvent étroitement surveillés par leurs anciens compagnons.

Un personnage dispose d'un score en Crúac, exactement comme pour n'importe quelle autre Discipline, mais le score détermine le niveau maximum de rituels au lieu de donner droit à un pouvoir spécifique. Le personnage gagne un rituel gratuit chaque fois qu'il augmente son score en Crúac, mais après cela, les rituels supplémentaires doivent être achetés avec des points d'expérience.

Vitae de l'Hydre (Rituel de Niveau deux):

Celui qui exécute ce rituel se protège des diableristes potentiels et de tous ceux qui voudraient se repaître de son sang. Ce rituel transforme la Vitae de celui qui l'exécute en une sorte de poison. Les Kindreds qui en boivent souffrent d'un point de dommage létal pour chaque point de Vitae consommé, tandis que les mortels qui en absorbent encaissent deux points de dégâts létaux pour chaque point de Vitae. La Vitae altérée par ce rituel reste empoisonnée tant qu'elle reste dans le corps de celui qui a exécuté le rituel. Dès qu'elle en sort, elle redevient de la Vitae vampirique ordinaire.

Domination

Force des Ventrue, la Domination permet aux Seigneurs de submerger l'esprit d'autrui par leur propre force de volonté, influençant ainsi

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

les actions et même les pensées. Les histoires de décades effacées de la mémoire et de rivaux décidés réduits en servants minaudant d'un seul coup d'œil sont légions dans les cours des Kindreds. La Domination est spécialement utile sur les mortels, qui offrent peu de résistance aux subjugations mentales, mais peut être tout aussi efficace sur des Kindreds. Même les anciens peuvent tomber sous le pouvoir d'un talentueux nouveau-né grâce à cette Discipline. Il n'en reste pas moins que la Domination requiert de capturer le regard d'une victime, et ne peut donc être utilisée que sur un sujet à la fois.

Les sujets des pouvoirs de Domination peuvent y résister en obtenant autant ou plus de succès que le vampire sur un jet de Résolution + Puissance du Sang.

● *Ordre:*

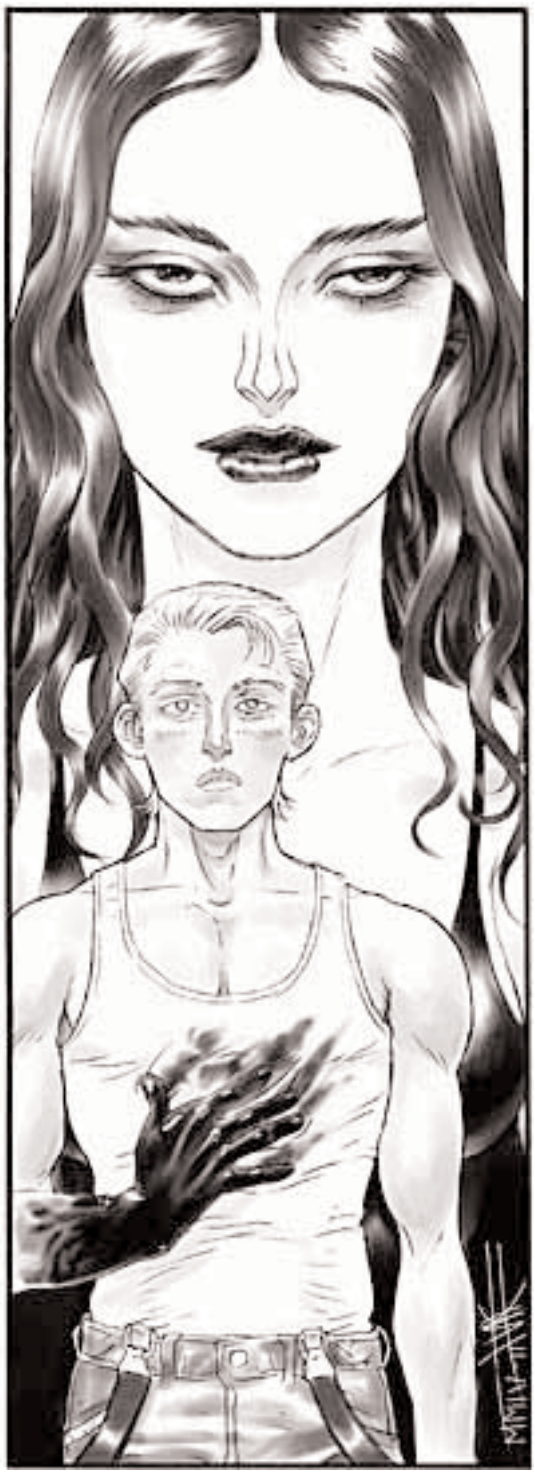
Ce pouvoir permet de donner un ordre d'un mot à une cible tel que " Stop ! " ou " Silence ! ". Cet ordre ne peut forcer la cible à se blesser elle-même. Pour que ce pouvoir fonctionne il faut réussir un jet d'Intelligence + Intimidation + Domination.

●● *Hypnotisme:*

Source de beaucoup de légendes sur le regard hypnotique des vampires, Hypnotisme permet à un Kindred d'implanter une fausse pensée ou suggestion dans le subconscient de l'esprit du sujet. Ce pouvoir requiert non seulement un contact oculaire, mais également une intense concentration et des paroles précises. Le Kindred peut activer la pensée imposée ou l'ordre immédiatement - " Marche par-là et ouvre la porte " - ou bien il peut mettre en place un stimulus qui active une suggestion à une date ultérieure - " Quand tu verras un homme dans un costume bleu avec une rose rouge à son revers, tu renverseras ton verre sur lui."

Ce pouvoir ne permet pas de réarranger ou d'altérer la mémoire du sujet, mais peut la forcer à laisser une porte ouverte, à aller chercher un objet, à garder une porte durant le jour, ou même à faire des choses plus subtiles comme attendre une personne en particulier pour lui offrir un verre.

L'activation de ce pouvoir nécessite un jet d'Intelligence + Expression + Domination.



●●● *L'Esprit Distrait:*

Ce pouvoir permet au vampire de remodeler la mémoire de sa victime. Il doit tout d'abord établir un contact oculaire et ensuite passer du temps à poser des questions (pour déterminer ce dont se souvient la cible) pour ensuite décrire en détail tous nouveaux souvenirs qu'il souhaite implanter.

Ceci nécessite un jet d'Astuce + Persuasion + Domination auquel est soustrait la Résolution de la cible. Plus les souvenirs seront complexes ou invraisemblables plus le joueur devra obtenir de succès: Oublier la

couleur des cheveux de quelqu'un ne requiert qu'un ou deux succès ; Oublier un événement traumatisant (comme voir un vampire se nourrir) pourrait en requérir 15 à 20 ; Complètement changer une semaine d'évènements devrait en requérir 50 ou plus. Le joueur peut accumuler les succès de jets en jets tant que son personnage n'est pas interrompu -chaque jet représentant cinq minutes de manipulation mentale.

Majesté

Force du Clan Daeva, la Majesté accorde aux Succubes une influence sur les émotions des mortels et des autres Kindreds. La Majesté est une extension du charisme propre d'un vampire et peut faire tourner les têtes (et les cœurs) de toute une foule. Ce n'est pas une Discipline de contrôle direct sur l'esprit - ce qui est le domaine de la Domination - ceci signifiant que ceux qui y sont assujettis gardent encore leur libre arbitre, leur personnalité, et leur créativité - on pourrait soutenir que cela les rend plus utiles qu'un esclave de la Domination. Une victime de la Domination pourrait également réaliser ce qui lui a été fait, tandis qu'une victime de la Majesté n'est généralement pas aussi avisé.

● *Révérence:*

Ce pouvoir accorde au personnage un degré de charme surnaturel ; les personnes affectées par ce pouvoir flatte le personnage et sont fascinées par lui. Elles n'entreprendront pas d'action pouvant leur nuire, mais seront polies et montreront de la déférence envers le personnage. Pour utiliser ce pouvoir il faut réussir un jet de Présence + Expression + Majesté et obtenir plus de succès que le score en Sang-Froid de la cible. Pour le reste de la scène, tout jet social du vampire visant la cible de Révérence, bénéficie d'un bonus égal au nombre de succès obtenus sur le jet d'activation.

Révérence peut être utilisé sur plus d'une personne, mais le jet d'activation souffre alors d'une pénalité de -1 pour affecter deux personnes, et de -2 pour affecter 3 à 6 personnes.

N'importe qui peut qui peut contrer les effets de la Révérence pour un tour en dépensant un point de Volonté temporaire.

●● *Révélation:*

L'allure et la manière dont un Kindred inspire la confiance avec ce pouvoir sont suffisantes pour amener autrui à passer outre la prudence et à révéler leurs plus intimes sentiments et secrets. Quelques compliments, paroles compatissantes ou un regard généreux d'un vampire

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

peut briser la prudence et la peur d'une personne, lui insufflant un désir de partager des sentiments profonds ou de sombres secrets dans une montée d'affection ou de confiance.

Ce pouvoir mine subtilement la volonté du sujet, en faisant que cette personne aie confiance dans le vampire et se confesse à lui. Pour utiliser ce pouvoir il faut dépenser un point de Vitae et faire un jet de Manipulation + Persuasion + Majesté. La cible peut faire un jet de Sang Froid + Puissance du Sang-si c'est un vampire- ou de Sang Froid uniquement si c'est un mortel. Si la cible obtient autant ou plus de succès que l'utilisateur, elle arrive à résister à ce pouvoir. Sinon, elle devra répondre de la façon la plus sincère et complète possible à une question du vampire.

●●● *Ravissement:*

Ce pouvoir perverti le libre arbitre de la cible, en faisant d'elle l'esclave du vampire. Le sujet de ce pouvoir pense servir de sa propre volonté le vampire, mais quand la durée du pouvoir arrive à sa fin, elle revient à la raison et peut alors se sentir violée et en colère. Le joueur du vampire fait un jet de Manipulation + Empathie + Majesté. Celui de la cible fait un jet de Sang Froid + Puissance du Sang (Sang Froid seul si ce n'est pas un vampire.) Si l'utilisateur du pouvoir obtient plus de succès que la cible, le Ravissement prend effet.

Occultation

Habitants de la nuit, prédateurs et gardiens de la Mascarade, les vampires sont des créatures pour lesquelles le secret et la furtivité sont inhérents à leur nature. La Discipline d'Occultation est construite sur cette nature, accordant au Kindred un astucieux pouvoir de dissimulation et d'illusion.

Les pouvoirs d'Occultation embrument l'esprit des observateurs au lieu de réellement changer son porteur. La victime du pouvoir détourne son regard de l'utilisateur, se refusant d'apprendre ce qu'il se passe vraiment. Cela est important, car les Kindreds Occultés apparaissent encore sur les bandes et les systèmes d'enregistrement de données, bien qu'aucun mortel ne regarderait à travers l'objectif. Pareillement, les animaux sont capables de percer l'illusion fournie par l'Occultation. Même certains mortels qui voient le monde d'une manière inhabituelle, comme les enfants ou les malades mentaux, peuvent voir à travers le voile.

Les Damnés qui ont accès à la Discipline d'Auspex peuvent également parfois percer les illusions de l'Occultation, mais une telle entreprise tourne rapidement en une lutte de volontés, du fait que les deux pouvoirs se basent sur la puissance mentale du Kindred.

● *Toucher de l'Ombre:*

Ce pouvoir permet au vampire de cacher de petits objets dans ses mains ou sur sa personne. Même si quelqu'un cherche spécialement cet objet sur lui, le pouvoir le garde caché. Pour activer ce pouvoir il faut réussir un jet d'Astuce + Larcin + Occultation. Une fois actif ce pouvoir fonctionne une scène ou jusqu'à ce que le vampire décide d'y mettre fin.

●● *Masque de Tranquillité:*

La plupart des vampires ressentent un soupçon de peur ou de colère - la Teinte du Prédateur- lorsqu'ils rencontrent un autre Kindred pour la première fois. L'utilisateur de ce pouvoir n'engendre pas cet effet, bien qu'il le ressente encore et peut donc reconnaître un vampire sans être reconnu par lui. Ce pouvoir peut être activé ou levé à volonté.

●●● *Manteau de la Nuit:*

Ce pouvoir permet au vampire de disparaître complètement, même à vue. Il reste invisible jusqu'à ce qu'il désire réapparaître, ou jusqu'à ce qu'il entreprenne une action visible (comme attaquer quelqu'un ou casser une vitre.) Disparaître requiert un succès sur un jet d'Intelligence + Furtivité + Occultation. Avec cinq succès ou plus, toute personne voyant le personnage disparaître oublie même qu'il était présent au départ.

●●●● *L'Étranger familier:*

Ce pouvoir permet au personnage de prendre l'apparence de la personne que le sujet s'attend le plus à voir dans les circonstances de leur rencontre. Le personnage n'a pas besoin de dire

qui il "devient". En fait, il n'est même pas immédiatement conscient de l'aspect sous lequel il est perçu, à moins que la cible lui donne l'identité à travers des indices verbaux ou comportementaux. Pour cette raison, L'Étranger Familier est mieux utilisé dans des circonstances où le contact entre le personnage et le sujet a beaucoup de chances d'être bref. Sinon, le personnage courre un risque conséquent de faire s'évanouir l'illusion par un comportement impropre.

Protéisme

Au travers de la communion avec la Bête, les Gangrel ont développé des liens beaucoup plus étroits avec la nature sauvage. Ceci est illustré par leur maîtrise du Protéisme, la Discipline du changement de forme et du pouvoir de la nature. Le Protéisme est de loin la Discipline la plus impressionnante à voir utiliser, puisque ceux qui la manient peuvent changer leur forme, se mêler à la terre pour se cacher du soleil (ou des Kindreds), et accomplir une variété d'autres altérations exotiques sur eux-mêmes. Pourtant, les changements commencent d'abord à l'intérieur de soi, et le premier niveau de Protéisme est l'un des plus utiles.

● Aspect du Prédateur:

La plus basique des capacités de cette Discipline permet à un vampire de projeter un aspect surnaturel de férocité d'un prédateur sauvage. Ceci permet à un vampire d'outrepasser les relations normales de la Puissance du Sang lors d'une première rencontre avec un Kindred inconnu. Quand le combat des Bêtes s'enclenche lors d'une telle rencontre (suite à la Teinte du Prédateur) le Gangrel avec cette Discipline réagit toujours comme s'il possédait une Puissance du Sang égale à celle de tous les autres. Sa bête ne le conduira jamais à fuir une telle rencontre.

●● Refuge du Sol:

Ce pouvoir permet au vampire de s'enfoncer dans la terre, le rendant largement immuniser aux dommages physiques, et le protégeant des rayons du soleil. Activer ce pouvoir coûte un poing de Vitae.

●●● Serres du Sauvage:

De longues griffes incurvées poussent des doigts du personnage qui invoque ce pouvoir (ce qui requiert la dépense d'un point de Vitae.) Une attaque avec ses griffes se résout par jet de Force + Bagarre + 1-Potentiel de Défense de la cible. Chaque succès inflige un niveau de dégâts aggravés.

Résistance

Cette Discipline rend le vampire surnaturellement résistant. Activer cette Discipline demande la dépense d'un point de Vitae. Une fois activée, le score en Résistance du vampire s'ajoute à sa Constitution pour le reste de la scène, et s'ajoute également à ces niveaux de Santé. Toutes les blessures existantes sont alors décalées vers la droite de l'échelle de Santé. La première fois que le vampire subit des dégâts aggravés après l'activation de la résistance, un nombre de ces niveaux de dégâts aggravés égale au score en Résistance du personnage sont considérés comme létaux (et sont ainsi plus facile à guérir.) A la fin de la scène, lorsque la Résistance cesse son effet, le personnage perd tous les points supplémentaires qu'il avait obtenus en Constitution et en Santé. Les pénalités de blessures reviennent à leur position originale (ainsi les pénalités les plus sérieuses entrent immédiatement en jeu.) Tout dommage dépensant l'échelle de santé normale doit être guéri immédiatement à la fin de la scène.

Sorcellerie Thébaine

La Sorcellerie Thébaine est (prétendument) une sainte Discipline enseignée exclusivement aux membres de la Lancea Sanctum, et elle fait écho au Dieu de colère et de vengeance de l'Ancien Testament. Secret gardé de près parmi les Sanctifiés, la Sorcellerie Thébaine implique un nombre de rituels miraculeux que la secte prétend avoir apprise d'un avatar de Dieu. Tout Kindred qui souhaite apprendre la Sorcellerie Thébaine doit avoir au moins un point dans l'Avantage: Statut dans une Alliance (Lancea Sanctum).

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

Un personnage possède un score pour la Sorcellerie Thébaine, tout comme pour toute autre Discipline, mais ce score détermine le niveau maximum des rituels qu'il peut posséder au lieu d'accorder un pouvoir spécifique. Un rituel est gagné gratuitement quand un personnage augmente son score en Sorcellerie Thébaine, mais ils doivent être achetés avec des points d'expérience ensuite. Les Rituels demandent toujours la dépense d'un unique point de Volonté pour être lancés, ainsi que celle d'autres composants matériels, appelés sacrifices. Chaque rituel a un unique ensemble de sacrifices.

Malédiction du désespoir (Rituel de Niveau Trois):

Le sorcier maudit une action spécifique de son sujet. La prochaine fois que le sujet engagera cette action, son groupement de dé habituel n'est pas jeté. Un jet de chance est lancé à la place. La malédiction peut être générale ("Ta prochaine attaque en combat est condamnée à échouer !") ou aussi spécifique ("La Prochaine fois que tu te nourriras sur un Chrétien aveugle à minuit… ") que le lanceur le souhaite. La malédiction demeure jusqu'à ce que ses conditions se soient réalisées. La Malédiction du Désespoir requiert le sacrifice d'une mèche de cheveux du sujet.

Vigueur

Cette Discipline rend le personnage surnaturellement fort. Son activation demande la dépense d'un point de Vitae. Pour le reste de la scène, le vampire ajoute son score de Vigueur à sa Force (Notez qu'augmenter la Force avec de la Vitae ne dure qu'un tour).

Dévotions

Les niveaux de base des Disciplines ne sont pas les seuls pouvoirs surnaturels dont disposent les Kindreds. Par l'expérimentation ou par d'autres moyens, les vampires ont découvert des techniques entièrement nouvelles nommées Dévotions. Les Dévotions ne sont pas de nouvelles Disciplines: en fait, elles combinent la connaissance des Disciplines dont elles sont issues; de cette façon, un effet entièrement nouveau, qui n'aurait pas été possible autrement, est créé. Les Kindreds peuvent apprendre et enseigner des Dévotions exactement de la même façon que les Disciplines dont elles sont issues, bien qu'elles soient plus rares que celles-ci et se révèlent plus difficiles à apprendre sans un mentor expérimenté. Cette rareté jointe à cette difficulté à les apprendre rendent les Dévotions très rares, mais ceux qui y consacrent le temps et les efforts peuvent tout de même les apprendre et en tirer parti.

Toucher de Privation (Augure ●●●●, Domination ●●):

D'un simple contact, le Kindred peut temporairement occulter l'un des cinq sens de la victime. Cette Dévotion est le plus souvent utilisée en combat ou lors d'un interrogatoire pour aveugler ou assourdir un sujet, mais elle peut tout aussi facilement être utilisée pour nier l'un de ses autres sens. De fait, un vampire qui est immunisé à la douleur ne souffre pas des pénalités de blessures; c'est pourquoi certains Kindreds ont été connus pour utiliser ce pouvoir sur leurs alliés dans des situations difficiles.

5ème étape: Avantages

Généraux

Alliés (Var.):

Les Alliés sont des personnes qui acceptent d'aider le personnage de temps à autre. Ils peuvent être des associés, de bons amis ou des gens qui doivent une faveur à votre personnage. Chaque acquisition de cet Avantage est dédiée à un type d'alliés, que ce soit dans une organisation, une société ou un cercle. Les exemples comprennent la police, la municipalité, les syndicats, les banques, la faculté universitaire et les personnels hospitaliers. Pour avoir des alliances dans plus d'un milieu, vous devez acheter cet Avantage plusieurs fois, chaque trait ayant son propre niveau. Donc, votre personnage peut posséder Alliés(Police)●●, Alliés(Criminels)●●● et Alliés(Mairie)●, chacun acquis séparément à la création du personnage ou durant le jeu.

Cet Avantage représente généralement un réseau social auquel votre personnage peut faire appel plutôt qu'un individu spécifique. A moins que vous vouliez spécialement qu'il signifie que vous avez un chef de la pègre comme ami, Alliés(Pègre)●●● représente votre proximité avec les gangsters en général et la facilité avec laquelle vous pouvez faire appel à vos liens parmi le crime organisé pour obtenir de l'aide.

Chaque point que votre personnage possède indique l'importance de son influence sur ce groupe. Un point peut signifier qu'il peut demander une faveur minime, telle qu'obtenir une indulgence sur une amende au stationnement, si l'alliance est parmi la police, ou être autorisé à voir un article avant qu'il aille en presse, si l'alliance est parmi les journalistes. Trois points rassemblent des faveurs considérables, comme faire perdre un permis de construire par la Mairie, ou faire adopter rapidement une résolution de grève par les chefs d'un syndicat. Cinq points permettent d'obtenir des faveurs dangereuses voir ouvertement criminelles, telles que le sabotage d'un marché à Wall Street, ou la diffusion des réponses d'un examen par un professeur d'université. Le Conteur a le dernier mot pour définir ce qu'est une requête acceptable et ce qui ne l'est pas. S'il y a un doute, le Conteur peut demander un jet de Manipulation + Persuasion, avec un bonus égal au score d'Alliés de votre personnage. Des pénalités peuvent aussi s'appliquer selon l'importance ou le danger de la requête.

Célébrité (Var.):

Quelque en soit la raison (être une star, un personnage politique, ou le membre d'une élite sociale, intellectuelle ou sportive), le personnage avec cet Avantage est connu. Le score dans cet avantage est ajouté aux groupements de dés de Persuasion ou de Relationnel du personnage quand il peut utiliser sa célébrité à son avantage.

Le Conteur peut également faire des jets occasionnels pour déterminer si des personnes dans la rue reconnaissent le personnage.

Conduite de cascadeur (●●●):

Le personnage est un conducteur doué, et peut accomplir d'autres actions (comme tirer au pistolet) en conduisant une voiture. Le Conteur peut toutefois lui demander un jet de conduite s'il tente d'accomplir une action fantaisiste.

Contact (Var.):

Un contact est une personne qui peut fournir des informations sur un sujet précis au personnage. Le score de ce trait indique le nombre de contacts que détient un personnage.

Pour chacun de ses contacts le domaine de connaissance doit être précisé (ainsi que l'identité du contact et ses relations avec le personnage…)

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

Géant (●●):

Le personnage ayant cet avantage est extrêmement grand, musclé ou gros, ce qui lui accorde une constitution plus solide. Un tel personnage humain possède une Taille de 6 au lieu de 5 (ce qui lui accorde un niveau de santé supplémentaire.)

Inspirateur (●●●●):

Un personnage possédant cet avantage est capable de rallier les autres en période de grande détresse, renouvelant leur courage et leur détermination face à l'adversité. Une fois par session de jeu, il peut exhorter ceux qui l'entourent à redoubler d'efforts face à un grand danger ou un grand stress. Le joueur fait un jet de Présence + Persuasion. Si le jet réussi, tout individu qui assiste réellement le personnage et qui est à porter d'oreille, regagne un point de Volonté temporaire qu'il avait dépensé (sans dépasser leur score maximum en Volonté). Le personnage ne peut utiliser cet Avantage sur lui-même, et ne peut l'utiliser sur le même sujet plus d'une fois par jour.

Langue (Var.):

Cet Avantage doit être acquis pour chaque langue connue par le personnage. Il possède aussi un score. Langue ?, signifie que le personnage sait à peine converser dans la langue choisie, Langue ll signifie que le personnage parle la langue couramment, et Langue lll qu'il maîtrise le langage soutenu dans cet idiome.

Look d'enfer (Var.):

Le personnage est séduisant et sexy, et il gagne donc des dés supplémentaires sur ces jets impliquant la Présence ou la Manipulation, pour divertir, séduire, distraire ou accomplir d'autre actions en s'appuyant sur son apparence.

Avec un score de ll dans cet avantage le bonus est +1 dé. Pour un score de ●●●●, le bonus est de +2.

Toutefois, comme le personnage est attirant les gens tendent à se souvenir de lui.

Mémoire Eidétique (●●):

Le personnage n'oublie rien de ce qu'il a vu ou entendu. Il n'a normalement besoin d'aucun jet pour se souvenir de quelque chose, mais, dans des circonstances stressantes, ajoute deux dés à de tels jets.

Mentor (Var.):

Le personnage ayant cet avantage bénéficie de l'aide ou de la protection d'une autre personne qui peut lui servir de guide ou de précepteur. Le niveau de cet avantage indique l'importance du Mentor ou l'ampleur des avantages qu'il peut apporter au personnage.

Papillon des Clubs (●):

Le personnage est bien versé dans l'art d'entrer dans les clubs sans faire la queue. Aussi longtemps qu'il sera vêtu de manière appropriée pour le club en question, il peut entrer sans attendre ou sans grande difficulté.

Refuge (●●●):

Un Refuge représente un petit endroit où le personnage peut résider dans une sécurité relative. Lorsque le personnage se trouve dans son Refuge, il bénéficie d'un +1 pour détecter toute tentative d'intrusion.

Ressource (Var.):

Cet avantage reflète la richesse personnelle d'un personnage. Un score de deux dans cet avantage permet de dépenser jusqu'à 5 000 Euros sans problèmes.

Savoir Encyclopédique (●●●●):

Les personnages avec cet avantage ont une bonne mémoire des détails et savent donc de petites choses sur des sujets qu'ils n'ont jamais étudié. Cela permet à leur joueur de faire un jet d'Intelligence + Astuce, quand leur personnage est confronté à une situation dépensant le domaine de ses connaissances normales. Si ce jet est une réussite, le personnage a quelques connaissances utiles sur le sujet en question.

Sens de l'Orientation (●):

Le personnage sait toujours où est le Nord, et peut toujours retracer son chemin dans un territoire inconnu.

Sens du Danger (●):

Le personnage est habitué à rester en alerte dans des situations de danger potentiel. Ceci lui fournit sur tout jet pour déterminer s"il est surpris.

Statut (Var.):

Cet Avantage reflète le degré d'implication et de reconnaissance du personnage au sein d'un groupe donné. Ce trait est noté de 1 à 5. Le niveau en Statut est ajouté à tous jets sociaux envers d'autres membres du même groupe, selon la nature de la reconnaissance accordée au personnage.

Les formes les plus utilisés de Statuts sont le Statut dans une Cité, dans un Clan Vampirique et dans une Alliance. Concernant le Statut

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

dans une Alliance, il faut noter que le niveau 1 est requis pour être considéré comme un membre à part entière de l'Alliance en question et avoir accès à son bénéfice spécifique (voir la description des Alliances.)

Surnaturels

Sens de l'invisible (●●●):

Votre personnage a un "sixième sens" lorsqu'il s'agit du surnaturel. Peut-être ses cheveux se dressent sur sa tête, son sang reflue le long de ses bras, ou des frissons de peur parcourent sa colonne vertébrale. Quelle que soit la manière, son corps réagit à la présence de forces inconnues. Il ne peut ni voir ni entendre qui que ce soit, et, en fait, il peut ne pas connaître dans un premier temps la cause de cette réaction. Cela peut être une réponse à un phénomène surnaturel spécifique tel que les fantômes ou les vampires, ou cela peut être un sens général que quelque chose ne va pas. Avec le temps, l'épreuve et l'erreur, il pourra être capable de comprendre ce que son corps tente de lui dire.

Le type spécifique de phénomène surnaturel à quoi le personnage est sensible doit être déterminé lorsque cet Avantage est pris. Cela peut être quelque chose d'aussi vague qu'une sensation d'angoisse en la présence de fantômes, ou quelque chose plus spécifique comme un frisson glacial soudain à l'approche d'un vampire. Le Conteur a le dernier mot quant à l'exacte nature et le fonctionnement du sixième sens de votre personnage, et peut garder sa nature secrète si il le désire, vous laissant le soin de le découvrir en cours de jeu.

Seul les humains peuvent posséder cet Avantage. Le moment charnière où un mortel est transformé en un être aux pouvoirs surnaturels l'élimine.

De Combat

Désarmement (●●):

Le personnage possédant cet Avantage est assez doué dans le maniement des armes de mêlée pour désarmer son adversaire. Lors d'une attaque de mêlée réussite , si le joueur obtient un nombre de succès égal ou supérieur à la Dextérité de son adversaire, il peut choisir de désarmer ce dernier au lieu de le blesser. L'arme atterrit à un nombre de mètres de l'adversaire égal au nombre de succès obtenus.

Esquiver en Bagarre (●):

Quelque en soit la raison (un entraînement aux sports de combat, ou les nécessités de la vie), le personnage est spécialement bon en esquive en combat rapproché. S'il choisi d'esquiver durant un tour (au lieu d'attaquer), il ajoute son score de Bagarre à son potentiel de Défense.

Nouveau départ (●●●):

Cet avantage autorise le personnage à dédier une de ses actions pour améliorer son rang d'Initiative pour tous les tours de combat suivants, choisissant de s'insérer où il le souhaite dans les rangs d'Initiative, même si cela signifie qu'il sera premier alors qu'il était le dernier.

Réflexes rapides (Var.):

Cet Avantage ajoute son niveau au Modificateur d'Initiative du personnage.

Style de Combat (Var.):

La plupart des Avantages de combat ont seulement un effet unique, mais pas tous. Les Styles de Combat sont des Avantages spéciaux qui ont de multiples niveaux (un peu comme une Compétence) et avec chaque nouveau point que vous achetez, votre personnage gagne une nouvelle manœuvre. Acheter un Style de Combat requiert plusieurs pré-requis, de telle sorte que seuls les combattants compétents puissent les maîtriser. Jetons un rapide coup d'œil à certaines des manœuvres du Style de Combat Kung-fu.

Attaque Concentrée (●): Le conditionnement physique et la précision permettent à votre personnage d'asséner des coups sur les parties vulnérables d'une cible. Les pénalités pour frapper une cible spécifique sont réduites de un. Même lorsque aucune partie spécifique d'un adversaire n'est visée, les pénalités d'armure des attaques de Bagarre de votre personnage diminuent de un.

Peau de Fer (●●): Votre personnage a endurci son corps contre les coups physiques, l'autorisant à résister à des attaques répétées avec des conséquences minimales. Il a un trait d'Armure effective de un contre les attaques contondantes seulement.

Attaque Défensive (●●●): Votre personnage a maîtrisé la capacité à éviter des attaques tout en attaquant d'un même mouvement. Votre personnage peut réaliser une manœuvre d'esquive et porter une attaque unique à un individu qui tente une attaque de Bagarre ou Armée contre lui dans le même tour. Cette attaque souffre d'une pénalité de -1.

Le Kung-fu possède cinq niveaux, ainsi ses pratiquants peuvent finalement apprendre en plus les manœuvres d'**Attaque Tourbillonnante** et d'**Attaque Létale** . Toutefois, tout personnage apprenant le Kung-Fu doit posséder Force ●●, Dextérité ●●, Constitution ●● et Bagarre ●●.

Armurerie:

Voici les caractéristiques de certaines des armes du Monde des Ténèbres. Les portées des armes sont exprimées en mètres sous le format courte portée/moyenne portée /longue portée (voir règles de combats à distance) .

Notez que les armes à feu infligent des dégâts létaux aux humains, mais seulement contendants aux vampires.

Le seul exemple d'armure qui a été fourni à ce jour est celui des vêtements renforcés qui ont un indice de 1/0 (Cf ; Combat)

Nom	Type	Traits utilisés	Bonus d'attaque	Munitions	Portées
Griffes (Protéisme ●●●)	Bagarre	Force + Bagarre	+1 A	N.A.	N.A.
Poings américains	Bagarre	Force + Bagarre	+1 C	N.A.	N.A.
Couteau	Mêlée	Force + Armement	+1 L	N.A.	N.A.
Couteau à cran d'arrêt	Mêlée	Force + Armement	+1 L	N.A.	N.A.
Machette	Mêlée	Force + Armement	+2 L	N.A.	N.A.
Batte de Base-ball	Mêlée	Force + Armement	+2 C	N.A.	N.A.
Pieu en bois*	Mêlée	Force + Armement	+1 L	N.A.	N.A.
Pistolet léger	Arme à feu	Dextérité + Armes à feu	+2 L	6	20/40/80
Colt 45	Arme à feu	Dextérité + Armes à feu	+3 L	7+1	10/20/40
Calibre .38	Arme à feu	Dextérité + Armes à feu	+2 L	17+1	20/40/80
Pistolet semi-automatique	Arme à feu	Dextérité + Armes à feu	+2 L	6	20/40/80
Fusil à pompe**	Arme à feu	Dextérité + Armes à feu	+4 L	5	20/40/80
Fusil de chasse**	Arme à feu	Dextérité + Armes à feu	+4 L	2	20/40/80
Carabine	Arme à feu	Dextérité + Armes à feu	+5 L	5+1	200/200/800

*= Si inflige 3 niveaux de dégâts, sur un jet d'attaque à -4 de pénalité, permet d'immobiliser un vampire en étant planté dans son cœur
**= Permet de retirer les 9 et 10 sur le jet d'attaque
C= dégâts contendants
L = dégâts létaux
A= dégâts aggravés

Traduit par Tenebrae (http://www.mdt-fr.org) (c) White Wolf (http://www.white-wolf.com) et (c) Hexagonal (http://www.hexagonal.net)

Table des Matières

Votre Requiem Commence Ici 2

Le Jeu 2

Les Règles 3

La Feuille de personnage 4

Combat 5

Complications 6

Manœuvres de Combat 7

Santé et Dégâts 9

Effets du Vampirisme 10

La Vitae 10

Les Fléaux 12

Les relations avec les mortels 14

Résumé de Création de personnages 16

1ère étape : Concept 16

Vertus et Vices 16

Les Clans 17

Lignées du Sang 19

Alliances 21

2ème étape : Attributs 23

3ème étape : Compétences 23

4ème étape : Disciplines 23

Animalisme 23

Anneaux du Dragon 24

Auspex 25

Cachexy 25

Cauchemar 26

Célérité 27

Crúac 27

Domination 27

Majesté 29

Occultation 30

Protéisme 31

Résistance 31

Sorcellerie Thébaine 31

Vigueur 32

Dévotions 32

5ème étape : Avantages 33

Généraux 33

Surnaturels 36

De Combat 36

Armurerie 37

Table des Matières 38

Fiche de Personnage 39

Le Monde des Ténèbres

Nom :
Age :
Joueur :

Concept :
Vertu:
Vice :

Chronique :
Faction :
Nom du Groupe :

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence ●0000	Force ●0000	Presence ●0000
Finesse	Astuce ●0000	Dexterite ●0000	Manipulation ●0000
Resistance	Résolution ●0000	Constitution ●0000	Sang-Froid ●0000

COMPETENCES

Mental
(incompétent -3)

Artisanat _____ 00000
Erudition _____ 00000
Informatique _____ 00000
Investigation _____ 00000
Medicine _____ 00000
Occultisme _____ 00000
Politiques _____ 00000
Science _____ 00000

Physique
(incompétent-1)

Armement _____ 00000
Armes a Feu _____ 00000
Athletisme _____ 00000
Bagarre _____ 00000
Conduite _____ 00000
Furtivite _____ 00000
Larcin _____ 00000
Survie _____ 00000

Social
(incompétent -1)

Animaux _____ 00000
Empathie _____ 00000
Expression _____ 00000
Intimidation _____ 00000
Persuasion _____ 00000
Relationnel _____ 00000
Sag. de la Rue _____ 00000
Subterfuge _____ 00000

AUTRES TRAITS

Avantages

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Desavantages

_____
_____
_____

Taille _____
Vitesse _____
Initiative _____
Defense _____
Armure _____

Sante

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□□□□□□□□□□□□□□□

Volonte

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□□□□□□□□□□

Moralite

8 _____ 0
7 _____ 0
6 _____ 0
5 _____ 0
4 _____ 0
3 _____ 0
2 _____ 0
1 _____ 0

Experience

_____

Arme	Modificateur

Equipement	Modificateur

Attributs 5/4/3 • Talents 11/7/4 (+3 Specialités) • Avantages 7 • (Acheter le cinquième niveau coûte deux points) • Santé = Constitution + Taille Volonté = Résolution +Sang-Froid• Taille = 5 pour un humain adulte • Défense = Dexterité ou Astuce (score le plus bas) • Initiative = Dextérité + Sang-Froid • Vitesse = Force + Dexterité +5 • Moralité de départ = 7

Vampire
LE REQUIEM

Nom :
Joueur :
Chronique :

Concept :
Vertu :
Vice :

Clan :
Alliance :
Coterie :

Attributs

Pouvoir	Intelligence	●○○○○	Force	●○○○○	Présence	●○○○○
Finesse	Astuce	●○○○○	Dextérité	●○○○○	Manipulation	●○○○○
Resistance	Résolution	●○○○○	Constitution	●○○○○	Sang Froid	●○○○○

Compétences

Mental
(incompétent -3)

Artisanat _____ ○○○○○
Erudition _____ ○○○○○
Informatique _____ ○○○○○
Investigation _____ ○○○○○
Medecine _____ ○○○○○
Occultisme _____ ○○○○○
Politique _____ ○○○○○
Science _____ ○○○○○

Physique
(incompétent -1)

Armement _____ ○○○○○
Armes à Feu _____ ○○○○○
Athlètisme _____ ○○○○○
Bagarre _____ ○○○○○
Conduite _____ ○○○○○
Furtivité _____ ○○○○○
Larcin _____ ○○○○○
Survie _____ ○○○○○

Social
(incompétent -1)

Animaux _____ ○○○○○
Empathie _____ ○○○○○
Expression _____ ○○○○○
Intimidation _____ ○○○○○
Persuasion _____ ○○○○○
Relationnel _____ ○○○○○
Sag. de la Rue _____ ○○○○○
Subterfuge _____ ○○○○○

Autres Traits

Avantages

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Désavantages

_____
_____
_____

Disciplines

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Taille _____
Defense _____
Initiative _____
Vitesse _____
Experience _____
Armure _____

Santé
○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□

Volonté
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Vitae
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

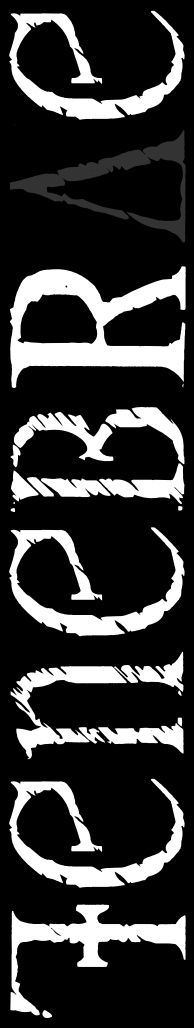
Puissance du Sang
○○○○○○○○○○

Humanité
10 _____ ○
9 _____ ○
8 _____ ○
7 _____ ○
6 _____ ○
5 _____ ○
4 _____ ○
3 _____ ○
2 _____ ○
1 _____ ○

Equipement

_____
_____
_____
_____
_____

Attributs 5/4/3•Talents 11/7/4 (+3 Specialtés)•Clan (+1 Attribut bonus, voir p. 92)•Alliance•Puissance du Sang 1 (Peut être augmentée avec des points d'Avantage)•Disciplines 3 (Deux points doivent être dans celles du clan)•Avantages 7•(Acheterun cinquième point d'Attribut, Talent ou avantage coute deux points•Santé = Constitution + Taille•Volonté = Résolution + Sang-Froid•Taille = 5 pour un vampire adulte Défense = Dextérité ou Astuce (le plus bas)•Initiative = Dexterité + Sang-Froid•Vitesse = Force + Dexterité +5•Humanité de départ = 7 Vitae = score d'1D10



Depuis plus de dix ans, l'univers de jeu " un Monde des Ténèbres " a passionné de nombreuses personnes à travers le monde.
L'engouement a inspiré de nombreuses créations éparses mais sans lendemain pour la plupart.
Il nous a donc paru essentiel de pouvoir fédérer les gens autour de cette passion. L'association TENEBRAE a donc vu le jour. Depuis la mise en ligne de son site, une réelle communauté a vu le jour.
Actuellement, l'association présente divers pôles :

- Un site portail Internet formant le noyau-dur de la communauté : http://www.mdt-fr.org
- Un fanzine dédié exclusivement au Monde des Ténèbres et à l'Age des Pleurs
- Des manifestations, par exemple les Conclaves (rencontre dans un bar) et les Nuits TENEBRAE (mini-convention de jeu de rôles). Actuellement centré sur Paris, nous n'attendons que vous pour les élargir au reste de la France

De plus TENEBRAE a bien d'autres projets (t-shirts, grande manifestation nationale, nombreuses FAQ des forums, ...) mais aussi vocation à soutenir vos projets !
Vous souhaitez participer à ces projets, obtenir du soutien pour une autre idée ou simplement soutenir l'association ? N'hésitez pas à adhérer ou à nous écrire à : contact@mdt-fr.org

FORMULAIRE D'ADHÉSION À L'ASSOCIATION "TENEBRAE"

Nom :
Prénom :
Date de Naissance :
Adresse :
Code postal :
Pays :
Site web :

E-Mail :

Téléphone :
Pseudo internet :

Adhésion : O 1ere adhésion
❑ sans goodies 10,00 euros

O Ré-adhésion / N° adhérent :

Année de fin d'adhésion :

Les adhésions finissent fin Septembre de chaque année. Tout renouvellement est dû à cette date.

Envoyez ce formulaire et votre chèque libellé à l'ordre " Association Tenebrae " à l'adresse suivante :

Association TENEBRAE
C/O Mohamed BOUFETTOUSSE
53 av des Ternes
75017 PARIS, France

Date et Signature (Des parents pour les mineurs)

Réservé à l'administration

Année de fin :
Numéro d'adhérent :

Détail de la 1ère année d'adhésion, le cas échéant :

O 1 trimestre dû	O 2 trimestres dus	O 3 trimestres dus	O 4 trimestres dus
(gratuit)	(5 € sans goodies)	(7,5 € sans goodies)	(10 € sans goodies)

Les adhésions finissent fin Septembre de chaque année. Tout renouvellement est dû à cette date.