

Introduction T'enebrae au Monde des T'enebres

Module de base
Mortels

Sommaire

PARTIE I : PRESENTATION DU MONDE DE TENEBRAE	2
<i>BIENVENUE DANS UN MONDE DES TENEBRES</i>	2
<i>LE JEU</i>	2
<i>LES LIVRETS D'INTRODUCTION TENEBRAE</i>	2
<i>DES HUMAINS DANS LE NOIR</i>	2
<i>UN MONDE DE SOMBRES INTRIGUES</i>	3
<i>LA PSYCHOLOGIE DES PERSONNAGES</i>	3
<i>PEUPLER LE MONDE DES TENEBRES</i>	3
PARTIE II : LES REGLES	5
<i>LES BASES D'UN SYSTEME GENERIQUE</i>	5
<i>LA FEUILLE DE PERSONNAGE</i>	5
<i>LA CREATION DE PERSONNAGE</i>	6
<i>L'EXPERIENCE</i>	7
<i>LE COMBAT</i>	7
<i>LES COMPLICATIONS</i>	7
<i>LES MANŒUVRES DE COMBAT</i>	8
<i>SANTE ET DEGATS</i>	8
PARTIE III : LES SECRETS DU CONTEUR	10
<i>LES FANTOMES</i>	10
<i>LES ESPRITS</i>	11
<i>LES GOULES</i>	12
<i>LES BETES DE BETHLEHEM</i>	13
<i>LA FAIM</i>	13
<i>ET LES AUTRES...</i>	14
PARTIE IV : ANNEXES	15
<i>ANNEXE 1 : MEMENTO DES REGLES GENERIQUES</i>	15
<i>ANNEXE 2 : TRAITS PSYCHOLOGIQUES</i>	16
<i>ANNEXE 3 : ATOUTS, HANDICAPS ET EXPERIENCE</i>	19
<i>ANNEXE 4 : ARMURERIE, COMBATS ET GUERISON</i>	23



Module de Base : Mortels

Introduction Tenebrae au Monde des Ténèbres

Partie I : Présentation du Monde de Tenebrae

Bienvenue dans un Monde des Ténèbres

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

Vous avez déjà pressenti ces 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 leurrer en se persuadant que de telles choses n'existent pas.

Avec le **Livre de Règle du Monde des Ténèbres**, vous aurez l'occasion d'incarner des hommes et des femmes, qui, un jour ou une nuit, se sont trouvés ou se trouveront confrontés à ces choses horribles.

Le jeu

Le **Livre de règles du Monde des Ténèbres** est l'ouvrage de base des jeux de rôle de l'*Art du Conteur*. Il permet à un groupe de joueurs de s'associer pour raconter une histoire. Chaque joueur prend le rôle d'un seul humain, 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 : "En plein milieu d'une nuit dans le motel sordide que vous occupez, votre sommeil est dérangé par un petit bruit venant de la porte. Il 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.

Tout l'aspect « règles » du jeu sera abordé dans la partie II du présent livret d'Introduction mais nous pouvons déjà vous dire que vos amis n'auront besoin pour jouer que de quelques crayons et feuilles de papier, pour prendre des notes, et de plusieurs dés à 10 faces : ces dés spéciaux sont disponibles dans la plupart des magasins de jeux et s'appellent parfois "d10".

Le Conteur, quant à lui, devra soit créer une histoire, appelée scénario, soit en lire un déjà préparé pour le faire jouer à ses joueurs.

D'autres ouvrages (**Vampire : Le Requiem**, **Loup-garou : les Déchus** et **Mage : L'Eveil**) complètent le **Livre de règles du Monde des Ténèbres** pour

permettre aux personnages humains de devenir à leur tour certains des monstres et créatures surnaturelles du Monde des Ténèbres. Ces « sous gammes » font chacune l'objet d'un **livret d'Introduction Tenebrae** du même format que celui-ci, aussi passons à la présentation des dits livrets.

Les Livrets d'introduction Tenebrae

Le présent livret a été rédigé par les membres de l'association **Tenebrae** à partir du matériel en anglais de **White Wolf Inc**, la maison d'édition américaine auteur du Monde des Ténèbres, et avec l'aimable autorisation des éditions **Hexagonal**, société détentrice des droits français sur ce jeu.

En effet, l'association Tenebrae a pour principal objectif la promotion, dans les pays francophones et avec ses modestes moyens, d'un univers de jeu que ses membres apprécient beaucoup mais dont une grande partie de la richesse n'est disponible qu'en anglais (même si les ouvrages de référence sont traduits par la société Hexagonal). La rédaction de ce livret, ainsi que des trois autres qui le complète, sert cet objectif en permettant aux non initiés à cet univers de le découvrir tout en fournissant aux initiés une aide de jeu exclusive en français.

Ces livrets forment en fait une grande introduction au Monde des Ténèbres décomposée en trois modules.

Le présent, **Module de Base : Mortels**, vous fournira tout le nécessaire pour débiter une partie mettant en scène des personnages humains dans le Monde des Ténèbres, et contiendra également les règles de base utilisées par les autres livrets.

Le **Module 1 : « Vampire : Le Requiem »**, vous permettra, en conjonction avec le Module de base, de faire jouer des personnages vampires dans le même univers.

Le **Module 2 : « Loup-garou : Les Déchus »**, vous permettra, toujours avec le Module de base, d'élargir les possibilités de jeu de cet univers aux personnages loups-garous.

Enfin le **Module 3 : « Mage : L'Eveil »**, vous permettra de transformer les personnages humains du Module de base, en de terribles sorciers.

Les membres de Tenebrae souhaitent donc que ce matériel atteindra son objectif, et vous donnera envie d'explorer plus avant cet univers sombre, mais si fascinant.

Des humains dans le noir

Dans sa globalité, l'humanité du **Monde des Ténèbres** est aveugle, ou plutôt souhaite rester aveugle, quant à l'existence d'un surnaturel souvent empli d'horreurs. Nul ne désire vivre dans un monde où un sorcier peut vous faire subir mille souffrances d'un pensée ou maudire à jamais votre existence et où les morts peuvent revenir tirer vengeance de ceux qui leur ont fait du tort. D'ailleurs ce statut arrange la plupart des « créatures surnaturelles » qui font de leur mieux pour continuer leurs activités à l'insu d'une « masse humaine » capable collectivement de les détruire, ou du moins de leur rendre l'existence très difficile.

C'est pour cela qu'en surface le **Monde des Ténèbres** ressemble tant au nôtre. Mais il existe des exceptions à cette règle. Quelque fois le surnaturel envahit de façon si flagrante la vie d'un être humain qu'il ne peut plus ignorer cette sombre réalité. D'autres individus, du

fait de leur spiritualité ou d'une sensibilité accrue, prennent progressivement conscience que des choses se cachent dans les ombres, sans pouvoir en convaincre leur entourage. Ces personnes, dont le destin rencontre le surnaturel, peuvent être des sans domiciles fixes, des astrologues, des informaticiens, des religieux, des pères de familles, des journalistes, des membres de sectes, des notables, brefs des hommes et femmes de toutes les origines et de tout les milieux, et sont tout autant de concepts de personnage pour les joueurs du **Monde des Ténèbres**.

Certains d'entre eux, effrayés, essaieront d'oublier ce qu'ils ont vu, ou de se persuader que de telles choses n'existent que dans leur imagination. D'autres, ne pourront empêcher une dangereuse curiosité de les pousser à en apprendre plus, quelque qu'en soit le prix. Une troisième catégorie, envahit par la colère, tenteront de « chasser » les monstres qui les hantent, souvent vainement et toujours à leurs périls et à celui de leurs proches et de leur morale.

Quelque soit leur réaction, l'ombre de la folie planera toujours sur ceux qui ne sont pas restés aveugles au surnaturel, amplifiée par chaque acte amoral que sera conduit à accomplir de tels individus, même si souvent il s'agit de sauver leur vie, ou de nuire aux monstres prédateurs de l'humanité....

Un Monde de sombres intrigues

Une autre caractéristique du **Monde des Ténèbres** est la noirceur de ses intrigues. Si dans le monde réel les manipulations occultes et la corruption existent, elles sont quasiment systématiques dans le **Monde des Ténèbres**. Le pouvoir y corrompt plus facilement le cœur des hommes, et la vertu y est extrêmement rare. La misère humaine transpire de chaque rue, alors que l'attrait immodéré de la richesse anime chaque homme.

Les sectes de gourous mégalomaniaques font échos depuis les bas-fonds au loges secrètes des puissants où se livrent dans l'impunité la plus totale d'éhontés trafiques d'influence.

Toutes ces expressions exacerbées des plus noirs aspects de la nature humaine, nourrissent, parfois littéralement, les activités des créatures surnaturelles. Loin d'être les dirigeants de l'Humanité ni la source des ses malheurs, la plupart d'entre elles profitent des faiblesses humaines pour atteindre leurs buts, parfois en offrant à des hommes assoiffés de pouvoir une puissance mystique, parfois en s'érigeant à la tête d'organisations criminelles, parfois en satisfaisant les plus bas désirs des puissants pour les manipuler dans l'ombre, ou tout simplement en exploitation les besoins inassouvis de spiritualité des crédules pour former de sombres cultes voués à leur personne.

Au final, les personnages survivant assez longtemps aux intrigues byzantines du Monde des Ténèbres s'apercevront que ses pires horreurs n'y sont pas le fait des monstres qui rôdent mais bel et bien celui de la nature humaine...

La psychologie des personnages

Dans tous les jeux de rôle de l'*Art du Conteur* l'aspect psychologique des personnages est primordial. C'est en effet grâce à cet élément que les personnages des joueurs et les scénarii des Conteurs prennent toute leur profondeur ce qui permet d'explorer les plus noirs recoins de la nature humaine. Il est donc intéressant d'évoquer,

sans trop entrer dans les règles, les systèmes de jeu relatifs à la psychologie des personnages.

Le caractère d'un personnage repose en effet sur trois caractéristiques, son **Vice**, sa **Vertu** et sa **Moralité**.

Son **Vice** est choisi parmi les 7 péchés capitaux (Colère, Paresse, Orgueil, Luxure, Avarice, Gourmandise et Envie) tandis que sa **Vertu** est choisie parmi 7 qualités (Tempérance, Justice, Espoir, Persévérance, Foi et Charité). Cette combinaison du **Vice** et de la **Vertu** décrit la base du comportement du personnage sans tomber dans le manichéisme, chaque individu ayant sa part d'ombre et de lumière.

Pour compléter ce profil psychologique, une autre caractéristique entre en jeu : la **Moralité**. Il s'agit d'une échelle notée de 1 à 10 et qui détermine les actes que le personnage aurait des remords à accomplir. Plus cette **Moralité** est basse et plus le personnage est capable d'accomplir des actes immoraux sans sourciller, perdant ainsi une partie de son humanité et pervertissant son âme. On peut considérer qu'un citoyen « moyen » du **Monde des Ténèbres** a une **Moralité** de 7, alors qu'un « saint » aura une **Moralité** de 9 ou 10 et qu'un tueur en série en aura une de 2 ou 3. Le processus par lequel un personnage accomplissant des actes de plus en plus immoraux perd de sa **Moralité** est appelé **Dégénérescence** et est un des thèmes essentiels des jeux de l'*Art du Conteur*.

Enfin un dernier élément s'ajoute de façon très intéressante à ce système : les **Dérangements**. Il s'agit de pathologies psychologiques qu'un personnage est susceptible de contracter suite à des événements traumatisants (ce qui inclut la plupart des rencontres surnaturelles) ou suite à sa **Dégénérescence**. Ainsi plus l'individu sera exposé aux horreurs du **Monde des Ténèbres** ou en sera l'acteur, plus il développera des **Dérangements** faisant de lui un véritable sociopathe. Pour se défaire de ses **Dérangements**, le personnage devra puiser dans ce qu'il y a de meilleur en lui pour se conduire de manière plus vertueuse, alors même que dans le Monde des Ténèbres la vertu est souvent synonyme de faiblesse.

Tous ses systèmes font de cet univers de jeu un monde où la vérité est souvent la mère de la folie, et où le seul espoir de conserver sa raison est de se raccrocher à la faible lueur d'une éthique que la plupart des hommes ont tout intérêt d'oublier.

Peupler le Monde des Ténèbres

Comme il n'y a pas de meilleures démonstrations que par l'exemple, voici quelques « archétypes » de personnages pouvant être utilisés autant comme inspiration pour la création de « *PJ* » (Personnages Joueurs), que de « *PNJ* » (Personnages Non Joueurs). Les *PJ* sont les personnages qu'interpréteront les joueurs tandis que les *PNJ* sont les personnages qu'interprètera le Conteur et qui sont pour la plupart secondaires.

Ne s'agissant que d'illustrations de ce à quoi peut ressembler un personnage leur format de description est simplifié, ne reprenant qu'un minimum de caractéristiques de jeu pour les personnages les moins susceptibles d'être des combattants.

Toutes les caractéristiques utilisées seront bien sûr explicitées dans la partie II du présent livret.

Le S.D.F.

Citation : " *Mec, tu ne croirais pas aux merdes que j'ai vu par ici la nuit. File-moi une de ces clopes et je t'en parlerai.* "

Histoire : Le sans domicile fixe peut-être trouvé dans à peu près toutes les grandes cités ou villes à travers le monde, errant à travers les rues et les arrière-cours à la recherche d'un repas, d'une dose, ou d'un endroit chaud où dormir. Souvent leur apparence hirsute cache un esprit aiguisé et les capacités d'un homme de main ou d'un voleur entraîné, ou bien encore un individu fier et généreux qui est simplement tombé dans des moments difficiles.

Description : Des cheveux sales et emmêlés, des lèvres gercées, un teint buriné, la plupart des sans domicile fixe sont maigres et en mauvaise santé, et portent des couches de vêtements sales et chiffonnés. Ils transportent souvent avec eux leur biens dans un sac poubelle ou un sac de marin élimé.

Indices d'Interprétation : Les sans domicile fixe sont souvent des mendiants, cherchant de l'argent pour alimenter leurs dépendances (alcool, cigarettes, drogue..) ou simplement leur ventre. Ces individus peuvent être très intéressés par un travail simple leur rapportant une aumône, tel que faire le guet, ou partager des informations sur le secteur. Dans certains cas pourtant, ces personnes sont des virtuoses de la duperie qui tentent d'escroquer autant que possible les personnes crédules ou compatissantes.

Capacités : *Conscience (groupement de 4 dés) :* Beaucoup de sans domicile fixe ont appris à avoir une conscience aiguisée de leur environnement et prennent rapidement avantage de toute opportunité que le destin jette sur leur chemin ; *Sagesse de la rue : (groupement de 5 dés) :* Les sans domicile fixe développent une intime connaissance de qui et quoi se ballade sur leur territoire, ce qui est principalement un moyen de survie. En utilisant les bons moyens, ils peuvent être convaincus de partager ce qu'ils ont observé.

Le Chasseur de Monstres :

Après un modèle de personnage non-combattant, nous allons nous concentrer sur un premier personnage combattant, à savoir le chasseur de monstres. C'est le modèle correspondant à tous ceux qui ont été exposés au surnaturel et qui ont décidé de le combattre. Les chasseurs de monstres ne font généralement pas partie d'une société organisée, mais sont plutôt des individus solitaires qui ont été mis dos au mur.

Citation : " *Ils sont partout, se cachant parmi nous, prédateurs des innocents et des sans défenses. Je vais les faire payer pour ce qu'ils ont fait.* "

Histoire : Certains chasseurs ont perdu des êtres chers par la faute des horreurs qui répandent leur peste à travers le monde moderne, qu'ils soient fantômes, vampires ou loups-garous. D'autres peuvent être eux-mêmes des victimes qui ont survécu uniquement par chance ou par la cruauté de leurs tourmenteurs. Mais plutôt que de reculer face à l'horreur de ce qu'ils ont vécu, ces individus se sont dévoués à la recherche et à la destruction de ces créatures. Les chasseurs de monstres opèrent généralement seuls. Beaucoup ne veulent mettre personne en péril, tandis que d'autres sont tant consumés par la paranoïa qu'ils ne peuvent plus avoir confiance en qui que ce soit. Pire certains en viennent à appliquer des techniques de chasse inhumaine dans leur vendetta, comme la meurtre de toutes les personnes humaines ayant des rapports avec un vampire ou la torture des proches d'un sorcier, les transformant petit à petit en

véritables psychopathes. Ils mènent souvent des vies secrètes, travaillant le jour et arpétant les rues la nuit.

Indices d'Interprétation : La plupart des chasseurs de monstres sont traumatisés, à un degré ou à un autre, par ce qu'ils ont vécu. Ils sont souvent paranoïaques et même suspicieux envers leurs plus proches amis, dont ils ont toujours peur qu'ils deviennent "l'un d'eux". Certains prennent leur mission avec une certaine sorte de zèle sacré, se comparant à des croisades des temps modernes, tandis que d'autres toisent les monstres avec le même regard vide de passion que celui que porterait un chasseur de gros gibiers sur sa proie.

Attributs : Intelligence 2, Astuce 4, Résolution 5, Force 3, Dextérité 4, Vigueur 3, Présence 2, Manipulation 3, Calme 4.

Capacités : Érudition 2, Sport 2, Bagarre 3, Informatique 1, Conduite 1, Armes à feu 3, Intimidation 2, Investigation 2, Médecine 2, Occulte(Choisir un monstre spécifique) 4, Science 1, Discrétion 3, Expérience de la Rue 2, Subterfuge 2, Survie 2, Armes blanches 4

Avantages : Sens du Danger, Réflexes Rapides 2, Constitution de Fer 2

Volonté : 9

Moralité : 7

Vertu /Vice: Justice / Colère

Initiative : 8 (10 avec Réflexes Rapides)

Défense : 4 ; **Vitesse :** 12 ; **Santé :** 8

Armes/Attaques : Machette (dommages 2L ; Taille 2, groupement de 9 dés) ; Pieu (dommages 1L, taille 1, groupement de 4 dés, doit viser le cœur) ; Colt.45(dommage : 3L ; portée 10m/20m/40m ; chargeur : 7+1 ; Groupement de 10 dés) Personnages Officiels :

Armure : Vêtements renforcés/épais (indice : 1/0)

Les Membres d'un gang :

C'est l'archétype des petits (ou parfois grands) délinquants hantant les quartiers populaires et qui se rassemblent en groupes de quatre à dix jeunes au bas des immeubles ou dans les parcs. Le jour ils peuvent avoir l'air menaçant alors qu'ils observent les passants, comme dans l'attente d'un mauvais coup. La nuit, par contre, ils peuvent se montrer dangereux pour les personnes isolées dans une ruelle sombre. Toutefois, leur force leur vient du groupe, et individuellement ils ne sont pas très courageux. Dès qu'ils sentiront qu'ils n'ont plus l'avantage (ou qu'ils assisteront à quelque chose de surnaturel), ils fuiront certainement.

Citation : « *Eh toi ! Qu'est ce que tu fous là ? Tu cherches quelque chose ? Tu sais, on aime pas trop les touristes par ici...par contre ta copine peut rester avec nous..* »

Histoire : Les membres d'un gang sont généralement plus spécialisés dans un certain type de délit (ou de crime), et peuvent occasionnellement agir sur les instructions d'un commanditaire. Certains d'entre eux ne sont pas forcément de mauvais gars, mais simplement des jeunes un peu paumés qui ont de mauvaises fréquentations.

Attributs : Tous à 2 sauf Force, Dextérité et Manipulation à 3.

Compétences : Sport 2, Conscience 3, Bagarre 2, Conduite 1, Armes à feu 1, Larcin 3, Furtivité 1, Sagesse de la rue 2, Armes Blanches 2.

Volonté : 4

Modificateur d'Initiative : 5S

Défense : 2 ; **Vitesse :** 11 ; **Santé :** 7

Armes : Un des membres possède généralement une arme à feu, comme un pistolet léger, et les autres des couteaux.

Partie II : Les Regles

Les bases d'un système générique

Comme précédemment dit, le système de jeu présenté dans le **Livre de Règle du Monde des Ténèbres** permet non seulement de simuler les actions de personnages humains, mais sert également de base commune pour les autres jeux de cet univers que sont **Vampire : Le Requiem**, **Loup-garou : Les Déchus** et **Mage : l'Éveil**.

De la même façon le présent livret d'introduction servira de base de règles pour les **livrets d'introduction Tenebrae** dédiés à **Vampire : Le Requiem**, **Loup-Garou : Les Déchus** et **Mage : l'Éveil**.

Cet ensemble de règles est appelé le système de l'Art du Conteur dont 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 ou deux Attributs) et des modificateurs imposés par n'importe quel équipement spécial que votre personnage utilise ou par des conditions plus ou moins favorables.

- **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 Atouts 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 défavorables. Par exemple, une tentative d'escalader un mur qui est lisse et recouvert de pluie et de boue souffrirait d'une pénalité de -2, tandis que la même tentative avec un mur offrant des prises et des rebords abondants gagnerait un +2.

- **Jet de Chance** : Si les modificateurs ramènent votre groupement de dés à zéro, ou même à moins, vous devrez jeter un unique dé pour un jet de chance). Seul un 10 compte comme un succès sur ce jet, alors que n'importe quel autre résultat est un échec. Ce 10 peut toutefois être rejeté, selon les mêmes règles ce qui donne l'opportunité au personnage chanceux de réussir admirablement son action. Par contre l'obtention d'un 1 sur le 1^{er} dé d'un jet de chance (soit si le joueur n'a obtenu de 10) 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 *instantanée*. 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 *étendue*, 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, jettent le groupement de dés pour leur personnage et celui qui obtient le plus de succès gagne.

Enfin, quelques actions sont *réflexes*, 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 instantanée 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 surnaturels fonctionnent pour seulement un tour, alors que d'autres durent la scène entière.

La feuille de personnage

Le Livre de Règles du Monde des Ténèbres et le présent livret contiennent des feuilles de personnage vierges pour des joueurs de personnages humains. 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 obtiendrez 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.

• Les **Atouts** sont des particularités qu'un personnage possède, comme des Contacts, des Ressources ou un « Look » étonnant. Les effets de des d'Atouts sont résumés dans la section « [Atouts](#) » de l'Annexe 3.

• 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.

• La **Moralité** est une mesure de la morale de votre personnage (Cf. [Psychologie des personnages](#) et [Annexe 2](#)). Votre personnage peut perdre de la Moralité au cours du jeu. La Moralité est évaluée de 1 à 10, à la différence de la plupart des autres traits.

La création de personnage

Voici maintenant un résumé de la création de personnages pour le Monde des Ténèbres. La création de personnage humains du Livre de Règle du Monde des Ténèbres sert également de base à la création de personnages surnaturels pour laquelle il suffit juste d'ajouter en 4^{ème} étape les traits spécifiques aux vampires, aux loups-garous ou aux mages.

Note : Acheter le cinquième point dans n'importe quel Attribut, Compétence ou Atout coûte double.

1ère étape : Concept

Choisissez un concept, un nom, une Vertu, un Vice. 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 le personnage. Les Vertus et Vices sont quant à eux traités ci-dessous.

Vertus et Vices :

Tous les personnages du Monde des Ténèbres sont guidés par un Vice et une Vertu. Il existe 7 vices, correspondant au 7 péchés capitaux, et 7 vertus, correspondant au 7 vertus célestes.

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.

Les Vertus et Vices sont présentés dans l'[Annexe 2 : Traits Psychologiques](#) à la fin de ce livret.

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 la 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*.

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

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

4ème étape : Spécialités

Attribuer 3 *spécialités* à trois des Compétences du personnage. Une spécialité est un secteur d'une compétence dans lequel le personnage est particulièrement doué et est noté entre parathèses à côté de la compétence relative (Ex : Bagarre (Kung-Fu))

Lorsqu'un jet est fait dans le domaine de cette spécialité, le joueur peut ajouter 1 dé à son groupement.

5ème étape : Atouts

Répartissez 7 points dans les Atouts (Cf. [Annexe 3](#)).

6ème étape : Avantages

Enregistrez vos scores initiaux de *Taille* (5 pour un adulte humain), de *Santé* (Vigueur + Taille), de *Volonté* (Résolution + Calme), de *Défense* (plus petit score entre la Dextérité et l'Astuce), du *Modificateur d'Initiative* (Dextérité + Calme), de *Vitesse* (Force + Dextérité + 5), et de *Moralité* (7).

7ème étape : Touches Finales

Avec l'accord du Conteur, prendre un unique Handicap (Cf. [Annexe 3](#)). Il ne vous accordera un point d'expérience supplémentaire par séance que s'il gêne votre personnage lors du scénario.

A la discrétion du Conteur jusqu'à deux points de Moralité peuvent être « vendus » contre 5 points d'Expérience chacun pour simuler l'expérience acquise par un personnage plus durement éprouvé que la moyenne. Il est impossible de descendre ainsi au dessous de 5 en Moralité.

Le conteur peut également offrir des points d'expérience supplémentaires pour des personnages plus expérimentés que les autres selon le tableau suivant :

Statut du personnage	Bonus à la création
<i>Expérimenté</i>	35 pts d'Expérience

Expert	75 pts d'Expérience
Héros	100 pts d'Expérience

Cette technique est toutefois déconseillée aux joueurs débutants.

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

L'expérience

Afin de refléter la progression et les apprentissages du personnage au fil des scénarii, le système de l'Art du Conteur prévoit que le Conteur distribue des 1 à 5 points d'Expérience à la fin de chaque séance de jeu et 1 à 3 points supplémentaires à la fin de chaque scénario, selon les réussites des personnages et l'interprétation des joueurs.

Ces points peuvent être dépensés de la façon suivante :

Traits	Coût en Expérience
Attribut	<i>N.S. x 5</i>
Compétence	<i>N.S. x 3</i>
Spécialité de Compétence	<i>3</i>
Atouts	<i>N.S. x 2</i>
Moralité	<i>N.S. x 3</i>

N.S. = Nouveau Score

Le Conteur restera toutefois vigilant à ce que les traits augmentés correspondent aux domaines pratiqués par le personnage durant le scénario afin que ce système de progression conserve sa cohérence.

Le combat

Exposés comme ils le sont aux forces surnaturelles et à un univers sombre, les personnages du monde des Ténèbres ont tendance à attirer 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 :

- 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. Résolez 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 + Armes Blanches, 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 + Sport, 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 qu'un jet d'initiative par combat.

Les 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.

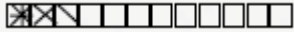
- **Les armures** : Les armures sont considérées comme une catégorie spéciale de couverture. Elles infligent une pénalité au groupement de dés d'attaques égale à leur indice. Ce dernier dépend du type de dégâts et se présente sous la forme *indice général/ indice armes à feu*.

- **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.

Module de Base : Mörts

[illegible]

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 de Moralité.

- **Dégâts Additionnels:** Un mortel inconscient 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 contondante (/)** : Si le personnage est mortel, il doit lutter pour rester conscient. Chaque tour, le joueur fait un test réflexe de **Vigreur**, 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 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 la dernière blessure est aggravée (*)** : Quelque qu'il soit, le personnage meurt une bonne fois pour toute.

- **Guérison** : les Mortels récupèrent de leurs blessures grâce au repos et aux soins médicaux. La guérison médicale dépend des circonstances.

En premier secours, c'est à dire dans l'urgence et hors d'un milieu médicalisé, il s'agit d'un jet étendu de **Dextérité + Médecine** (1 jet /minute de soins). Un succès permet de stabiliser une personne saignant à mort, tandis qu'obtenir autant de succès que de niveaux de dégâts cochés permet de soigner 1 dégât contondant. Ce type de récupération ne peut être qu'une fois par jour.

En milieu hospitalier, sur un personnage stabilisé, il s'agit d'un jet étendu d'**Intelligence + Médecine** (1 jet /heure de traitement) . Si autant de succès sont obtenus que de niveaux de dégât cochés, le médecin soigne 1 dégât contondant, ce type de récupération ne pouvant être effectué qu'une fois par jour. Avec ce même jeu, et exclusivement dans le cas de soins contenus, 1 niveau dégât peut être amoindri en un dégât de catégorie inférieure. Il faut 10 succès pour amoindrir 1 dégât aggravé en dégât létal et 5 succès pour amoindrir un dégât létal en dégât contondant. C'est ensuite le patient qui guéri naturellement et avec du repos les dégâts qu'il lui reste.

La guérison par le repos obéit au tableau suivant :

Nature des dégâts	Guérison d'un Mortel
Contondants	1 dég. /15 mn
Létaux	1 dég. /2 jours
Aggravés	1dég. /semaine



Partie III : Les Secrets du Conteur



Après avoir traité les généralités sur les Monde des Ténèbres et avoir survolé le système de l'Art du Conteur, voici quelques informations sur certains des antagonistes auxquels pourront être confrontés les personnages humains des joueurs et sur la structure réelle du Monde des Ténèbres.

L'horreur étant l'ambiance et le thème principal de ce jeu, il semble approprié que les joueurs eux-mêmes en sachent un minimum sur les créatures qui se tapissent dans l'ombre de leurs personnages et sur les sombres vérités de cet univers. Aussi cette partie est-elle réservée aux Conteurs qui devraient être les seuls à savoir exactement ce qui se cache dans les ténèbres.

Trois types d'antagonistes ne sont pas traités ici. Il s'agit des vampires, des loups-garous et des mages qui font chacun l'objet et de leurs propres suppléments et de leur propre **livrets d'introduction Tenebrae**, et qui n'ont donc nul besoin d'être détaillés dans le présent livret.

Les Conteurs souhaitant s'investir d'avantage dans cet univers sont également invités à plonger dans le **Livre de Règle du Monde des Ténèbres** et dans son excellent supplément **Antagonists** pour en apprendre plus sur ces choses qui pourront s'opposer aux personnages de leurs joueurs...et peut-être même les effrayer !

Les Fantômes

Généralités :

Les fantômes sont la forme éphémère de certains humains décédés qui s'attardent dans le monde physique. Certains sont de simples échos des morts, le résidu d'une âme répétant sans fin un schéma d'actions simples, comme dans une cassette vidéo passant en boucle continue. D'autres sont de purs esprits qui se sont retrouvés « perdus » après la mort. Incapables de continuer leur route dans les royaumes des esprits, ils

hantent leur anciens foyers et lieux de travail, devenant de plus en plus solitaires et frustrés à mesure que passent les décennies. D'autres encore, s'accrochent au royaume physique par la pure force de leur volonté, incapables de laisser derrière eux des affaires en suspens.

Les fantômes s'attardent dans le monde car ils y sont ancrés. Tout fantôme a au moins une Ancre l'enracinant dans le monde physique, tandis que les esprits puissants en ont plus. Le nombre et la nature des Ancres d'un fantôme dépendent de l'individu et des circonstances entourant sa mort. Dans la plupart des cas, une Ancre est un lieu ou un objet physique qui possédait une grande valeur émotionnelle du vivant du fantôme. Par exemple, un homme qui transportait une montre à gousset de valeur partout où il allait, pourrait devenir un fantôme ancré à cette montre, hantant tous ceux qui la posséderaient. Occasionnellement, les fantômes peuvent s'ancrer à des personnes plutôt qu'à des objets. Une femme assassinée par un ex-amant délaissé, pourrait se trouver ancrée à lui, car elle serait nourrie par un amer désir de revanche.

Si nécessaire, un fantôme peut être éliminé soit par un exorcisme réussi (les exorcismes ne sont plus destinés aux seuls démons), qui détruira toutes les Ancres, soit en le détruisant avec des armes bénies ou enchantées (les armes normales passent simplement à travers les fantômes.) A contrario, si les Ancres sont « résolues », comme lorsqu'un groupe de joueurs accomplit la volonté du propriétaire de la montre à gousset, le fantôme peut relâcher ses liens avec la réalité et quitter le royaume des mortels.

Caractéristiques :

En terme de jeu, les traits des fantômes sont plus simples que ceux des autres personnages. Au lieu des 9 Attributs il n'en ont que 3, soit un *Pouvoir*, un *Finesse* et une *Résistance* qui leurs servent pour résoudre toutes leurs actions.

Ils n'ont pas de Compétences ni d'Atouts, mais à part ça possède les mêmes autres traits que les humains, soit une *Moralité*, un *Vice*, une *Vertu*, une *Taille* (la même que leur vivant), une *Initiative* (Finesse + Résistance), une *Défense* (plus haut score entre sa Finesse et son Pouvoir), une *Vitesse* (Pouvoir + Finesse +10) et une *Volonté* (Pouvoir + Résistance).

Leur Santé est appelée *Corpus* (Résistance + Taille), ce qui fait référence au corps immatériel du fantôme. Toutefois ce Corpus ne peut être atteint que par des objets bénis (dégâts aggravés) ou enchantés (dégâts contondants ou létaux) ainsi que par d'autres fantômes ou esprits matérialisés dans le monde matériel (dégâts contondants).

En combat, les fantômes utilisent leur *Pouvoir* + *Finesse* pour attaquer et ne délivrent ainsi que des dommages contondants aux entités qu'ils peuvent atteindre.

Le Corpus guérit à la même vitesse que la Santé des mortels et si toutes les cases du Corpus sont cochées par des dégâts aggravés, le fantôme est détruit à tout jamais.

D'autre part les fantômes possèdent un Trait appelé *Essence*, représentant leur énergie spirituelle servant à activer leurs *Numina* (voir plus bas). La plupart des fantômes ne peuvent emmagasiner plus de 10 pts d'Essence. Cette Essence est regagnée au rythme 1 pt par jour lorsqu'il sont près de leur ancres et lors des *Momento Mori*. Il s'agit de moments particuliers où les vivants se rappellent du mort avec force. La force de ce souvenir et le nombre de vivants le partageant déterminent le nombre de pts d'Essence que récupère le fantôme.

Enfin les fantômes existent dans un état dit *crépusculaire* la plupart du temps. Cela veut dire que bien que se trouvant dans le monde physique (dont ils sont prisonniers) et tout en étant capable de le percevoir, ils ne peuvent pas interagir dans cet état ni avec le chose physique ni avec d'autres fantômes ou esprits. Ils sont alors considérés comme parfaitement inaccessible, même par des objets bénis ou enchantés.

S'ils veulent avoir une véritable présence dans le monde physique ils doivent se manifester en réussissant un jet de *Pouvoir* + *Finesse* modifié par la force du *Gantelet* local (Cf. Géographie occulte). En cas d'échec ils ne se manifestent pas et perdent 1 pt de Volonté temporaire. Ils peuvent retenter ainsi jusqu'à ce qu'il n'est plus de pts de Volonté.

En cas de réussite leur Corpus se constitue dans le monde physique tout en restant invisible et immatériel. C'est une étape nécessaire pour communiquer avec les vivants, interagir avec les autres esprits ou fantômes manifestés ou utiliser leur Numina.

Sans un Numen approprié, le fantôme n'a pas de voix et ne peut communiquer avec les êtres du monde physique qu'en se rendant visible et en faisant des signes.

Dans tous les cas, qu'il soit matérialisé ou sous forme crépusculaire, un fantôme ne peut s'éloigner de plus de [*Pouvoir x 10*] mètres de ses *Ancres*, à moins qu'il possède le Numen lui permettant de posséder un être vivant. Il peut toutefois se « téléporter » à volonté d'une de ses Ancres à une autre.

Numina

Les fantômes ont accès à un certain nombre de pouvoirs surnaturels, appelés *Numina* (*Numen* au singulier.) Ces pouvoirs vont des auras terrifiantes aux véritables possessions. Le type de Numina qu'un fantôme possède dépend de sa nature, de sa personnalité, de ses buts et des circonstances relatives à sa mort. Le nombre de pouvoirs auxquels il a accès dépend de son âge. En règle générale, un fantôme gagne un Numen tous les dix ans après sa mort. Un fantôme qui est mort depuis trente

ans peut avoir jusqu'à trois Numina. Bien sûr, les exceptions restent possibles dans le cas de fantômes exceptionnellement puissants ou ayant une volonté de fer. Les Numina ne sont pas structurés en niveaux. Elles se présentent juste sous la forme d'une liste, et donc n'importe quel fantôme peut posséder n'importe quel Numen, pourvu qu'il soit approprié à son histoire. Chaque activation d'un Numen coûte en général 1 pt d'Essence au fantôme. Voici donc un exemple de Numen :

Signe Fantôme :

Le Fantôme est capable de créer des messages ou des images sur des supports médias malléables. Le fantôme peut créer un seul et unique message ou image. Une phrase peut être inscrite sur la vapeur condensée sur un miroir, une déclaration fantomatique peut être entendue à travers les bruits de fond d'une cassette audio, ou une image peut être sur imprimée sur la pellicule d'un film ou sur une bande vidéo.

Les Esprits

Les esprits, sont, comme les fantômes, des *éphémères*, mais non limités au monde matériel et d'origine non humaine. Les esprits sont très divers et les détailler complètement ici serait long et inutile, puisque les **Modules 2 et 3** (Loup-garou et Mage) développent ce sujet.

Toutefois, il est intéressant de fournir aux Conteurs de scénarii humains souhaitant exploiter les esprits et les vérités fondamentales du Monde des Ténèbres, des bases concernant cette catégorie d'éphémères et les mondes dont ils sont originaires.

Géographie Occulte :

Intéressons nous d'abord aux mondes spirituels. Les Mages, sont dans le Monde des Ténèbres les personnages ayant la vue la plus globale (ce qui ne veut pas dire exhaustive !) de la structure cachée du Monde des Ténèbres. Aussi allons nous la décrire selon leur termes, qui seront plus amplement explicités dans le **Module 3** : « *Mage : l'Eveil* ».

L'Univers serait en fait divisé en deux grandes parties : Le *Monde Déchu* et *Monde Supernal*. Selon une vision quasiment platonicienne, le Monde Supernal est considéré comme la véritable demeure des âmes et des idées et c'est lui qui façonnerait tout le reste de la création. Il est la résidence du divin (ou des dieux selon les croyances) et est constitué de divers royaumes, dont certains ressemblent à des paradis ou des enfers.

Le Monde Déchu quant à lui est composé de deux parties complémentaires. L'une est le monde physique que nous connaissons et est appelé *Royaume Matériel*. L'autre est son reflet spirituel et est appelé *Royaume d'Ombre* (notez que tout s'y reflète sauf les êtres humains et les créatures conscientes). En fait les deux royaumes se superposent, mais sont séparés par une barrière invisible quasi infranchissable. Comme cette barrière n'est pas physique et qu'elle englobe tout le Royaume Matériel tout en étant plus proche de chacun de nous que notre propre peau, elle est appelée *Gantelet*.

Le Monde Supernal et le Monde Déchu sont quant à eux séparés par gouffre béant dans la toile de la réalité, appelé *Abysses*. Cet Abysses, contrairement au *Gantelet* n'est pas qu'une barrière, mais plutôt l'essence de la non existence, du néant. Il est la demeure d'entités démoniques ne cherchant qu'une chose : agrandir l'Abysses en dévorant l'univers.

Rares sont les choses capables de franchir l'Abysses, aussi la plupart des joueurs ne risquent d'être confrontés

qu'à des créatures du Monde Déchu. Toutefois, en quelques endroits du Monde Déchu, l'énergie pure du Monde Supernal, appelée *Mana*, traverse l'Abysses. Ces rares endroits sont recherchés activement par les créatures capables d'utiliser cette Mana (principalement les Mages) et sont appelés *Terres Sacrées*.

Dans le Monde Déchu, le Gantelet n'est pas aussi « fort » d'un endroit à un autre. Les endroits où il est plus faible que la normale sont appelés *Loci* (sing. *Locus*) ou Berges (quand le Gantelet est non existant). Ces lieux sont vus comme des sites sacrées, hantés ou simplement étranges selon la résonance spirituelle des lieux et sont recherchés pour diverses raisons par la plupart des acteurs du surnaturel. L'une de ces raisons est souvent la « fuite » de l'énergie spirituelle à la base du Royaume d'Ombre, appelée, *Essence*, qui permet d'alimenter tous les esprits et certaines créatures surnaturelles (principalement les Loups-garous et les esprits). Cette essence à une teinte qui convient plus ou moins à certaines créatures et qui est appelée *Résonance*. Cette Résonance est souvent lié à l'émotion dominante du Locus et est généralement le fruit de l'activité humaine.

L'interaction de l'activité humaine et de l'activité surnaturelle peut modifier la nature et la puissance d'un Locus de façon drastique, ce qui est la source de nombreux conflits dans le Monde des Ténèbres.

Les Loci sont généralement reliés entre eux par des lignes d'Essence, nommées *Lignes de Ley* ou *Lignes de Dragon* et qui sont aussi d'un intérêt non négligeable pour certains acteurs de la scène occulte.

En terme de jeu, un Locus est caractérisé par le nombre de points d'essence qu'il peut générer et emmagasiner, sa zone d'influence (s'étendant autour de l'objet générant le Locus) et la force locale du Gantelet.

Cette force du Gantelet est mesurée par les modificateurs qu'elle octroie aux tentatives de traverser cette barrière, soit :

- Près d'un Locus de niveau 4 ou 5 : **+2**
- Près d'un Locus de niveau 2 ou 3 : **+1**
- Résonance correspondant à la créature : **+1**
- Etendue sauvage : **+0**
- Petites villes, villages : **-1**
- De jour : **-2**
- Banlieues : **-2**
- Zone urbaine dense : **-3**

Caractéristiques des Esprits :

Les esprits du Royaume d'Ombre correspondent à une vision animiste du monde et incarnent chacun l'esprit d'une chose, d'une plante, d'un animal, d'un sentiment ou d'un concept du Royaume Matériel. Mais, contrairement à une croyance répandue, ils ne sont pas spécialement liés à la nature. Il peut s'agir de l'esprit d'une arme ayant participé à des événements particulièrement traumatisant ou exaltant, de celui d'une voiture impliquée dans une série d'accidents particulièrement douloureux ou même de l'esprit d'une ville entière.

En tant qu'incarnation d'un concept ou d'une chose, ils ont tous un *Ban*, c'est à dire un Interdit en rapport avec leur nature qu'ils ne peuvent violer en aucun cas et qu'ils tiennent généralement secret.

Ils sont tous divisés en catégories similaires appelées *Chœurs*. Un Chœur particulier (ex : celui des revolvers) peut faire lui-même partie d'un Chœur plus général (ex : armes à feu) ce qui crée une arborescence complexe de familles d'esprits.

Ils ont également une structure « politique » de type féodal, où les plus puissants esprits règnent sur les plus faibles d'une région donnée. Ces sujets spirituels sont alors nommés *Engances* de l'esprit dominant, même s'ils peuvent être de Chœurs très différents.

La puissance de chaque esprit indique son *Rang* dans cette hiérarchie. Pour pouvoir atteindre un nouveau Rang, un esprit doit augmenter sa puissance en en dévorant d'autres de son Chœur, ce qui donne au Royaume d'Ombre une ambiance très prédatrice.

On comprend bien alors que les principales préoccupations des esprits sont de se protéger de ceux de leurs congénères qui peuvent les dévorer, et de trouver une source d'Essence dont la Résonance convienne à leur nature. Ils peuvent résoudre ce dernier problème soit en dévorant leurs frères, soit en trouvant un Locus adapté, soit en influant le Royaume Matériel pour amener les humains à produire l'Essence requise par leurs actes ou sentiments.

Certains esprits se mettent parfois à dévorer des esprits d'autres Chœurs, et en absorbent ainsi les caractéristiques. Ils se dénaturent ainsi et deviennent des aberrations spirituelles nommées *Magaths*.

En terme de jeu les esprits ont les mêmes Traits que les fantômes si ce n'est qu'ils n'ont pas de Moralité. Ils ont accès aux Numina mais doivent généralement traverser le Gantelet (ce qui ne peut être fait que près d'un Locus à la Résonance adéquate et qui demande un Numen coûtant 3 pts d'Essence et un jet de *Pouvoir + Finesse*) et se manifester pour les appliquer au Royaume Matériel. Quand ils sont dans ce dernier Royaume, ils perdent rapidement de l'Essence ce qui limite le temps qu'ils peuvent passer dans le Royaume Matériel. Pour palier à cela ils doivent, via un Numen, « s'ancrer » à un objet ou une personne du Royaume matériel, voir posséder un être vivant. De plus, sans un Numen adapté, ils ne perçoivent que le Royaume où ils se trouvent.

Ils ont également tous accès à un Trait nommé *Influence* et noter de 1 à 5 qui leur permet d'influer sur une chose ou un concept lié à leur nature (Ex : le haine pour un esprit de la guerre).

Toutes les utilisations de leurs pouvoirs leur coûtent en moyenne 1 pt d'Essence.

Les Goules

Les Goules sont des serviteurs humains des vampires dont la volonté a été asservie par les pouvoirs d'addiction du sang impie de leurs maîtres.

La plupart semblent satisfaites de leur sort, tant le sang vampirique est une drogue aux pouvoirs addictifs et jousifs puissants. D'autant que ce sang porte des caractéristiques qui confèrent à la goule une partie des capacités de soin des vampires et une partie de leurs pouvoirs physiques. Surtout, la prise mensuelle de sang vampirique permet à la goule d'arrêter de vieillir, ce qui peut être le rêve de beaucoup de mortels.

Certaines goules voient un avantage moins évident, mais tout aussi intéressant, à leur état : l'accès aux réseaux d'influence des vampires. En effet les vampires sont des manipulateurs nés et semblent avoir constitué dans la plupart des villes une société organisée capable de manipuler dans l'ombre toutes les strates de la société humaine. Certaines goules bénéficient de cet ascenseur social qui peut leur permettre en quelques mois d'arriver plus loin qu'il n'aurait normalement pu le faire en toute une vie.

Mais tous ces avantages ont un prix extrêmement lourd. Tout d'abord la relation Vampire/goule n'a rien d'équitable, le statut de goule étant en fait synonyme d'esclavage à un maître immortel.

De plus, prendre conscience de l'existence de ces monstres, et devoir évoluer parmi eux et parmi toutes les autres choses étranges qu'ils peuvent « attirer », est souvent trop pour que le fragile esprit d'une goule puisse conserver sa santé mentale.

De manière encore plus insidieuse, les tâches accomplies sous les ordres des impitoyables prédateurs de la nuit, de la chasse de « proies » humaines au simple fait du boire du sang, érodent inéluctablement la moralité et l'âme des goules ajoutant à la folie le goût amère de la damnation et des remords.

Sans parler du cas pathétique des goules qui se trouvent, pour une raison ou une autre, privées du sang de leurs maîtres, et qui se voient vieillir chaque jour de 10 ans jusqu'à ce que leur véritable âge les rattrape.

Bref, si les vampires sont damnés les goules doivent également être proches de l'enfer, et, tout bien considéré, leur sort n'est généralement pas enviable.

Elles n'en restent pas moins le premier de type de créature surnaturelle que des personnages humains plongés dans une intrigue vampirique risquent de rencontrer, tant elles sont communément utilisées par les vampires pour interagir avec la société humaine et accomplir de jour leurs volontés.

Certains rumeurs veulent que quelques rares goules aient réussi à briser les chaînes qui les liaient à leur maître et que certaines d'entre elles soient même devenues des chasseurs de vampires. Une rencontre avec un tel être serait certainement, pour des personnages humains, le départ d'un scénario mémorable...

Les Bêtes de Bethlehem

Certains lieux du Monde des Ténèbres ont tant baignés dans les horreurs et la souffrance, qu'une aura démoniaque quasi tangible semble émaner d'eux. Cela va de l'entrepôt désaffecté où une secte extrêmement perverse faisait subir les pires traitements à ses membres ou à d'« innocentes » victimes, à la cave ou un pédophile violait et mutilait les enfants qui tombaient dans sa toile.

Dans certains cas cette aura devient si puissante que toutes les horreurs et douleurs du lieu se matérialisent en un prédateur démoniaque, appelé **Bête de Bethlehem**.

Ces créatures ne vivent que pour une chose, perpétrer les horreurs qui leur ont donné naissance pour se nourrir des peurs et de la douleur de leurs victimes.

Elles ne se matérialisent que la nuit, sous la forme de monstrueux prédateurs, aux contours flous mais aux crocs luisants. Elles gardent farouchement leur territoire, dans l'attente du passage d'une victime que leurs sens surnaturels permettent de détecter et de suivre de manière quasi infailible. Mais contrairement aux prédateurs naturels, elles sont malignes et font tout pour donner des indices subtils de leur présence à leur proie. Cette manœuvre n'a pour but que d'augmenter la terreur de leur victime avant de pouvoir consommer à la fois ses chairs et sa terreur.

Fruits de la violence, aucune violence ne permet de se débarrasser de ces bêtes. Ainsi, s'il peut paraître aussi aisé d'en tuer une que de tuer d'autres grands prédateurs naturels, cela n'est qu'illusion, car la Bête se reformera inmanquablement au même endroit la nuit suivante.

La seule solution pour s'en débarrasser est de « nettoyer » l'aura des lieux qu'elles hantent, pour effacer toutes les impressions d'émotions négatives. Cela devrait être certainement assez difficile pour occuper des personnages humains durant tout un scénario.

Certains écrits d'occultistes paranoïaques prétendent que certaines Bêtes de Bethlehem s'attachent à une personne plutôt qu'à un lieu. Si cela était vrai, la tâche de personnages enquêtant sur un tueur en série des plus ignobles pourrait se trouver « compliquée » par l'intervention d'une Bête qui n'aurait aucun intérêt à voir son fournisseur en émotions négatives cesser ses activités...

La Faim

La *Faim* est une malédiction pouvant toucher toute personne ayant goûté, de gré ou de force, le cœur ou le cerveau d'un autre être humain.

Cette maladie surnaturelle, n'afflige pas tous les cannibales. Elle apparaît soit spontanément, soit comme malédiction infligée par un esprit ou un mage sur ceux qui violent ce tabou occidental.

La Faim peut prendre effet n'importe quand après l'interdite consommation, dans une fourchette d'une heure à un mois.

La personne « infectée » voit son esprit et son corps prendre petit à petit les caractéristiques d'un requin.

Cette transformation peut être décomposée en cinq étapes chacune intervenant après une nouvelle consommation de cœur ou de cerveau humain. Chaque étape amplifie la faim impie du personnage.

1^{ère} étape :

Le personnage commence à développer un goût pour les cœurs et cerveaux humains, ce qui change ses rêves en festins cannibales cauchemardesques. Du fait de ses cauchemars le personnage peut recevoir un malus de -1 à tous ces jets sociaux ou mentaux.

2^{ème} étape :

Le goût pour les organes humains devient plus pressant, et le personnage prend l'habitude de regarder les individus en bonne santé comme des repas potentiels. Ses pupilles recouvrent progressivement l'iris de ses yeux, jusqu'à ce qu'ils deviennent complètement noirs. Ses ongles durcissent et s'aiguisent tandis que ses dents se déchaussent progressivement chaque nuit pour être remplacés par des rangées de dents de requins. En attaquant les parties les plus sensibles d'une cible avec ses ongles et dents (*modificateur de -2 pour viser*) le personnage *peut infliger des dégâts létaux*.

Le personnage perd également ses cheveux par touffes et *tous ses jets sociaux basés sur l'apparence reçoivent un malus de -1 supplémentaire*.

3^{ème} étape :

Les yeux du personnage deviennent complètement noirs, y compris la cornée, tous ses cheveux tombent, ses ongles deviennent des griffes et ses dents sont toutes celles d'un requin. Il subit également de violentes sautes d'humeurs et se réveille après chaque nuit affamé.

Tous ces attributs sociaux tombent à 1, tandis que ses attributs physiques augmentent tous d'1 point. Il inflige automatiquement des dégâts létaux avec ses griffes et dents et son Vice devient la Gourmandise. Tous ses jets mentaux ne servant pas à se nourrir subissent une pénalité de -2.

4^{ème} étape :

Le personnage se transforme en une machine à tuer. Ses mâchoires se déboîtent pour permettre à sa bouche d'englober la tête d'un enfant. Ses griffes et dents s'allongent et il perd la chair de ses oreilles et de son nez.

Tout ses Attributs sociaux tombent à zéro, tandis que sa Force et sa Vigueur augmentent encore de 2 points. Sa Taille augmente également de 1 et il reçoit un bonus de +1 pour ses attaques avec ses griffes et ses dents.

5^{ème} étape :

A ce point le personnage perd toutes facultés de raisonnement, hormis en ce qui concerne sa faim, qui d'ailleurs ne le quitte plus.

Son Intelligence tombe à 1 et son Astuce et sa Résolution sont réduites d'1 point. Un jet de Résolution + Calme est nécessaire pour que le personnage puisse penser à autre chose qu'à sa faim pendant une heure par succès.

La manière de guérir cette maladie surnaturelle, s'il en existe une, reste à la discrétion du Conteur. Une cure de « désintoxication », ou un sort magique pourrait permettre d'inverser les premières étapes de la Faim, tandis qu'il pourrait exister des moyens mystiques de détourner la faim de personnage atteint par les dernières étapes.

La Faim est dans tous les cas un excellent outil pour le Conteur qui peut soit l'appliquer à un personnage non joueur soit à un personnage joueur.

L'effet dramatique sur un personnage joueur, par exemple enlevé par une secte cannibale et obligé de manger des organes humains durant des rites pervers, est évident.

Sur un personnage non joueur cela peut non seulement permettre à un antagoniste d'être plus effrayant, mais également d'introduire des intrigues plus subtiles. Comment le personnage non joueur a-t-il contracté la Faim ? S'agit-il d'un cas isolé ou d'une épidémie ? Cela fait-il partie des plans d'une créature surnaturelle ? Ou peut-être qu'une agence gouvernementale cherche à développer une arme

permettant d'infliger la Faim à une armée ennemie pour l'obliger à s'auto-dévorée ? La Faim peut-elle infecter d'autres créatures surnaturelles et quels en seraient les effets ?

De plus, s'il s'avère que le personnage victime de la Faim était un « brave gars » avant son infection, ou s'il était un proche d'un des personnages joueurs, le scénario pourrait aboutir à un véritable dilemme moral. Les personnages pourraient-ils, par exemple, tuer le « malade » ? S'ils ne le font pas, comment pourraient-ils le laisser continuer à dévorer des innocents ?

Bref, les réponses à ses questions sont tout autant de moyens d'introduire la Faim dans vos scénarii.

Et les autres...

Il y a encore bien d'autres choses étranges qui guettent les personnages humains du monde des ténèbres, des zombies vaudous, aux ombres des passions, en passant par les réseaux numériques vivants et les cultes dirigés par de sombres entités.

Vous n'êtes limité que par votre imagination et si elle ne suffisait pas, vous n'aurez qu'à piocher des scénarii et des antagonistes dans les films, romans, contes et légendes d'horreurs, tant l'ambiance des parties de mortels dans le Monde des Ténèbres est ouverte aux thèmes de la plupart de ces histoires.

L'important est seulement de préserver l'ambiance propre à ce jeu, qui est certes le premier et le plus simple de cette gamme, mais qui n'en est pas pour autant le moins intéressant à jouer.



Partie IV : Annexes

Annexe 1 : Mémento des règles génériques

I. Règles générales :

Une *action* se résout par un jet de dés dont le nombre de dés (appelé *groupement de dés*) est égal à la somme de deux *Attributs* ou d'un *Attribut* et d'une *Compétence*.

Divers *modificateurs* peuvent augmenter ou diminuer le nombre de dé du groupement, selon la difficulté de l'action entreprise et les équipements utilisés.

La *difficulté* de ce jet est toujours 8, c'est à dire qu'un dé doit faire 8, 9 ou 0 (qui vaut un 10) pour être considéré comme un *succès*.

Un 10 est considéré comme un succès et est rejeté dans le but d'obtenir des succès supplémentaires.

Un 1 ne retire pas un succès (contrairement au système du MdT 1) ce qui implique qu'aucun jet normal ne peut provoquer un *échec critique*.

Si le groupement de dés d'un personnage devait être réduit à zéro suite à l'application des malus, le joueur aurait quand même droit un unique dé, pour un *jet de chance*. Seuls les 10 sur ce jet sont des succès et être relancés. Un 1 sur le 1^{er} dé lancé est par contre considéré comme un échec critique, c'est à dire induisant des conséquences très fâcheuses.

Plus un joueur obtient de succès à une action plus il l'a réussie. Avec cinq succès la réussite est *exceptionnelle* et apporte des avantages supplémentaires selon l'action.

Si un personnage fait une action à laquelle peut résister un autre, il s'agit d'un jet *contesté*, et chacun des deux joueurs fait un jet adéquat, celui obtenant le plus de succès l'emportant sur l'autre.

Avec la dépense d'1 *point temporaire de Volonté* un personnage obtient un bonus de + 3 dés à une action ou peut augmenter de 2 sa *Vigueur*, sa *Résolution*, son *Calme* ou sa *Défense* pour un jet. Un seul point de *Volonté* peut être utilisé par *tour*.

II. Règles de Combat

a. Initiative :

Au début d'un combat, chaque joueur lance un dé 10 et ajoute ce chiffre à son modificateur d'initiative (égal à la Dextérité + Calme).

Les personnages agissent alors par ordre d'Initiative décroissant durant tout le combat. Un seul jet d'Initiative est donc nécessaire par combat.

b. Jet d'Attaque :

Une attaque se résout en un seul jet, appelé jet d'attaque. Le personnage qui attaque possède un groupement de dés égal à un *Attribut* (Force pour le combat rapproché ou Dextérité pour le combat à distance) + une *Compétence* de combat (Bagarre, Armes blanches ou Armes à feu) + un modificateur apporté par l'arme.

A ce groupement est retranché le score de Défense de la cible (égale au plus bas score entre la Dextérité et l'Astuce du personnage). En cas d'esquive ce score est multiplié par deux. La Défense ne peut se soustraire aux attaques par armes à feu ou par surprise et est réduite d'1 par attaque après la 1^{ère} dans un même tour. Peuvent également être retranchés un certains nombre de

dés supplémentaires, correspondant à d'autres circonstances désavantageant l'attaque, comme une armure ou une attaque à longue portée. Une fois le groupement de dés calculé, l'attaquant fait son jet d'attaque, chaque succès infligeant un niveau de dégât à la cible (il n'y a aucune absorption des dégâts). Les dégâts peuvent être contondants, létaux ou aggravés selon l'arme utilisée.

c. Les blessures :

Les blessures sont marquées dans les carrés de la ligne de santé, de la gauche vers la droite. Les dégâts contondants sont notés d'un /, les létaux d'un X et les aggravés d'un *. Les blessures les plus graves sont toujours notées le plus à gauche.

Quand le dernier niveau de santé est coché les actions du personnage subissent un malus de -3 dés, de -2 lorsque c'est l'avant dernière case et de -1 lorsque c'est la case précédente.

d. La mort :

Un personnage qui a tous ses niveaux de santé cochés par des dégâts d'un certain type et qui reçoit de nouveaux dégâts aggrave d'un niveau les dégâts précédents (les contondants devenant létaux et les létaux aggravés). Quand tous les niveaux de santé du personnage ont été cochés par des dégâts aggravés, le personnage meurt.

III. Création de personnage

La création de personnages humains sert de base à celle des autres créatures surnaturelles, leurs traits surnaturels étant ajoutés après l'étape 4.

1^{ère} étape : Choix du concept, de l'histoire du personnage, de son nom, de son Vice et de sa Vertu.

2^{ème} étape : Selon le choix du joueur, répartir 5 pts dans la colonne des Attributs les plus importants du personnage (dits primaires), 4 pts dans celle des secondaires et 3 pts dans celle des tertiaires. Obtenir le 5^{ème} niveau dans un Attribut coûte 2 pts.

3^{ème} étape : Tout comme pour les Attributs, répartir 11pts dans la colonne des Compétences primaires, 7 dans celle des Compétences secondaires et 4 dans celle des Compétences tertiaires. Le 5^{ème} niveau dans une Compétence coûte 2 pts.

4^{ème} étape : Attribuer 3 spécialités à trois des Compétences du personnage. Lorsqu'un jet est fait dans le domaine de cette spécialité, le joueur peut ajouter 1 dé à son groupement.

5^{ème} étape : Déterminer les traits déduits des Attributs comme indiqué au bas de la feuille de personnage.

6^{ème} étape : Répartir 7 pts dans les Atouts. Chacun a un coût et certains nécessitent des pré requis. Des Atouts spécifiques existent pour les créatures surnaturelles.

7^{ème} étape : Avec l'accord du Conteur, prendre un unique Handicap. Le Conteur peut également vous offrir des points d'expérience supplémentaires ou vous autoriser à vendre jusqu'à 2 pts de Moralité pour 5 pts d'expérience chacun.

Annexe 2 : Traits psychologiques

Vices (WoDR p.103/105):

Vices	Récupération d'1 pt de Volonté temporaire par scène en :
Colère	Lâchant sa colère dans une situation où il est dangereux de le faire
Paresse	Evitant d'accomplir une tâche difficile tout en arrivant au même résultat
Orgueil	Imposant sa volonté (et non ses besoins) à d'autres au risque de se nuire
Luxure	Satisfaisant ses désirs ou sa passion de manière à en rendre autrui victime.
Avarice	Acquérant quelque chose aux dépens d'autrui alors que cela comporte un risque pour soi-même
Gourmandise	Satisfaisant sa dépendance ou ses appétits alors que cela comporte un risque pour soi-même.
Envie	Obtenant quelque chose d'important d'un rival ou en nuisant au bien-être de ce rival.

Vertus (WoDR p.101/103):

Vertus	Récupération de tous les pts de Volonté temporaire par chapitre (session de jeu) en :
Tempérance	Ne s'adonnant pas à un excès malgré le profit qui pourrait en être tiré.
Justice	Faisant ce qui est juste à ses propres dépens.
Espoir	Ne laissant pas autrui sombrer dans le désespoir alors que c'est à l'encontre de ses intérêts.
Persévérance	Résistant aux pressions visant à altérer ou à abandonner ses buts.
Foi	Donnant un sens au chaos et à la tragédie.
Charité	Aidant autrui à ses dépens.
Prudence	Ne succombant pas à la facilité alors que cela risque de coûter.

Moralité (WodR p.90 a p.94) :

Généralités :

-Trait mesuré sur une échelle de 10 et reflétant la compassion du personnage envers les autres êtres humains et son respect pour la loi .

-Quand un personnage commet un péché inférieur ou égal à son score d'Humanité il doit faire un **jet de Dégénérescence** d'un nombre de dés correspondant au péché commis sur la table de moralité ci-dessous.

-Si c'est la Vertu du personnage qui l'a poussé à commettre le péché, il peut obtenir un bonus de +1 à +3 à son jet de Dégénérescence.

Conséquences du Jet de Dégénérescence :

-Si le jet de Dégénérescence réussit le personnage ressent des remords mais ne perd pas de Moralité.

-Si le jet de Dégénérescence réussit de manière exceptionnelle (5 succès ou +) le personnage regagne également **1 pt de Volonté temporaire**.

-Si le jet de Dégénérescence échoue, le personnage perd **1 pt de Moralité** et fait un jet de sa nouvelle Moralité. Si ce dernier jet réussit rien ne se passe, mais s'il échoue le personnage obtient un dérangement au choix du

Conteur qui sera noté face à son nouveau score de Moralité.

-Le dérangement ainsi obtenu est léger si le personnage n'en a pas encore ou si le Conteur le souhaite, ou peut être la forme sévère d'un dérangement déjà possédé par le personnage.

-Aucun dérangement ne peut être obtenu suite à une dégénérescence si la Moralité du personnage est initialement supérieure ou égale à 8.

-Un personnage descendu à 0 en Moralité devient un PNJ.

Augmenter la Moralité :

-La Moralité peut être augmentée d'1 pt seulement par période de dépense des pts d'Expérience au coût de *Nouveau Score x 3 Xp*, si et seulement si le personnage a fait preuve de repentir durant le jeu ou a agi durablement selon le score de Moralité qu'il souhaite atteindre.

-Le Conteur peut également offrir 1 pt de Moralité supplémentaire à un personnage ayant accompli un fait spécialement vertueux et désintéressé.

-Un dérangement acquis suite à une dégénérescence disparaît lorsque le point de Moralité perdu lors de son acquisition est regagné.

Moralité	Péché	Exemples	Jet de Dégénérescence
10	Pensées égoïstes	Heurter les sentiments d'autrui	5 dés
9	Actes égoïstes mineurs	Refuser la charité, tricher avec les impôts	5 dés
8	Blessier autrui	Accidents, conflits physiques	4 dés
7	Petit vol	Vol à l'étalage	4 dés
6	Vol important	Cambriolage	3 dés
5	Dégradations volontaires importantes	Incendie	3 dés
4	Crime passionnel	Homicide involontaire	3 dés
3	Crime prémédité	Meurtre	2 dés
2	Crime gratuit ou de sang froid	Torture, meurtres en série	2 dés
1	Totale perversion, acte abominable	Viol collectif, tortures suivies de meurtre, multitude de meurtres	2 dés

Dérangements Généraux:

Forme Légère	Déclencheur (Échec sur jet de <i>Résolution</i> + <i>Calme</i> faisant suite à)	Effets	Forme Sévère	Déclencheur	Effets
Dépression (WoDR p. 97)	un échec personnel.	perte d' 1 pt de Volonté temporaire et impossibilité d'en dépenser pour la scène	Mélancolie	idem Dépression	Idem Dépression + malus de -2 à tous jets pour la scène
Phobie (WoDR p. 97.)	la présence de l'objet de la peur	Ne peut s'approcher à moins de sa <i>[Vitesse]</i> mètres de l'objet de sa peur ou impossibilité d'accomplir toute action autre que défensive. -5 à toutes les attaques du personnage envers l'objet de sa peur.	Hystérie	Idem Phobie + Malus -3 si l'objet de la peur touche le personnage et -5 si il le sens sans pouvoir le voir.	Impossibilité d'attaquer ou de rester à portée de sens de l'objet de la peur ou fuite à vitesse de course. Si fuite impossible, le personnage perd conscience pour la scène.
Narcissisme (WoDR p.97)	La réalisation d'un des buts du personnage	-3 aux jets d'efforts en équipe et -1 aux jets sociaux pour le reste de la scène	Mégalomanie	Idem Narcissisme	Idem Narcissisme + perte d' 1 pt de Volonté temporaire si échec à une action contestée contre un individu perçu comme socialement inférieur et désir de retenter l'action dans des circonstances plus favorables
Fixation (WoDR p.97)	un échec ou à une réussite d'une action importante	Fixation sur la raison de la réussite ou de l'échec de l'action en question pendant 1d10 scènes. -1 à toutes tâches sans rapport avec la fixation ou refus de les accomplir.	Troubles Obsessionnels Compulsifs	Permanent	Le personnage doit déterminer une série d'action qu'il fera régulièrement et quelque soit les conditions. Jet de <i>Résolution</i> + <i>Calme</i> -2 pour ignorer ce T.O.C. durant 1 scène. Si le personnage est empêché d'accomplir son T.O.C. il pourrait attaquer tout ennemi ou allié le gênant.
Suspicion (WoDR p.98)	l'intervention d'un tiers dans une mésaventure du personnage.	Le personnage suspecte tout le monde de lui en vouloir pendant une scène. -1 à tous les jets sociaux	Paranoïa	Permanent	Le personnage est persuadé d'être constamment persécuté ; -2 à tous les jets sociaux + jet de <i>Résolution</i> + <i>Calme</i> -2 pour ne pas fuir ou attaquer une personne qui a fait montre d'un comportement suspect.
Complexe d'Infériorité (WoDR p.98)	une situation stressante où un seul choix ou un seul jet de dés peut déterminer le succès ou l'échec.	Perte de confiance. -1 à tous les jets pour le reste de la scène et impossibilité de dépenser 1 pt de Volonté temporaire pour obtenir un bonus de +3 à l'action à l'origine du doute.	Anxiété	Idem Complexe d'Infériorité	-2 à tous les jets pour le reste de la scène et impossibilité de dépenser des pts de Volonté temporaire pour obtenir un bonus pour le reste de la scène.
Vocalisation (WoDR p.98)	un grand stress ou à l'obligation de prendre une importante décision	Le personnage exprime ses pensées à haute voix sans s'en rendre compte à moins qu'un tiers lui fasse remarquer.	Schizophrénie*	Permanent. Reflète un conflit irrésolu du personnage l'ayant rendu violent et détaché de la réalité .	-2 à tous les jets sociaux. Jet de <i>Résolution</i> + <i>Calme</i> suite à toute expérience traumatisante (accusations, vérités dérangeantes, débats enflammés) pour ne pas fuir ou attaquer le source du traumatisme.

Irrationalité (WoDR p.99) une persécution, à un défi, ou à une accusation, menaçant le bien être du personnage.	Le personnage agit d'une manière folle ou disproportionnée dans le fol espoir d'effrayer son oppresseur sans toutefois pouvoir agir violemment envers lui, et ce pour le reste de la scène. Jet d'<i>Astuce</i> + <i>Calme</i> pour pouvoir partir ou accomplir une action détendant la situation.	Multiples personnalités* Permanent. Le traumatisme à l'origine de ce dérangement a fracturé l'esprit du personnage en plusieurs personnalités afin de pouvoir blâmer quelqu'un d'autre.	La personnalité la mieux adaptée au moment prend le dessus tout en restant ignorante des autres personnalités. Chaque personnalité a sa combinaison de Compétences et Attributs sociaux, faisant varier ces traits de 1 à 3.
Déni (WoDR p.100) la confrontation à une situation ou à une personne lui rappelant un échec ou un traumatisme passé.	Le personnage cherche à éviter la situation par tous les moyens ou reçoit un malus de -1 à tous ses jets tant qu'il y reste confronté.	Fugue* Échec sur jet de <i>Résolution</i> + <i>Calme</i> faisant suite à la confrontation à une circonstance prédéterminée ayant traumatisée le personnage	Le personnage tombe dans un état proche du somnambulisme pour le reste de la scène, à l'issue de laquelle il ne se souvient de rien. Si durant cette transe un tiers interfère avec les actions « mécaniques » du personnage, ce dernier peut s'en prendre au tiers.

*Les dérangements en question sont rares et font suite à un traumatisme grave plutôt qu'à un simple échec sur un jet.



Annexe 3 : Atouts, handicaps et expérience

Atouts :

Atouts	Coût	Pré-requis	Description
Mentaux			
Esprit Méditatif (WoDR p. 109)	1	/	Aucun malus environnementaux ou de blessures ne s'appliquent aux jets de méditation (Jet d'Astuce + Calme, action étendue, 4 succès, 1 jet/30 mn, donne +1 au prochain jet de dégénération du personnage au plus tard jusqu'à ce qu'il dorme)
Langue (WoDR p. 109)	1	/	Une langue maîtrisée par acquisition. Plusieurs acquisitions possibles pour maîtriser différentes langues. Jet d'Intelligence + Expression contre Intelligence + Érudition de l'auditeur pour paraître natif.
Proximus (M :tA, p.334)	1	Somnambule	Le personnage porte un héritage magique. Il peut avoir un ascendant qui a été enchanté pour que sa descendance soit spéciale ou il peut être simplement issu d'un lignage de grands mages. Le personnage a donc de grandes chances d'être approché par des mages qui pensent qu'il a plus de chances que tout autre de s'éveiller.
Mémoire Eidétique (WoDR p. 108)	2	Seulement à la création de personnage	Aucun jet nécessaire pour retenir des informations sauf en situation de stress. Si jet de mémorisation, bonus de +2.
Sens du Danger (WoDR p. 108)	2	/	+2 aux jets d'Astuce + Calme pour détecter une attaque surprise.
Conscience Holistique (WoDR p. 109)	3	/	Le personnage connaît des soins issus de la sagesse populaire ou d'une médecine parallèle. Si succès au jet d'Intelligence+Médecine, temps de guérison des mortels divisés par 2. 1 jet/jour et par patient.
Sens de l'Invisible (WoDR p. 109)	3	Mortels, Astuce 2	Les sens ou le corps du personnage réagissent d'une certaine façon en présence de certains phénomènes surnaturels. Ceci n'implique pas que le personnage connaisse ces phénomènes ou créatures.
Sang de Loup (W:tF p.79)	4	Mortels, Seulement à la création de personnage	Le personnage a un lien de parenté avec les loups-garous, sans en être un lui-même ou sans que son <i>Premier Changement</i> soit encore advenu. Il a gratuitement l'avantage « Sens de l'Invisible » mais concentré sur les activités des loups-garous et des esprits. +2 à la Volonté pour résister au <i>Délire</i> (Cf. W:tF p.175). Si le personnage possède la Compétence « Animaux » il a gratuitement la spécialité « Loups » (chiens y compris). Si le personnage devient surnaturel (Vampire, Loup-garou ou Mage) il perd cet avantage. Inconvénient : -1 aux jets de Résolution + Calme pour résister à un dérangement lors d'une manifestation surnaturelle traumatisante.
Bon Sens (WoDR p. 108)	4	Seulement à la création de personnage	Le Conteur fait un jet d'Astuce+Calme (max :1 fois/Chapitre) si le personnage entreprend une action potentiellement désastreuse. Si réussite le Conteur peut aviser le personnage des conséquences possibles de ses actes et lui proposer d'autres voies.
Savoir Encyclopédique (WoDR p. 109)	4	Seulement à la création de personnage	Quand le personnage est confronté à une situation en-dehors de son domaine de connaissance, il peut faire un jet d'Intelligence+Astuce pour essayer de se souvenir d'un détail relatif au sujet qu'il a un jour lu ou vu
Somnambule (M :tA, p.334)	4	Mortel	Le personnage n'est pas complètement atteint par la malédiction de la <i>Quiétude</i> est il n'est donc soumis à la <i>Négation</i> (V.O. : Disbelief) qui amène les autres humains à nier inconsciemment l'existence de la magie quand ils en sont témoins et a ainsi augmenter le <i>Paradoxe</i> des sorts vulgaires (Cf. M :tA). Cet Atout disparaît si le mortel devient une créature surnaturelle.
Physiques			
Dégaine Rapide (WoDR p. 113)	1	Dextérité 3	Doit être pris séparément pour les armes à blanches et les armes à feu. Permet de dégainer l'arme et l'utiliser dans la même tour, sans pénalités à la Défense.
Dos Puissant (WoDR p. 113)	1	Force 2	+1 aux actions demandant de soulever ou de porter quelque chose.
Esquive d'Arme (WoDR p. 114)	1	Force 2 Armes Blanches 1	Lors d'une esquive en combat rapproché, permet d'ajouter la compétence Armes Blanches du personnage à sa Défense, au lieu de doubler la Défense.
Esquive en Bagarre (WoDR p. 110)	1	Force 2 Bagarre 1	Lors d'une esquive en combat rapproché, permet d'ajouter la compétence Bagarre du personnage à sa Défense, au lieu de doubler la Défense.

Immunité Naturelle (WoDR p. 113)	1	Vigueur 2	+2 aux jets de Vigueur pour résister aux maux et maladies.
Nouveau Départ (WoDR p. 112)	1	Réflexes Rapides 2	En sacrifiant un tour d'action durant lequel le personnage ne peut que se déplacer à sa Vitesse, il peut se placer où il le souhaite sur la grille d'Initiative pour le reste du combat.
Sens de l'Orientation (WoDR p. 110)	1	/	Permet de toujours savoir où se trouvent les points cardinaux et de toujours retrouver son chemin dans des lieux visités au moins une fois.
Réflexes Rapides (WoDR p. 110)	1 ou 2	Dextérité 3	+1/ point à l'Initiative.
Constitution de Fer (WoDR p. 113)	1 à 3	Constit. 3 ou Résolution 3	Chaque point élimine un point de malus du aux blessures
Pieds ailés (Fleet of Foot) (WoDR p. 112)	1 à 3	Force 2	+1/point à la Vitesse
Style de Combat : Boxe (WoDR p. 110)	1 à 5	Force 3 Vigueur 2 Bagarre 2	Chaque point donne accès à une manœuvre spéciale : ● Coup au Corps : Perte de la prochaine action de l'adversaire si succès au jet d'attaque supérieurs ou égaux à sa Taille. ●● Plonger et Filer : Contre une attaque de Bagarre, c'est le plus haut score entre la Dextérité et l'Astuce qui détermine la Défense du perso. ●●● Coups Combinés : 2 attaques de Bagarre/ tour contre 1 cible. La seconde reçoit un malus de -1 et la Défense ne peut être utilisée dans le même tour. ●●●● Pilon : Si l'attaque fait autant ou plus de dégâts que sa Taille, jet de Vigueur de l'Adversaire. Si succès perte de la prochaine action sinon adversaire inconscient pour 1 tour/dégât. Le personnage ne peut utiliser Pilon et sa Défense dans le même tour. ●●●●● Coup Brutal : Au lieu de dégâts contondants, l'attaque de Bagarre inflige des dégâts létaux mais la Défense du personnage ne s'applique pas ce tour.
S.d.C. : Kung-Fu (WoDR p. 111)	1 à 5	Force 2 Vigueur 2 Dex.2 Bagarre 2	Chaque point donne accès à une manœuvre spéciale : ● Attaque Concentrée : Les pénalités d'armure aux attaques de Bagarre du personnage sont réduites de 1 ainsi que les pénalités pour viser une partie du corps avec ces attaques. ●● Peau de Fer : Armure 1 contre les dégâts contondants ●●● Attaque Défensive : -2 à l'attaque de Bagarre mais +2 à la Défense ●●●● Attaque Tourbillonnante : 1 attaque de Bagarre supplémentaire par point en Dextérité au dessus de 2, chaque attaque supplémentaire ayant un malus de -1 cumulatif. Toutes les attaques doivent viser la même cible et la Défense ne peut être utilisée le même tour. ●●●●● Attaque Létale : Au lieu de dégâts contondants, l'attaque de Bagarre inflige des dégâts létaux mais la Défense du personnage ne s'applique pas ce tour.
S.d.C. : Deux Armes (WoDR p. 112)	1 à 4	Dextérité 3 Armes blanches 3	Un malus de -2 est appliqué aux attaques de la main faible sauf si le personnage possède l'Atout <i>Ambidextre</i>. Chaque point donne accès à une manœuvre spéciale : ● Lames Tourbillonnantes : Les pénalités à l'Esquive dues aux attaques multiples ne s'appliquent qu'après un nbre d'attaque égal à la Compétence Armes Blanches du personnage. L'Atout d'Esquive en Combat ne peut être utilisé le même tour. ●● Dévier et Piquer : -2 à l'Attaque d'Armes Blanches et +2 à la Défense. ●●● Attaque Concentrée : 2 attaques d'Armes Blanches/ tour contre 1 cible. La seconde reçoit un malus de -1 et la Défense ne peut être utilisée dans le même tour. ●●●● Attaque Fluide : 1 attaque sur 2 cibles dans le même tour. La seconde cible ne doit pas être à plus de [Vitesse] m du personnage. La seconde reçoit un malus de -1 et la Défense ne peut être utilisée dans le même tour.
Désarmer (WoDR p. 110)	2	Dextérité 3 Armes Blanches 2	Sur une attaque d'Armes Blanches, si plus de succès que la Dextérité de la cible, possibilité de la désarmer au lieu de la blesser. L'arme est projetée à [succès] mètres.
Estomac de Fer*** (WoDR p. 113)	2	Vigueur 2	Le personnage peut se nourrir de n'importe quoi. +2 au jets de Survie et +3 aux jets contre les effets des carences alimentaires (WoDR p.175)
Finesse au Combat (WoDR p. 110)	2	Dextérité 3 Armes Blanches 2	Pour un type d'arme spécifique, la Dextérité remplace la Force pour le jet d'attaque.
Résistance aux Toxines (WoDR p. 113)	2	Vigueur 3	+2 aux jets de Vigueur pour résister aux drogues, poisons et toxines, mais l'efficacité des antalgiques est réduite de moitié.

Ambidextre (WoDR p. 110)	3	Seulement à la création de personnage	Annule la pénalité de -2 aux actions de la main faible.																
Longue Apnée (Strong Lungs) (WoDR p. 113)	3	Personnage vivant, Sport 3	+2 à la Vigueur pour déterminer le temps d'apnée de base après lequel le personnage est obligé de faire un jet de Vigueur (30 secondes ou 1 tour de combat supplémentaire/succès, après quoi 1 dégât légal /tour) . La table des temps d'apnée de base selon la Vigueur est la suivante : <table><tr><th>Constitution</th><th>Temps d'Apnée</th></tr><tr><td>●</td><td>30 secondes ou 1 tour en combat</td></tr><tr><td>●●</td><td>1 mn ou 1 tour en combat</td></tr><tr><td>●●●</td><td>2 mn ou 2 tours en combat</td></tr><tr><td>●●●●</td><td>4 mn ou 3 tours en combat</td></tr><tr><td>●●●●●</td><td>8 mn ou 4 tours en combat</td></tr><tr><td>●●●●●●</td><td>15 mn ou 5 tours en combat</td></tr><tr><td>●●●●●●●</td><td>30 mn ou 6 tours en combat</td></tr></table>	Constitution	Temps d'Apnée	●	30 secondes ou 1 tour en combat	●●	1 mn ou 1 tour en combat	●●●	2 mn ou 2 tours en combat	●●●●	4 mn ou 3 tours en combat	●●●●●	8 mn ou 4 tours en combat	●●●●●●	15 mn ou 5 tours en combat	●●●●●●●	30 mn ou 6 tours en combat
Constitution	Temps d'Apnée																		
●	30 secondes ou 1 tour en combat																		
●●	1 mn ou 1 tour en combat																		
●●●	2 mn ou 2 tours en combat																		
●●●●	4 mn ou 3 tours en combat																		
●●●●●	8 mn ou 4 tours en combat																		
●●●●●●	15 mn ou 5 tours en combat																		
●●●●●●●	30 mn ou 6 tours en combat																		
Pilote de Cascades (WoDR p. 113)	3	Dextérité 3	Permet de conduire un véhicule et d'accomplir une autre action dans le même tour sans que le Conteur ait à faire un jet de chance pour savoir si un accident se produit.																
Défou railleur (Gunslinger) (WoDR p. 112)	3	Dextérité 3 Armes à Feu 3	Permet d'utiliser deux pistolets pour accomplir deux attaques dans le même tour. La seconde se fait à -1 et la pénalité de -2 à la main faible s'applique si le personnage n'est pas ambidextre. Si le personnage vise 2 cibles différentes dans le tour, il perd sa Défense.																
Géant (WoDR p. 112)	4	Seulement à la création de personnage	Le personnage mesure plus de 2,10 m et pèse au moins 110 kg. +1 à la Taille.																
Guérison Rapide*** (WoDR p. 113)	4	Vigueur 4	Temps de guérison/2, arrondi au supérieur. Les temps de guérison sans cet atout sont : <table><tr><th>Nature des dégâts</th><th>Guérison d'un Mortel</th><th>Guérison d'un loup-garou</th></tr><tr><td>Contondants</td><td>1 dég. /15 mn</td><td>1 dég. /tour</td></tr><tr><td>Létaux</td><td>1 dég. /2 jours</td><td>1dég. /15 mn</td></tr><tr><td>Aggravés</td><td>1dég. /semaine</td><td>1 dég. /semaine</td></tr></table> La guérison des dégâts contondants des loups-garous et sa guérison des dégâts létaux par la dépense d'Essence ne sont pas affectés par cet atout.	Nature des dégâts	Guérison d'un Mortel	Guérison d'un loup-garou	Contondants	1 dég. /15 mn	1 dég. /tour	Létaux	1 dég. /2 jours	1dég. /15 mn	Aggravés	1dég. /semaine	1 dég. /semaine				
Nature des dégâts	Guérison d'un Mortel	Guérison d'un loup-garou																	
Contondants	1 dég. /15 mn	1 dég. /tour																	
Létaux	1 dég. /2 jours	1dég. /15 mn																	
Aggravés	1dég. /semaine	1 dég. /semaine																	
Sociaux																			
Papillon des Clubs (Barfly) (WoDR p. 114)	1	/	Le personnage sait repérer rapidement les établissements nocturnes les plus en vue et n'a pas de mal à y entrer.																
Alliés (WoDR p. 114)	1 à 5	/	Un domaine (Police, Mairie, Mafia, etc..) doit être choisi par acquisition de cet Avantage. Chaque point indique l'importance des faveurs que le personnage peut avoir dans ce milieu (● mineure, ●●● considérable, ●●●●● dangereuse) En cas de doute, un jet de <i>Manipulation + Persuasion+ Alliés</i> peut être fait, pénalisé par l'importance de la demande (-3 si l'Allié risque la suspension, -5 s'il risque la prison ou la mort) . En cas d'appel à un coup de main, autant de personnes du domaine répondent que de succès à un jet de <i>Manipulation + Persuasion+ Alliés</i> . Les Alliés peuvent demander des services en retour au personnage.																
Contacts (WoDR p. 114)	1 à 5	/	Chaque point représente un domaine dans lequel le personnage a des informateurs. Pour obtenir les informations, jet de <i>Manipulation + Persuasion</i> ou <i>Entregent</i> pénalisé par la confidentialité de l'information (-1 à -3) ou la danger pour l'informateur de la répandre (-3 à -5)																
Célébrité (WoDR p. 115)	1 à 3	/	+1 aux jets de <i>Persuasion</i> ou d' <i>Entregent</i> envers les personnes connaissant le personnage. +1 aux jets d' <i>Astuce + Calme</i> des passants pour reconnaître le personnage dans la rue et éventuellement l'harceler.																
Mentor (WoDR p. 115)	1 à 5	/	Chaque point indique la puissance, l'expérience ou la connaissance relative du Mentor : ● : 1 ou + Spécialités de Compétences et un peu d'expérience dans le domaine d'intérêt du personnage ●● : Vaste expérience et capacités dans le domaine d'intérêt du personnage ●●● : Grande variété de Compétences, années d'expériences et influence significative dans le domaine d'intérêt du personnage ●●●● : Grande variété de Compétences, décennies (ou siècles) d'expérience et influence majeure dans le domaine d'intérêt du personnage ●●●●● : Guide dans le domaine d'intérêt du personnage et projets subtiles où le personnage est essentiel.																

Ressources (WodR p. 115)	1 à 5	/	Représente des fonds supplémentaires aux dépenses de logement, nourriture et transport courantes : • : 500 €/ mois et 1 000 € d'actifs •• : 1 000 €/mois et 5 000 € d'actifs ••• : 2 000 €/mois et 10 000 € d'actifs •••• : 10 000 €/mois et 500 000 € d'actifs ••••• : 50 000€/mois et 5 000 000 € d'actifs Le personnage peut acheter 1 à 2 objets d'une valeur égale à son niveau Ressource par mois et un peu plus souvent des objets moins chers.
Statut Humain (WodR p. 116)	1 à 5	Variables	Chaque acquisition de cet Atout est dédiée à un domaine. Le nbre de point y représente le niveau d'autorité et de privilèges du personnage dans ce domaine, mais aussi ces devoirs envers lui. Jet de <i>Manipulation</i> + <i>Compétence Sociale</i> + <i>Statut</i> pour faire accomplir un ordre par ses subordonnées. Les pénalités sont de : -1 si le personnage est déplaisant -2 s'il utilise l'intimidation ou frôle les limites de son autorité -3 à -5 s'il excède son autorité
Serviteur (WodR p. 116)	1 à 5	/	Chaque point détermine les capacités d'un unique serviteur loyal au personnage et accomplissant ses volontés sans jet tant qu'il n'est pas mal traité ou que les ordres ne vont pas à l'encontre de son éthique. • : Enfant, automate ou fou avec des capacités et un libre arbitre limités •• : Personne ordinaire, 2 à tous ses Attributs et Compétences ••• : Employé capable et entraîné, 3 ou 4 Traits à 3, le reste à 2 •••• : Assistant de valeur, plusieurs Traits à 4 ••••• : Suivant exceptionnel, 2 Traits à 5 et beaucoup à 4
Beauté Stupéfiante (Striking Looks) (WodR p. 117)	2 ou 4	/	+1 par 2 points d'Atout aux jets de Manipulation ou Présence pour divertir, persuader, distraire ou tromper autrui en utilisant son apparence. En contrepartie, le personnage attire l'intention et on se souvient généralement de lui. A 4 pts d'Atout, l'apparence du personnage est angélique.
Inspirant (WodR p. 115)	4	Présence 4	1 fois/session de jeu, le personnage peut faire un jet de <i>Présence</i> + <i>Persuasion</i> pour exhorter les individus qui l'assistent dans une tâche et qui sont à portée de voix. Si succès, les assistants (et non le personnage) regagnent 1 pt de Volonté temporaire dépensé. Atout ne pouvant être utilisé sur un même individu que 1 fois/jour.

Handicaps :

Handicaps	Exemples (Effets à déterminer par le Conteur ou à tirer du WodR, p.217 à 219).
Mentaux	Addiction, Amnésie, Lâche, Distract
Physiques	Paralysé, Nain, Dur d'oreille, Boiteux, Sourd, Manchot, Borgne, Malvoyant
Sociaux	Solitaire, Incompréhension d'autrui, Difforme, Secret embarrassant, Notoriété, Raciste/Sexiste, Défaut d'élocution

Expérience :

Traits	Coût en Expérience
Attribut	N.S. x 5
Compétence	N.S. x 3
Spécialité de Compétence	3
Atouts	N.S. x 2
Moralité	N.S. x 3



Annexe 4 : Armurerie, combats et guérison

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.

Arme	Traits utilisés	Bonus d'attaque	Munitions	Portées	Coût
Griffes	Force + Bagarre	+1 L	N.A.	N.A.	N.A.
Poings américains	Force + Bagarre	+1 C	N.A.	N.A.	•
Couteau	Force + Armes Blanches	+1 L	N.A.	N.A.	•
Rapière	Force + Armes Blanches	+2 L Perce armure 1	N.A.	N.A.	•
Epée	Force + Armes Blanches	+3 L	N.A.	N.A.	••
Grande Hache	Force + Armes Blanches	+5 L	N.A.	N.A.	•••
Machette	Force + Armes Blanches	+2 L	N.A.	N.A.	••
Batte de Base-ball	Force + Armes Blanches	+2 C	N.A.	N.A.	N.A.
Pieu en bois*	Force + Armes Blanches	+1 L	N.A.	N.A.	N.A.
Revolver léger	Dextérité + Armes à feu	+2 L	6	20/40/80	••
Pistolet lourd	Dextérité + Armes à feu	+3 L	7+1	10/20/40	•••
Revolver Lourd	Dextérité + Armes à feu	+3 L	6	20/40/80	••
Pistolet semi-automatique	Dextérité + Armes à feu	+2 L	17+1	20/40/80	•••
Fusil à pompe**	Dextérité + Armes à feu	+4 L	5	20/40/80	••
Fusil de chasse**	Dextérité + Armes à feu	+4 L	2	20/40/80	••
Carabine	Dextérité + Armes à feu	+5 L	5+1	200/200/800	••

*= Si 5 succès sur un jet d'attaque à -3 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 contondants ; L = dégâts létaux ; A= dégâts aggravés.

Armure	contre les attaques communes	contre les armes à feu	Force minimale	Défense	Vitesse	Coût
Vêtements renforcés	1	0	1	0	0	N/A
Veste en Kevlar	1	2 + réduits à contondants	1	0	0	•
Gillet pare-balles	2	3 + réduits à contondants	1	-1	0	••
Cotte de mailles	2	1	3	-2	-2	••

Combats :

Etape 1 : Initiative

-1d10 + Modificateur d'Initiative.

-Actions dans l'ordre des résultats décroissants

-Initiative déterminée 1 seule fois par combat

Etape 2 : Attaque

- **A main nue** : Force + Bagarre – (Défense et armure de la cible)

- **Rapprochée avec arme** : Force + Armes Blanches + Dégâts armes – (Défense et armure de la cible)

- **A distance par armes à feu ou arcs** : Dextérité + Armes à feu + Dégâts armes – armure de la cible.

- **A distance par armes de jets** : Dextérité + Armes à feu + Dégâts armes – (Défense et armure de la cible)

Etape 3 : Dégâts

-Cocher 1 dégât par succès au jet d'attaque

-Le type de dégât dépend de l'arme utilisée.

Modificateurs :

-**Ajuster** : +1 par tour, max : +3

-**Attaque totale** : +2 seulement avec Armes Blanches et Bagarre. Perte de la Défense

-**Arme à feu en combat rapproché** : -2 par cible potentielle que le personnage ne veut pas toucher. Sélection des cibles impossible en rafale.

-**Cible à terre** : -2 pour attaques à distance, +2 en combat rapproché

-**Cible Spécifique** : Torse -1, membre -2, tête -3, main -4, œil -5

-**Cible surprise ou immobilisée** : Pas de Défense

-**Couverture** : Faible : -1, partielle : -2, grande : -3, Complète : seuls les dégâts supérieurs à la solidité de la couverture passent

-**Dégainer** : Sans l'Atout « Dégaine Rapide » prend un tour et peut annuler la Défense.

-**Esquive** : Défense x 2

-**Main faible** : Sans l'Atout « Ambidextre », -2

-**Portée** : -2 moyenne portée, -4 à longue portée

-**Perce armure** : Arme diminuant l'indice d'armure de la cible du montant de l'indice de Perce armure

-**Rafale courte** : 3 balles tirés sur une cible, +1

-**Rafale moyenne** : 10 balles tirés sur une à trois cibles, +2 à chaque jet d'attaque, -1 par jets après la 1^{ère} cible.

-**Rafale longue** : 20 balles ou + sur une à toutes les cibles en vue, +3 à chaque jet d'attaque, -1 par jets après la 1^{ère} cible.

-**Tirer couvert** : Pénalité de la couverture du tireur réduite de 1 (soit -1 pour tirer depuis une couverture partielle)

-**Toucher sans blesser** : Dextérité + Bagarre ou Dextérité + Armes blanches, la Défense de la cible s'applique mais pas forcément son armure.

-**Volonté** : +3 à l'attaque ou +2 à la Vigueur, Résolution, Calme ou Défense pour un jet.

Guérison naturelle au repos :

Nature des dégâts	Guérison d'un Mortel
Contondants	1 dégât /15 mn
Létaux	1 dégât /2 jours
Aggravés	1dégât /semaine

Lexique des Abréviations :

- M :tA** : *Mage : The Awakening*, le livre de base de *Mage : L'Eveil*.
- Pt** : abréviation du mot « point » utilisé pour quantifier divers traits des personnages
- V :tR** : *Vampire : The Requiem*, le livre de base de *Vampire : Le Requiem* disponible également en français, aux éditions *Hexagonal*
- WoDR** : *World of Darkness Rulebook*, le livre de règles du *Monde des Ténèbres*, disponible également en français, aux éditions *Hexagonal*
- W :tF** : *Werewolf : The Forsaken*, le livre de base de *Loup-Garou : Les Déchus*.

Crédits :

Auteur : Chrysal à partir des traductions des divers matériels publiés par White Wolf, inc et avec l'assistance des membres de Tenebrae et des visiteurs du site Tenebrae

Mise en page : Chrysal

Relecture : Chrysal et Marie

Illustrations : Tirées du *World of Darkness Rulebook* de White Wolf, Inc.

Tout droits réservés.



Hexagonal



World of Darkness



White Wolf, Inc

TENEBRAE

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 TENE-BRAE 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 TENE-BRAE (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 TENE-BRAE 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

the World of Darkness

Nom:

Age:

Joueur:

Concept:

Vertu: -

Vice: -

Chronique:

Faction:

Nom du groupe:

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence	00000	Force	00000	Presence	00000
Finesse	Astuce	00000	Dexterite	00000	Manipulation	00000
Resistance	Resolution	00000	Vigueur	00000	Calme	00000

COMPETENCES

Mental

(incompétent -2)

Erudition 00000
Informatique 00000
Artisanats 00000
Investigation 00000
Medecine 00000
Occulte 00000
Politique 00000
Science 00000

Physique

(incompétent -1)

Sports 00000
Bagarre 00000
Conduite 00000
Armes à feu 00000
Larcin 00000
Discretion 00000
Survie 00000
Armes blanches 00000

Social

(incompétent -1)

Animaux 00000
Empathie 00000
Expression 00000
Intimidation 00000
Persuasion 00000
Entregent 00000
Exp. de la rue 00000
Subterfuge 00000

AUTRES CARACTERISTIQUES

Atouts

- 00000
- 00000
- 00000
- 00000
- 00000
- 00000
- 00000
- 00000
- 00000

Handicaps

Taille _____

Vitesse _____

Initiative _____

Defense _____

Armure _____

Armes

Equipments

Santé

000000000000
□□□□□□□□□□

Volonté

0000000000
□□□□□□□□

Moralité

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

Experience

Modificateurs

Modificateurs

Attributs 5/4/3 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Avantages 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)
Sante = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)
Initiative = Dexterite + Calme • Vitesse = Force + Dexterite +5 • Moralite de depart = 7

the World of Darkness

Nom:

Age:

Joueur:

Concept:

Vertu: -

Vice: -

Chronique:

Faction:

Nom du groupe:

ATTRIBUTS

Pouvoir	Intelligence	00000	Force	00000	Presence	00000
Finesse	Astuce	00000	Dexterite	00000	Manipulation	00000
Resistance	Resolution	00000	Vigueur	00000	Calme	00000

COMPETENCES

Mental

(incompétent -2)

Erudition 00000
Informatique 00000
Artisanats 00000
Investigation 00000
Medecine 00000
Occulte 00000
Politique 00000
Science 00000

Physique

(incompétent -1)

Sports 00000
Bagarre 00000
Conduite 00000
Armes à feu 00000
Larcin 00000
Discretion 00000
Survie 00000
Armes blanches 00000

Social

(incompétent -1)

Animaux 00000
Empathie 00000
Expression 00000
Intimidation 00000
Persuasion 00000
Entregent 00000
Exp. de la rue 00000
Subterfuge 00000

AUTRES CARACTERISTIQUES

Atouts

- 00000
- 00000
- 00000
- 00000
- 00000
- 00000
- 00000
- 00000
- 00000

Handicaps

Taille _____

Vitesse _____

Initiative _____

Defense _____

Armure _____

Armes

Equipments

Santé

000000000000
□□□□□□□□□□

Volonté

0000000000
□□□□□□□□

Moralité

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

Experience

Modificateurs

Modificateurs

Attributs 5/4/3 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Avantages 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)
Sante = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)
Initiative = Dexterite + Calme • Vitesse = Force + Dexterite +5 • Moralite de depart = 7

LE MONDE N'EST PAS CE QUE TU CROIS.

SOUS LE REGARD CONCUPISCENT
DE GARGOUILLES JUCHEES SUR LES GRATTES-CIELS,
LA FOULE HUMAINE CACHE DES CHOSES
QUI NE DEVRAIENT PAS ETRE VUES.

DES CREATURES S'AFFAIRENT DANS LES OMBRES
ET DANS DES LIEUX CACHES.

ELLES T'OBSERVENT,
TE TRAQUENT,
ET CHASSENT TON CORPS ET TON AME

LA VIE QUE TU MENAIS EST UN MENSONGE.
TES PLUS SOMBRES PEURS NE SONT PAS DES INVENTIONS.
ELLES SONT REELLES.

ET MAINTENANT QUE TU AS DEVINE
CE MONDE DE TENEBRES,
TU N'AS PLUS NULLE PART OU TE CACHER.

Ce livret rédigé par Tenebrae contient :

- Une partie présentant aux Conteurs et aux Joueurs l'univers de jeu Le Monde des Ténèbres*
- Un résumé des règles communes à tous les jeux de cet univers*
- Une partie "Antagonistes" réservée aux Conteurs*
- Un survol de la Métaphysique du Monde des Ténèbres*
- Un résumé des Atouts, et dérangements adaptés aux personnages humains*
- Et quelques autres bonus à découvrir...*



Tenebrae

Fan club francophone du Monde des Ténèbres

