



Mécanismes de Jeu

L'équipe de conte :
Maryline Desirest
Melody Stalens
Fougère Lopez
Christophe Coppens
Stephan Gauvrit

Logo :
Olivier Suarez

CAMARILLA BRUXELLOISE

Mécanismes de Jeu v2.6

AVANT PROPOS

Bienvenue dans la Camarilla Bruxelloise, ami(e) joueur(se). Nous allons vous inviter dans l'univers sombre du WOD (World Of Darkness), à travers un Grandeur Nature persistant et immersif qui vous plongera dans le *Bruxelles: La Nuit*.

Dans le système que vous allez découvrir, nous avons tenté de préserver un jeu fluide et réaliste malgré la difficulté première, qui est de vous faire jouer des créatures surnaturelles et immortelles. Ces règles ont donc été écrites en respectant deux principes primordiaux. En premier lieu, notre but est l'immersion. Ainsi, là où les règles officielles du GN Vampire préconisent le "pierre/papier/ciseau" pour toute résolution de combat ou discipline, nous avons préféré repenser entièrement le système pour que le jeu soit le moins possible troublé. Le second principe est la synergie entre les règles et le rôle: pour nous, le rôle, celui que vous allez composer face aux autres joueurs, est la règle d'or. Entendez par là que, quoiqu'il arrive, nous privilégierons le roleplay aux règles. Les règles de cette seconde version sont celles qui nous ont paru les plus adéquates jusqu'ici, mais pourront se révéler évolutives par la suite, en fonction des besoins du jeu et des joueurs.

La Camarilla Bruxelloise se veut une expérience cherchant à vous plonger dans un univers cohérent et *persistant*. Persistant, en effet, car chaque joueur pourra s'impliquer dans son rôle chaque nuit s'il le souhaite, chacun étant libre de gérer ses temps de jeu à sa volonté, sans aucune obligation ni contrainte. A l'image d'une auberge espagnole, chaque joueur pourra donc vivre une expérience personnelle et différente en fonction de ce qu'il y apportera.

Pour conclure avec cet avant-propos, nous tenions à remercier tous ceux qui ont contribué/vont contribuer à rendre cette expérience ludique possible: Mark Rein•Hagen (le créateur de Vampire La Mascarade), l'ensemble des PNJ qui nous ont soutenu dans cette création et enfin, tous ceux qui nous accompagneront dans cette aventure.

L'Equipe de Conte

Les Mécanismes de Jeu

Ce système de règles est basé sur le système Mind's Eye Theater© de White Wolf, transformé en profondeur pour permettre une plus grande immersion.

Sommaire

I. Considérations Time-Out.....	5
1. Nos Règles d'or.....	5
2. Règles de comportement.....	5
II. Le Système.....	7
1. Base des Règles de Simulation.....	7
1.1. Résoudre un "défi".....	7
1.2. Le Combat.....	8
1.2.1. Potentiels d'Attaque et de Défense.....	8
1.2.2. Situation de Combat.....	10
1.2.2.1. La Phase Centrale – Développement.....	11
1.2.3. Cas Particuliers.....	12
III. Les Influences, jeu et gestion.....	14
1. Principe de base : Les Sphères d'Influences d'une ville.....	14
2. Mon Influence, c'est Qui, ça me sert à Quoi ?.....	14
3. Tableau de dépenses de temps des Influences.....	15
4. Tableau récapitulatif des Influences.....	16
IV. Les Disciplines	18
1. Anima.....	18
2. Auspex.....	19
3. Célérité.....	21
4. Dissimulation.....	21
5. Domination	22
6. Fatum.....	24
7. Force d'Âme.....	25
8. Nécromancie.....	25
9. Présence	26
10. Puissance.....	27
11. Sanguinis.....	27
12. Thaumaturgie.....	28
V. De la Moralité à l'Humanité.....	29
1. Déterminer votre Moralité.....	29
2. La Loi des Hommes... Mes Lois à Moi.....	29
3. Perdre de la Moralité.....	30
4. Gagner de la moralité.....	31
5. Les mortels et la Moralité.....	31
VI. Les Informations.....	32
VII. Torpeur, Sang, Blessures et Volonté.....	34
1. Sang & Blessures.....	34
1.1. Le Sang.....	34
1.2. La Frénésie de Soif.....	34
1.3. Le Pieu.....	35
1.4. Liens de Sang et Diablerie.....	35
1.5. Échelle de Santé & Blessures.....	36
2. Torpeur.....	37
3. Volonté.....	37

VIII. Expérience et Gestion du Temps.....	39
1. Temps d'action inter-partie.....	39
2. Dépenser ses Nuits	39
3. La Fiche.....	41
3.1. Attributs	41
3.2. Capacités.....	42
3.2.1. Talents	42
3.2.2. Compétences	44
3.2.3 Connaissances.....	45
3.3. Avantages.....	46
3.3.1. Disciplines	46
3.3.2. Les Historiques.....	47
3.3.3. Influences.....	47

I. Considérations Time-Out

1. Nos Règles d'or

REGLE D'OR N°1

Le roleplay passe avant tout. Toute action doit être jouée ou mimée de façon à permettre l'immersion. Une action non jouée aboutira automatiquement à l'échec.

REGLE D'OR N°2

En cas de conflit, la parole d'un Conteur prévaudra et aboutira à la résolution de l'action. Elle est sans appel et participe à l'immersion. En cas de désaccord avec la décision d'un Conteur, toutes discussions relatives à celle-ci seront repoussées à un temps HORS JEU après partie, et l'action résolue selon la décision du Conteur.

REGLE D'OR N°3

L'Équipe de Conte doit être informée de toute action de jeu, même si elle se passe en dehors des sessions de jeu «officielles». Puisqu'il est impossible pour nous de tenir compte de choses qui échappent à notre connaissance, nous avons besoin d'être au courant des actions, conversations importantes etc. de vos personnages, tout simplement pour pouvoir les intégrer dans notre gestion du jeu et leur apporter les conséquences/réactions adéquates.

2. Règles de comportement

Les règles qui vont suivre ici sont des règles de comportement essentielles au Grandeur Nature Vampire tel que vous allez y jouer. Ces règles prévalent sur toutes autres, car elles garantissent votre sécurité et celle des joueurs qui vous entourent.

Le Respect de la Loi

Selon toute vraisemblance, vous allez jouer des personnages riches, puissants et sans foi ni loi. Cependant, même si nous souhaitons vous plonger dans un jeu réellement immersif, cela ne vous donnera en aucun cas des droits que vous n'avez pas dans la vie de tous les jours. Respecter les lois et le code de la route, payer son ticket de bus, obéir prestement aux injonctions des forces de l'ordre et ne pas hurler dans les rues après 22h sont des règles élémentaires : votre rôle ne vous donnera en aucun cas le droit de les bafouer.

Les Contacts Physiques

Certains contacts physiques étant intégrés dans le roleplay de votre personnage (voir les Règles de Combat), il conviendra, quelles que soient les circonstances ou l'énerverment, de ne jamais dépasser le cadre du jeu. Ainsi, les bagarres seront «mises en scènes», parfois cruelles et brutales, mais ne devront jamais être vécues comme de vrais affrontements par les protagonistes. A vous, dès lors, de jouer ça aussi intensément que possible, mais sans jamais dépasser les limites de chacun. En cas d'affrontement, vous mimerez l'action avec plus ou moins de théâtralité... mais nous vous demandons de ne pas aller jusqu'aux "cascades" ni de prendre (ou de faire prendre) le moindre risque physique réel.

Gardez toujours le Jeu à l'Esprit

Le jeu tel que nous le concevons est adulte et responsable. Loin des gentilles aventures pour minettes, vous risquez d'être confronté à des situations tendues, conflictuelles, voire tendancieuses. Des exemples? Il se peut que vous soyez raillé, voire humilié en public, vous serez peut-être confronté à des situations de séduction, de provocation ou même de violence morale. Il est donc primordial que vous puissiez garder en permanence le contrôle de votre roleplay. Si la situation est trop difficile à vivre, il vous sera toujours loisible de vous retirer un moment pour décompresser et nous serons à votre disposition pour dialoguer au sujet de ce genre de problème. Mais sur l'instant et autant que faire se peut, essayez d'interpréter au mieux votre personnage en faisant abstraction du reste. Cela étant, nous vous demandons de ne jamais jouer dans un état altéré ou pouvant nuire à votre équilibre émotionnel ainsi qu'à la bonne ambiance du jeu. Cela inclut l'ébriété, l'usage de certains médicaments ou de drogues. Dans toutes les situations problématiques ou conflictuelles, nous prendrons la liberté d'exclure momentanément les personnes en cause, pour pouvoir gérer les conflits dans le calme et hors de toute pression. Toutefois, si ce genre de cas se révèlent récurrents, les joueurs «à problème» seront tout bonnement exclus de notre activité.

Concernant les répliques d'armes

Celles-ci ne seront autorisées que dans des lieux spécifiques et sous le contrôle de l'Equipe de Conte. Sont autorisées dans ce cadre: armes en latex, répliques d'arme à billes plastiques non chargées, pistolet à eau sans eau (et à l'aspect relativement réaliste). Mais en aucun cas de vraies armes, qu'elles soient blanches ou à feu.

II. Le Système

1. Base des Règles de Simulation

Notre système veut faire la part belle à l'interprétation et à l'immersion. La première règle, essentielle, est donc que vous devez interpréter toutes les actions que votre personnage va accomplir.

Maintenant, comment savoir si votre action a réussi ? Une action est réussie lorsque vous parvenez à remporter le défi que celle-ci vous pose. Il existe plusieurs types d'actions possibles et donc plusieurs manières d'en résoudre le défi.

L'action intuitive : Sur des compétences tel que l'empathie, l'instinct les utilisations peuvent être hors de contrôle de votre personnage. Il arrivera dans certaines conditions qu'un arbitre vienne vous livrer un ressenti, un sentiment. La fréquence et la précision augmentent bien entendu avec le niveau de Compétence, et l'usage ou non de Disciplines.

L'action simple : vous faites face à un problème passif : comme par exemple un système informatique à pirater, une serrure à forcer ou une recherche délicate. Il y aura toujours à proximité de ce type de défi un arbitre, une indication de difficulté et/ou une liste d'adjectifs.

L'action en opposition : vous utilisez une de vos compétences en opposition à la résistance active d'un autre : pour utiliser une discipline, ou dans les situations de combat.

1.1. Résoudre un "défi"

Sur une action intuitive, vous n'aurez jamais de défi. Un conteur vous préviendra d'une intuition, d'une observation, d'un ressenti sans que vous n'ayez à interrompre votre jeu.

Ex: Jacques Meurcier dispose d'un point en Instinct. Ce soir là, des goules ont été postées sur la route qu'il emprunte vers l'Elyseum. Mais Meurcier a un étrange pressentiment en se mettant en route...

Sur une action simple : Dans le cas d'une action sur un problème tel qu'une serrure fermée, ou un système informatique à pirater, une difficulté vous sera précisée, accompagnée ou non d'une suite d'adjectif. Vous réussissez l'action si votre score d'Attribut+Compétence est supérieur à la difficulté. Plus vous aurez d'adjectif concordant avec la liste, plus vous réussirez l'action avec brio. Vous devrez disposer au moins d'un des adjectifs de la liste si vous voulez éviter un échec cuisant.

Un arbitre gèrera le défi : le joueur lui indiquera à voix basse son score total et décrira son action de façon narrative en utilisant les adjectifs qu'il place en jeu. Si l'action est réussie avec brio, l'arbitre lèvera deux fois le pouce en l'air, si elle réussit sans éclat une fois. Si ça ne marche simplement pas ou s'il doit recommencer, il présentera son pouce parallèle au sol. Enfin si c'est un échec

total il mettra son pouce vers le bas. Vous pouvez recommencer une action juste échouée en améliorant vos chances, comme en dépensant du sang pour améliorer votre adresse le temps de l'action. Dans ce cas, chaque point de sang vous attribue un point de plus et vous permet d'ajouter un adjectif, mais uniquement le temps de l'action entreprise. Seuls les Attributs Physiques peuvent être augmentés avec le sang.

Ne vous reste plus qu'à jouer l'action, en mettant en avant les adjectifs utilisés. Si votre personnage a ouvert la serrure avec adresse et rapidité, on doit pouvoir le voir à travers votre interprétation.

Réussir avec brio ne vous apporte que le plaisir d'interpréter une scène mettant en avant votre personnage le temps d'une action... A vous de le faire ressentir aux autres.

A moyen terme, les arbitres disparaîtront pour vous laisser seul gérer ce genre de défi. Une trace écrite à proximité vous permettra de juger de la réussite ou non de votre action et donc de rester dans un total roleplay. Bien entendu, il est dans l'intérêt du jeu de ne pas tricher alors, et de jouer aussi bien ses échecs que ses succès.

Ex : Jacques Meurcier se retrouve devant une serrure de sécurité complexe. Il est certes habitué à forcer des sécurités mais celle-ci demande une compétence et un doigté particulier : La difficulté est de 10, sur de la dextérité+sécurité, et demande les adjectifs Minutieux et Adroit. Malheureusement Jacques Meurcier n'est que Vif, et n'arrive qu'à 3 en Dextérité/Sécurité. Tentant trop en vitesse de forcer la serrure, il active une alarme silencieuse qui prévient la sécurité de sa présence...

L'action en opposition : celle-ci n'aura cours que dans deux situations principalement : le combat et l'usage de Discipline. Les sections suivantes leurs sont réservées.

1.2. Le Combat

Nos règles de combat ont un but : rendre celui-ci rapide et mortel. Elles se basent sur un système de Potentiels d'Attaque et de Défense et autour d'une phase de combat, appelée Assaut.

1.2.1. Potentiels d'Attaque et de Défense

Ils seront calculés à la création de personnage et fluctueront avec l'évolution et l'expérience de votre personnage.

Formules de calcul :

Potentiel d'Attaque au Corps à Corps :

Dextérité + Force + Bagarre

(+ Puissance + Célérité + bonus Génération)

Potentiel d'Attaque en Mêlée :

Dextérité + Force + Mêlée

(+ Puissance + Célérité + bonus Génération)

Potentiel d'Attaque Arme à feu :

Dextérité + Perception + Arme à Feu + Dégâts de l'arme
(+ *bonus Génération*)

Potentiel de Défense :

Dextérité + Vigueur + Esquive
(+ *Force d'âme + Célérité + bonus Génération*)

N.B. : le bonus Génération est d'un point par génération en dessous de 13

Bien entendu, il est toujours possible de frapper en dessous de son Potentiel total. En fait, il est même conseillé de le faire dans la plupart des cas. En effet, frapper une personne avec un Potentiel **supérieur à 11 devant témoins** représente *dans tous les cas un bris de Mascarade*, car c'est faire étal de capacités surhumaines (pour rappel, 5pts dans un Attribut ou une Capacité est surnaturel, un mortel même surdoué ne dépassera jamais les 4 pts). Vous êtes donc libre de donner n'importe quel score entre 1 et votre maximum, en gardant à l'esprit la barrière du 12 de respect de la Mascarade.

Voici un exemple de calcul pour deux types de personnages, pour clarifier un peu tout ça :

Jacques Meurcier, Brujah, a 4 points en Force (soit le point automatique+3 adjectifs), 1 en Dextérité, 4 en Vigueur et 3 en Perception.

Il sait se battre (bagarre : 3), utiliser les armes blanches (Mélée : 3), son esquive est plutôt bonne (3), et il sait se servir d'un flingue (3), mais, prudent, il évite de se balader avec une arme sur lui.

Au niveau de ses Disciplines, sa Puissance est à 2, elle ajoute donc 4 points à ses scores d'Attaque, et sa Célérité est elle aussi à 2 (il a choisi d'utiliser sa rapidité comme une défense plutôt que pour attaquer, les 4 points ajoutés par sa Discipline iront donc dans son Potentiel de Défense).

Sa Génération étant de 13, son sang ne lui apporte aucun avantage.

Les Calculs :

Corps à Corps :

soit [1 Dex+4 Fo+3 Bagarre+4 Puissance = 1+4+3+4 = 12]

Mélée :

[1 Dex+4 Fo+3 Mélée+4 Puissance = 12]

Distance :

Jacques Meurcier ne portant pas d'arme sur lui, le dégât de l'arme est considéré comme "x" et pourra être rajouté s'il trouve une arme au cours de ses pérégrinations.

[1 Dex+3 Percep+3 Arme à feu+ x Dégâts de l'arme = 1+3+3+ x = 7+x]

Défense :

[1 Dex+4 Vig+3 Esquive+4 Célérité= 12]

Ses Potentiels de Combat :

Attaque au Corps à Corps : 12

Attaque en Mêlée : 12

Attaque à Distance : 7 + x

Défense : 12

Voyons maintenant Paul-Loup S., véritable Toréador "de salon" : Plus pris par les réceptions et autres vernissages que par les combats de rues, il a 1 point de Force, 3 en Dextérité, 2 en Vigueur et 3 en Perception.

Ses talents martiaux se limitent à 2 points d'esquive et 2 d'Arme à feu (son 9mm nacré qui ne le quitte jamais - un cadeau - et dont le Score de Dégât est de 6).

Aucune de ses Disciplines n'est adaptée au combat, en revanche, sa 11ème Génération lui offre un avantage de 2 points à ses Potentiels d'Attaque et de Défense.

Les Calculs :

Corps à Corps :

soit [3 Dex+1 Fo+2 Avantage

Gen. = 3+1+2 = 6]

Mêlée :

[3 Dex+1 Fo+2 Av. Gen.= 6]

Distance :

Le "9mm nacré" de Paul-Loup S. fait un dégât de 6pts, à ajouter dans le calcul

[3 Percep+2 Arme à feu+6 Dégâts Arme = 3+2+ 6 = 11]

Défense :

[3 Dex+2 Vig+2 Esq+2 Av. Gen.= 9]

Ses Potentiels de Combat :

Attaque au Corps à Corps : 6

Attaque en Mêlée : 6

Attaque à Distance : 11

Défense : 9

1.2.2. Situation de Combat

L'Assaut se déroule en 3 phases bien distinctes :

1- Déclaration de l'Assaut : l'entrée en phase d'Assaut nécessite une déclaration : celle ci est faite lorsqu'on vous annonce ou que vous même annoncez à un autre joueur, durant le time in : "combat". Vous devez disposer d'un minimum de 8 points de sang pour lancer un assaut (voir plus bas, "Phase Centrale - Développement"), car les risques de Frénésie sont grands, et la présence de la Bête en arrière plan est quelque chose que vous ressentez toujours.

2- Phase centrale (3 choix possibles :)

a. Combat : vous passez à la phase d'échange des Potentiels d'Attaque et de Défense, afin de déterminer le roleplay qui va suivre.

b. Frénésie de Fuite : Vous laissez la terreur de la bête prendre le dessus, et pris par la peur de combattre, vous fuyez, en Frénésie.

c. Déclenchement d'une Discipline: qu'elles soient pour fuir le combat (Célérité, Dissimulation) ou pour le stopper (Domination, Présence)

3-Résolution de l'Assaut : La différence entre les Potentiels d'Attaque et de Défense représente le nombre de dommages dont vous avez écopé (Voir la section "Echelle de Santé & Blessures" pour plus d'informations sur les Dommages). Dans tous les cas, la violence de l'assaut a coûté 5 points de sang à votre personnage.

Second Assaut : Retour au 1 : Pour deux combattants vraiment acharnés, ou quand on est à 5 contre 1, il est possible de se relancer immédiatement pour un second Assaut. De nouveau, celui-ci n'est possible que si les personnages disposent tous de plus de 8 point de sang. En effet, ils doivent pouvoir assurer la dépense des 5 points de sangs due au combat, et ne pas se retrouver en situation de frénésie de soif. Il sera résolu de la même manière que le premier assaut.

1.2.2.1. La Phase Centrale – Développement

Le Combat

Chaque joueur annonce son Potentiel d'Attaque et de Défense à l'autre. Ceux-ci vous seront toujours accessibles en jeu, sous la forme d'une petite carte récapitulative donnée en début de time-in. La différence entre le score de chacun donne la quantité de dommage que chacun se prendra au final.

Les joueurs se mettent d'accord rapidement et à mi-voix sur la manière de jouer cette scène, puis repassent en roleplay pour interpréter celle-ci, en fonction des écarts de Potentiels que vous aurez déterminé. Plus l'écart sera grand et les dégâts importants, plus vous allez en prendre pour votre grade. C'est donc à ce moment de l'Assaut que vous déterminerez ensemble de la manière dont les choses se passeront : même si les scores ont été échangés, c'est toujours vous, joueurs, qui garderez la mainmise sur votre Assaut et en ferez la scène qu'il deviendra. Vous pouvez très bien choisir de combattre férocement, ou que l'un d'entre vous se fasse rouer de coups, s'écroule à genoux pour supplier l'autre de ne pas le toucher ou essaye de l'embobiner avec du bagout... pour ensuite fuir à toute jambe ! Encore une fois, une seule chose prévaut avant tout : votre jeu.

Une fois la scène jouée, chaque joueur calcule les dommages qu'il a reçu, et, qu'il soit vainqueur ou vaincu, soustrait 5 points de sang de sa réserve (Ces 5 points sont consommés, quelle que soit la manière dont vous avez traversé la bataille. Les combats entre vampires ne sont pas des combats entre humains, ces créatures surnaturelles ont une force surhumaine, et s'ils possèdent aussi une capacité surhumaine de récupération, la violence et la puissance déployée est telle que personne n'en sors vraiment indemne. La violence, la peur, l'excitation du combat font affleurer la Bête. Les 5 points de sang que vous avez dépensé correspondent aux coups que vous avez absorbé et guéri pendant le combat, à l'utilisation de vos Disciplines et simplement à l'adrénaline qui, sans même que vous ayez utilisé de Disciplines physiques, a envoyé une bonne décharge de sang dans vos muscle, votre cerveau, etc. Il y a des réflexes de mortels qui sont durs à perdre...

N.B. : Vous jugerez peut-être que le système ne favorise pas les combats improvisés, mais les vampires improvisent rarement une situation de combat.

Frénésie de Fuite

Devant la violence de l'Assaut, le vampire est incapable de contrôler l'instinct de survie de sa Bête, qui prend le contrôle. Les signes de la Bête sont apparents, ce qui représente évidemment un bris de Mascarade majeur. La Bête quitte alors la scène de l'Assaut le plus rapidement possible et va se mettre à l'abri dans l'endroit qui lui semble le plus sûr (le plus souvent son Refuge) et ce jusqu'à la fin de la nuit, ce que signifie que vous devez vous même quitter le jeu pour la nuit.

Il est possible d'essayer de retenir et d'attaquer un vampire en Frénésie de fuite, mais seulement si les assaillants sont pour le moins au nombre de 3. (voir le point "Attaque à Plusieurs" dans les Cas Particuliers). La Bête en Frénésie de Fuite réagit toujours en "Défense Totale", mais bénéficie d'un bonus de 10 à son Potentiel de Défense (plutôt que du bonus de 5 donné habituellement par la Défense Totale).

Usage d'une Discipline

Pour cette partie, se reporter à la section IV. "Les Disciplines".

1.2.3. Cas Particuliers

Attaque totale ou Défense totale : accepter un Assaut veut aussi dire qu'on accepte l'attaque de la personne sans avoir idée de ce dont elle est capable. Lors d'un assaut, donc, l'assaillant abordera son adversaire avec le terme "combat", après quoi si le combattant a décidé de faire face, ils doivent échanger leurs potentiels d'Attaque et de Défense. En aucun cas il ne pourra décider de fuir en frénésie, ou d'user de Discipline, après que la phase de combat ait été acceptée. Cependant, s'il n'a pas déjà annoncé ses scores de Potentiels, il peut décider d'annoncer l'une de ces deux options : L'Attaque Totale ou la Défense Totale.

L'Attaque Totale ne permet aucune esquive, votre potentiel de Défense étant réduit à 0, mais votre potentiel d'Attaque se trouve augmenté de 5 points: forcément, à attaquer sans se défendre, on touche plus souvent et plus facilement, mais on devient soi-même plus vulnérable...

L'autre possibilité est la Défense Totale. Là, à l'inverse, vous n'essayez même pas d'attaquer. Votre seul plan est de vous rouler en boule le plus longtemps possible et d'attendre que ça passe. Vous n'avez bien sûr plus du tout de score d'Attaque, mais votre score de Défense se trouve augmenté de 5pts.

Attaque Surprise : cette attaque prive la victime de toute possibilité autre que la défense totale. Elle accorde également un bonus de +5 au Potentiel d'Attaque de l'assaillant. Cette attaque est en soi très particulière, car elle ne marchera en jeu que si vous parvenez à réellement surprendre la victime.

Attaque à distance: elle intervient lorsque l'assaillant utilise une arme à feu. La distance maximum est de 10 mètres et constitue automatiquement une Attaque Surprise. Pour le reste, comme pour le combat au corps à corps, l'assaillant annonce "Combat", les scores sont annoncés à voix haute, et la scène doit être jouée ensuite. Cela n'empêche nullement la victime de se rapprocher pour se défendre de la manière qu'elle souhaite. L'assaillant peut décider d'utiliser Célérité, mais l'utilisation de cette Discipline avec une arme à feu endommagera celle-ci, la surchauffe rendant en effet celle-ci définitivement inutilisable à la fin de l'Assaut.

Attaque à Plusieurs : Attaquer à plusieurs prive votre victime de fuite, dès

que celui-ci est surpassé par plus de deux adversaires. Chaque attaquant au dessus du premier donne un malus de 3 à l'attaque et la défense du défenseur.

Mises en Application

Meurcier, qui n'a jamais été un Brujah très sociable, se retrouve coincé avec Paul-Loup S., qui se dit qu'il s'agit d'une cible idéale pour se faire la main et tester quelques unes de ses répliques les plus violentes. Après une énième insulte, le Brujah ne domestique pas sa colère et se jette à la gorge du Toreador.

Phase 1 : Le joueur de Meurcier annonce "combat" à l'autre joueur. Celui-ci veut avant tout éviter les tristes déboires de la Frénésie de Fuite, il accepte donc le combat.

Phase 2 : Ils échangent leurs score : 12 en attaque et 12 en défense pour Meurcier, 6 en attaque et 9 en défense pour Paul Loup S. Meurcier inflige donc une perte de 3 niveaux de santé à Paul Loup (9Def-12Att), qui de son côté, ne le touche pas (12Def-6Att). Ils s'entendent sur une scène où Paul Loup recule, surpris, et n'évite que très mal les coups de Meurcier, parvenant au final à se dégager de l'assaut.

Phase 3 : Meurcier arrête là ses velléités guerrières et perd 5 points de sang, tandis que Paul Loup en dépense 6 pour remonter en plus d'un niveau de santé, tout en restant loin de la Soif.

Le Brujah rumine sa vengeance, et, après quelques mois de renseignements et quelques dettes auprès du clan Nosferatu, il finit par découvrir le terrain de chasse favori du Toréador. Meurcier est en planque sur place depuis le tout début de la soirée, et, dès que le Toréador pointe le bout de son nez, il se jette sur lui, histoire de régler cette histoire une bonne fois pour toute.

Phase 1 : L'Assaut Surprise de Meurcier oblige Paul-Loup à la Défense Totale, mais accorde à Meurcier un bonus de 5pts.

Phase 2 : Fort de 19pts de Potentiel d'Attaque, face à un Paul-Loup S. qui, avec son 14 en Potentiel de Défense, n'en mène pas large, Meurcier assène 5 niveaux de santé, soit une sérieuse blessure à Paul Loup. Les deux joueurs s'entendent pour jouer la scène où Paul Loup tenterait de parler à Meurcier tout en évitant très mal ses coups.

A la fin de l'assaut, Paul Loup accuse le coup (phase 3) et décide d'éviter le deuxième assaut en usant du Regard Fascinant sur Meurcier (Présence, niveau 1). Chacun a perdu 5 points de sang, Paul Loup quant à lui n'a soigné qu'un niveau de santé, et a donc dépensé en tout 7 points de sang (5 points pour le combat, 1 pour le Regard Fascinant et enfin 1 pour se soigner tout en évitant d'être assoiffé et de perdre son contrôle). Paul Loup va devoir de nouveau chasser ce soir.

III. Les Influences, jeu et gestion

1. Principe de base : Les Sphères d'Influences d'une ville.

La sphère d'Influences d'une ville représente le pool global d'Influences maximum dont dispose une ville. Jamais les Influences ne pourront dépasser ce quota maximum, ceci pour représenter le fait que les Influences s'arrêtent au niveau local, au mieux régional. Bien sûr, il existe des cas particuliers, mais seuls des Vampires particulièrement puissants peuvent espérer Influencer le monde mortel au niveau d'un pays.

Cas spéciaux : La religion et la police

La police est le secteur réservé du Prince, quelle que soit la ville, et Bruxelles n'y fait pas exception. Aucun personnage ne peut débiter le jeu avec plus de 2 en police. La limite est de 7 pour Bruxelles.

La religion est limitée à 2 à la création de personnage. La limite d'Influence pour la région bruxelloise est fixée à 7.

Nombres limites d'Influence par niveau dans chacune des sphères :

De 1 à 4, il y a suffisamment de petits grouillots pour qu'il n'y ait pas de limite par niveau.

Il ne peut pas avoir plus de 7 Influences de niveau 5 en même temps

Il ne peut pas avoir plus de 5 Influences de niveau 6 en même temps

Il ne peut pas avoir plus de 2 Influences de niveau 7 en même temps.

2. Mon Influence, c'est Qui, ça me sert à Quoi ?

Chaque Influence détermine votre niveau de contrôle de la société humaine dans la sphère concernée. En usant de vos Influences, vous pouvez obtenir des informations ou de l'argent, nuire à quelqu'un ou le soutenir, vous protéger... Les niveaux 1 à 4 sont considérés comme des groupes vagues d'exécutants. A partir du niveau 5, l'Influence correspond à une personne physique qui peut être directement menacée.

Pour chaque sphère existent 6 types d'actions possibles. Lors de la durée inter-partie, vous attribuerez des ordres aux différentes sphères, dans votre ordre de préférence. Chaque action d'Influence vous coûte un nombre nuits (pour plus de détails, reportez vous à la section VIII. "Expérience et Gestion du Temps").

Voici les différentes actions d'Influence possibles :

Défense : vous utilisez une de vos Influences pour en protéger une autre. Une Influence ne peut pas se protéger elle-même. Elle peut par contre être mise en sommeil.

Ex : vous savez que votre Influence Rue est menacée. Vous utilisez votre Influence Service Public pour protéger vos contacts clochards par des associations de défense des SDFs.

Utiliser : Vous utilisez votre Influence pour obtenir un service, de l'argent, des renseignements, organiser un évènement...

Ex : vous utilisez votre Influence Police pour récupérer le dossier de police d'un mortel que vous voulez récupérer à votre service.

Prise de contrôle : Vous permet de prendre le contrôle d'une influence

vacante. En pratique, c'est ce qui vous permettra de monter votre Influence d'un point, ou d'en ouvrir une nouvelle.
Prendre le contrôle d'une influence vacante vous demandera de prendre contact avec la (ou les) personne(s) concernée(s) et faire en sorte d'en prendre effectivement le contrôle, en commençant par rendre au moins un service, quel qu'il soit.

Ex : Vous utilisez votre influence Rue à 1 pour récupérer l'adresse d'un squat qui ne semble contrôlé par personne. Après un premier contact avec les occupants, vous rendez quelques services aux uns et aux autres et vous arrangez pour gagner leur confiance. Le contrôle d'une Influence Rue à 2 vous est acquis (notez bien que vous n'avez pas perdu votre influence 1, vous disposez simplement maintenant de deux personnes ou groupe de personnes disposées à vous aider, chacune à leur niveau).

Renseignement : Attention, cela ne correspond pas à l'utilisation de l'Influence pour obtenir une information (ce qui correspondrait à « Utiliser »). Ici il s'agit d'utiliser votre Influence pour estimer les niveaux d'Influences d'un autre vampire.

Ex: usant de votre Influence Telecom, vous cherchez à connaître les Influences du Nouveau Né Brujah Jacques Meurcier en le faisant mettre sur écoute.

Attaque : Vous usez de votre Influence pour détruire ou voler un point d'Influence à un autre joueur.

Ex : Vous utilisez votre Influence Média pour discréditer un politicien en vue, et donc détruire un point en Politique à l'un de vos ennemis.

Mise en sommeil/réactivation : Vous pouvez mettre en sommeil votre Influence. Elle ne vous rapporte rien, ne peut rien faire pour vous. Une Influence en sommeil ne peut être ni attaquée ni espionnée. La remettre en activité est une action à part entière.

Attaques combinées

Il est possible de combiner plusieurs influences entre elles : dans ce cas, il est nécessaire de désigner l'influence attaquante et la ou les influences de soutien. Les niveaux s'ajoutent simplement pour déterminer le niveau global de l'attaque. Cependant, il est nécessaire également de décrire la manière dont les influences se combinent. Un défaut d'explication pourra conduire à l'échec de l'action. Toutes les combinaisons sont cependant imaginables. Il en découle évidemment que deux vampires peuvent s'associer pour lancer une Attaque ensemble. Une aide extérieure peut vous aider à concurrence du niveau de l'Influence qu'il vous apporte moins un point.

Résolution d'une attaque d'Influence

Les niveaux d'Influence sont comparés, le plus haut l'emporte (d'où la nécessité de s'être bien renseigné avant d'attaquer plutôt que de se lancer à l'aveuglette). Le perdant perd alors 1 niveau d'influence, voire 2 si la différence entre les deux niveaux est supérieure à trois. En cas d'égalité, les influences restent au même stade, mais l'influence attaquée ne pourra être utilisée ou placée en sommeil le mois qui suivra.

Toutes les combinaisons sont imaginables, et les jeux d'Influences, de gestions d'ententes et de négociations alimenteront à eux seuls nombre de vos nuits.

3. Tableau de dépenses de temps des Influences

Vous disposez d'un capital de temps inter-partie à répartir entre votre apprentissage, vos actions et vos Influences. Le coût en temps varie selon le

niveau d'Influence utilisé et le type d'action

	Niveau d'Influence 1	Niveau 2 à 4	Niveau 5 à 6	Niveau 7
Attaquer	5 nuits	5 nuits	2 nuits	1 nuit
Défendre	2 nuits	5 nuits	2 nuits	1 nuit
Utiliser	2 nuits	2 nuits	2 nuits	4 nuits
Renseigner	2 nuits	5 nuits	2 nuits	1 nuit
en Sommeil	1 nuit	5 nuits	5 nuits	7 nuits

Exemple : André Letellier a quatre Influences, et dispose de 20 nuits d'action disponible.

- Il confie son Crime 2 à son allié Leurier, ce qui équivaut à une attaque, donc 5 nuits.

- Il utilise sa Finance 3 pour gagner un peu d'argent, donc 2 nuits.

- Il dispose de Média à 3 qu'il utilise pour le Renseignement (5 nuits), et vient protéger ceux-ci avec sa Haute Société 1 (2 nuits).

En tout pour ce mois, il aura utilisé 14 nuits sur le temps global dont il dispose.

Il lui reste 6 nuits pour l'apprentissage, la recherche personnelle d'informations, etc.

4. Tableau récapitulatif des Influences

N.B. : Vous trouverez à la fin de ces règles des exemples détaillés de ce que vous pouvez envisager de faire de vos influences.

<p><u>Services Publics</u> : tout ce qui concerne l'administration et les services publics : distribution d'eau, de gaz et d'électricité, poste, état civil... <i>Pré-requis : Astuce 3 ou Droit 2</i></p> <p>-----</p>
<p><u>Santé</u> : Tout ce qui concerne le domaine de la santé : Hôpitaux, laboratoires et banques de sang. <i>Pré-requis Manipulation 3 ou Médecine 3.</i></p> <p>-----</p>
<p><u>Crime</u> : tout ce concerne le monde du crime, de la petite frappe à l'organisation mafieuse. <i>Pré-requis : Connaissance de la Rue à 2 ou Etiquette 2</i></p> <p>-----</p>
<p><u>Finances</u> : le joyeux univers des banques et de la haute finance. <i>Pré-requis : Finance 2 ou Serviteur</i></p> <p>-----</p>
<p><u>Haute Société</u> : la Jet Set, la jeunesse dorée, la noblesse. <i>Pré requis : Ressource 3 ou Etiquette 2</i></p> <p>-----</p>
<p><u>Industrie</u> : le monde de l'industrie. Touche également aux syndicats industriels. <i>Pré requis : Ressource 3 ou Serviteur.</i></p> <p>-----</p>

<u>Justice</u> : l'univers des tribunaux et des avocats.	<i>Pré-requis : Astuce 3 ou Droit 2</i>

<u>Média</u> : La télévision, la radio, les journaux nationaux et locaux.	<i>Pré-requis : Manipulation 3 ou Recherche 3</i>

<u>Culture</u> : les galeries d'art, et les artistes, de la peinture au cinéma.	<i>Pré-requis : Charisme 3 ou Renommée 1</i>

<u>Politique</u> : tout ce qui concerne la politique.	<i>Pré-requis : Astuce 3 ou Droit 2</i>

<u>Occulte</u> : le petit monde du Secret : de la secte aux groupes ésotériques les plus divers.	<i>Pré-requis : Manipulation 3 ou Occultisme 3</i>

<u>Police</u> : les forces de l'ordre en général. Cela comprend également les services de douane.	<i>Pré-requis : Manipulation 3 ou Droit 2.</i>

<u>Religion</u> : tout ce qui concerne les organisations religieuses d'une ville.	<i>Pré-Requis : Erudition 3 ou Etiquette 3.</i>

<u>Rue</u> : Le domaine des sans abris et des zonards. À ne pas sous estimer.	<i>Pré-requis : Connaissance de la Rue 3 ou Astuce 3</i>

<u>Télécommunications</u> : Tout ce qui concerne les moyens de communication : téléphone, internet...	<i>Pré-requis : Manipulation 3 ou Sécurité 3</i>

IV. Les Disciplines

Depuis 5000 ans que les vampires existent, bien peu de leurs Disciplines ont pu rester totalement secrètes. A l'exception de quelques unes (entre autre la Thaumaturgie des Tremeres qui, n'ayant que 1000 ans d'existence et une organisation sans faille, ont toujours réussi à garder un voile d'ombre sur leurs pouvoirs), toutes sont plus ou moins connues des membres de la Famille. Bien sûr, cela ne veut pas dire que votre vampire saura reconnaître n'importe quelle Discipline à l'œuvre devant ses yeux, ou bien qu'il connaîtra tous les niveaux des Disciplines que vous aurez pu lire. Cela signifie seulement que votre personnage a été éduqué par un Sire, qu'il vit depuis quelques temps déjà au sein de la Famille, qu'il a pu entendre un certain nombre de bruits, rumeurs et explications, et qu'il a donc pu se faire une idée à partir de là.

Voici la liste des Disciplines "connues" de la Famille ainsi que leurs pouvoirs détaillés. Les détails relatifs aux Disciplines propres à certains Clans (Thaumaturgie, Nécromancie, Anima et Sanguinis) pourront être trouvées dans leur Clanbook spécifique, qui sera remis au joueur après création de son personnage.

Un certain nombre d'applications des Discipline passera, les premiers temps, par un arbitre, puis – toujours dans cette volonté de confiance envers les joueurs et leur maturité, et de faire disparaître les arbitres à moyen terme – les joueurs géreront ça par eux-même en prenant en compte les effets – et limites – de leur action. Ce sera donc à vous d'être suffisamment "fair-play" pour ignorer *time-in* le fait que vous avez été la cible d'une Discipline même si celle-ci a nécessité accords ou discussions *time-out* préalables.

C'est aussi pour cette raison que sont donnés ici les effets d'un certain nombre de Disciplines, afin qu'un joueur à qui un autre joueur viendrait dire "Auspex, Perception de l'Aura", par exemple, sache à quoi s'en tenir et comment y réagir. Il leur sera toujours loisible, cependant, de demander l'assistance ou l'aide d'un arbitre. Les coûts en points de sang et points de volonté vous sont donnés dans votre Clanbook pour ce qui est de vos Disciplines de Clan. Si vous avez développé une Discipline hors-Clan, celle-ci vous aura été copiée en fin de ce document, chapitre 3.3.1. Les Disciplines.

1. Anima

L'Anima désigne la Discipline au moyen de laquelle les Gangrels maîtrisent, orientent et négocient avec leur Bête intérieure. De la même manière qu'il existe 13 Clans vampiriques, il existerait en effet 13 "natures" différentes et caractéristiques de la Bête, natures que les anciens Gangrels ont associé à 13 grands symboles/avatars. Si on en croit les rumeurs, l'Anima serait donc une technique initiatique qui permet au Gangrel d'appréhender sa Bête personnelle et de la laisser s'exprimer dans toute sa puissance. Le champ d'action et les pouvoirs spécifiques de chacun dépendent intimement de la nature de chaque "Bête" ainsi symbolisée. De fait, si les niveaux de base de cette Discipline ne sont un secret pour personne, on a relevé tant de disparité dans les témoignages des vampires ayant observé un Gangrel à l'œuvre qu'il a toujours été quasiment impossible de se faire une idée précise de ce que cette Discipline leur permet de faire. Certains prétendent les avoir vu user de pouvoir de guérison, d'autres de pouvoirs complètement sociaux, d'autres de pouvoirs entièrement physique... dur de se faire un avis là-dessus. De l'avis général, quoi

qu'il en soit, il vaut mieux toujours garder un peu de distance avec ceux qui sont capables de détruire un vampire à main nues.

Grognement de la Bête

C'est la manière la plus basique qu'a la Bête pour exprimer sa nature au travers du Gangrel: un grondement sourd, primal. A la manière des animaux, c'est une manière de montrer à l'autre, ou plutôt à la Bête de l'autre, qui est le dominant. Attention toutefois: si ce pouvoir est utilisé en public, il s'agit d'un bris évident de Mascarade. Confronté à cette bestialité, un mortel fuit, terrifié. Un vampire (ou une goule) doit dépenser un point de Volonté pour résister ou s'éloigner dans l'immédiat et se tenir à distance respectable de celui qui a prouvé sa force. La victime aura en effet beaucoup de mal à s'approcher à nouveau du Gangrel pendant une bonne heure, à moins qu'il n'utilise un point de Volonté pour surmonter son malaise.

Les Griffes de la Bête

La Bête est une entité primale et surnaturelle. Quand le Gangrel invoque sa puissance, il ne voit pas ses ongles se transformer en griffes mais s'imprègne simplement de sa "nature bestiale", et peut alors infliger des dégâts mortels à un vampire. Il ne peut déclencher ce niveau de la Discipline que lors d'une situation de combat – les griffes, par exemple, n'auront aucun effet pour défoncer une porte (il ne s'agit pas de Puissance), elles n'ont d'effets réels qu'en tant que source de dommages surnaturels. La "sortie des griffes" devra être accompagnée d'un jeu adéquat.

En pratique, si le Gangrel est attaqué, il annoncera qu'il déclenche sa discipline au moment de l'annonce de Combat. S'il est l'assaillant, il déclenchera la Discipline avant l'Assaut et précisera simplement lors de l'échange des Potentiels d'Attaque et de Défense qu'il inflige des dégâts aggravés à ses adversaires.

Comme toutes les autres Disciplines, elle ne peut pas être déclenchée en cas d'Attaque Surprise, à moins que le pouvoir ne soit déjà activé (un Instinct suffisamment haut pourra justifier que vous ayez "sorti vos griffes" quelques secondes auparavant, par exemple). Le pouvoir n'étant actif que jusqu'à la fin d'une situation de combat, une utilisation préalable au cours de la nuit ne justifie pas que le joueur ait gardé ses griffes par la suite.

2. Auspex

L'Auspex permet au vampire d'intensifier ses sens, naturels autant que surnaturels.

Lors de l'utilisation d'Auspex, le vampire doit maintenir une intense concentration sur son point de focalisation. S'il est interrompu d'une manière ou d'une autre (bousculade, interjection à son encontre ou autres), l'effet se coupe automatiquement, son attention étant attirée ailleurs. Le relancer lui coûtera le nombre de points de sang habituel, et lui aura fait perdre le fil de ce qui se disait.

Intensification des sens

- permet d'intensifier les sens (les cinq ou un seul à la fois) en vue d'obtenir des informations inaccessibles au commun des mortels. Attention cependant, une fois cette intensification activée, une trop forte sollicitation du sens en question (un flash, un bruit violent...) désorientera fortement le vampire.
- permet de rester attentif à tous les petits détails et de ressentir une présence invisible proche (dans un rayon approximatif de 5 mètres), mais sans plus de détails sur celle-ci, ni sur sa nature, ni sur sa localisation précise.
- permet, en se concentrant, d'espionner une conversation à distance (dans une portée de 10 mètres au maximum) pendant environ 10 minutes et d'avoir une idée vague de ce qui s'y est dit. (Devra passer par un arbitre les premiers

temps)

Perception de l'aura

- permet de voir les auras d'un interlocuteur bien précis et l'évolution de celles-ci. La portée de ce pouvoir est de 3 mètres maximum. Les informations recueillies porteront sur la nature de la cible (vampire, humain, goule, autre...) et son émotion dominante (inquiet, décontracté, en colère...). Cette application ne nécessite pas la présence d'un arbitre, le joueur annonçant simplement «Auspex, perception de l'aura», l'autre lui répondant le plus sincèrement possible (s'il est possible à la cible de "mentir" time-out à cette annonce, elle sera bien évidemment au courant et saura ce qu'elle peut répondre).
- permet de rester attentif à tous les petits détails et de ressentir toute présence invisible proche (dans un rayon approximatif de 10 mètres), et connaître la nature de la présence (humain très bien caché, vampire dissimulé jusqu'au niveau 3, vampire utilisant le Masque aux Mille Visages, fantôme, autre) mais sans situer sa localisation précise.

Psychométrie

- permet de percevoir le dernier souvenir marquant imprégnant un objet (il doit s'agir d'un souvenir suffisamment intense pour avoir «marqué» l'objet). Attention, si le souvenir est particulièrement douloureux ou malsain, l'expérience peut parfois être traumatisante pour celui qui la «revit».
- permet de percer à jours le Masque Aux Mille Visages propre à la Dissimulation et de voir le vrai visage de la personne ciblée.
- permet d'espionner avec plus d'efficacité une discussion. Dans une portée de 15 mètres, elle permet d'avoir un compte rendu succinct (en quelques phrases maximum) de la conversation.

Télépathie

- permet, en lisant ses pensées superficielles, de déceler la tromperie chez une cible. Cette application ne nécessite pas la présence d'un arbitre, le joueur annonçant simplement "Auspex, détection du mensonge", l'autre lui répondant (hors jeu) le plus sincèrement possible si oui ou non elle dit la vérité, sans pour autant donner plus de détails sur la nature même du mensonge, si mensonge il y a.
- permet de projeter une pensée simple dans la tête d'une personne déterminée, et ce à vue. Il s'agit d'une émotion/impression basique ou d'une phrase courte. La cible est bien consciente d'être "victime" d'un pouvoir de télépathie mais sans nécessairement en connaître la source. Passera les premiers temps par un arbitre. Cette utilisation vous permet d'utiliser la Domination sans passer par le contact visuel.
- permet de rester attentif à tous les petits détails et de ressentir toute présence invisible proche (dans un rayon approximatif de 10 mètres), et connaître sa nature précise (vampire dissimulé jusqu'au niveau 3, vampire utilisant le Masque aux Mille Visages, fantôme, autre) ainsi que sa localisation précise.
- permet d'espionner avec certitude une discussion à distance. Dans une portée de 15 mètres, elle permet (par intervention d'un arbitre et comme précédemment) d'obtenir un résumé fiable de la conversation.

Projection astrale

- permet au vampire de quitter son enveloppe physique et d'envoyer son esprit visiter un lieu de son choix. En pratique, le joueur «abandonne» son corps dans un endroit le plus sécurisé possible (puisque'il n'a aucun contrôle sur ce dernier pendant tout le processus) et évolue avec son esprit comme s'il était un fantôme (il aura d'ailleurs, le même signe distinctif que ceux-ci). Durant son périple, il pourra utiliser les différentes disciplines mentales (Auspex, certaines Voies de Thaumaturgie, Fatum) mais pas celles nécessitant un contact visuel, à moins qu'elle n'use pour cela de la Télépathie.

3. Célérité

La Célérité est le pouvoir qui permet au vampire de se mouvoir à une vitesse surnaturelle. Son usage est automatiquement considéré comme un bris de Mascarade s'il est effectué devant des mortels ou en Elyseum.

Outre son usage en combat, la Célérité peut servir à un vampire pour fuir ses assaillants ou agir à une vitesse supérieure à tous ceux qui l'entourent.

Dans le cas d'une action rapide, le vampire qui agit annonce à haute voix son niveau de Célérité utilisé, ainsi que le nombre de secondes de Time freeze correspondant : "Time Freeze, Célérité 2, 10 secondes". Tous ceux qui sont présents restent immobiles, *les yeux ouverts* (puisque'ils peuvent voir ce qui se passe, mais eux-même sont incapables d'agir dans le même temps) durant le temps requis. Ils ne pourront commencer à bouger qu'au terme de ce délai. Seuls ceux qui ont un niveau de Célérité supérieur à celui qui vient d'être annoncé pourront agir en même temps que lui (mais en dépensant évidemment le coût nécessaire) et empêcher l'action.

Dans le cas d'une fuite, pas de Time Freeze. Lors de l'annonce "Combat", l'assailli annonce simplement son niveau de Célérité, et si son adversaire (et uniquement lui) n'a pas un niveau supérieur, alors le joueur pourra quitter la pièce. Cette fuite n'est pas possible si le vampire est pris par surprise (voir les règles de combat pour la définition de l'Attaque Surprise).

N.B.: Utiliser Célérité avec une arme à feu provoque systématiquement l'enrayement de l'arme après le premier usage

- Une autre utilisation de la Célérité s'applique au combat même. Pour les 3 premiers niveaux, le joueur choisit au début de la phase de combat s'il attribue son score de Célérité à son Potentiel d'Attaque ou de Défense. Pour les 4^{ème} et 5^{ème} niveaux, elle s'applique automatiquement aux deux.

4. Dissimulation

Attention, le pouvoir de Dissimulation ne correspond pas à un pouvoir "physique" d'invisibilité. Il agit plutôt sur *l'attention* que les gens portent à l'utilisateur. Les joueurs devront, en pratique, ne pas prendre acte de la présence de la personne usant de ce pouvoir, ou voir ce que celui-ci veut bien leur montrer (Pour le Masque au Mille Visages, par exemple, ne voir que l'apparence extérieure de la personne, ou l'ignorer complètement dans le cas d'utilisations supérieures de la Discipline).

Le joueur utilisant le Masque aux Mille Visages aura sur lui un ruban violet permettant aux personnes utilisant de l'Auspex, par exemple, de savoir ce qu'il y a vraiment derrière (dans le cas des Nosferatus, par exemple, un visage extraordinairement laid).

Pour les niveaux supérieurs de cette Discipline, le joueur aura le bras replié sur sa poitrine, la main à hauteur de l'épaule, indiquant par le nombre de doigts tendus le niveau utilisé (Pour cette raison, les niveaux de cette Discipline sont ici donnés).

A l'exception du pouvoir de niveau "Disparaître aux yeux de la machine", la Dissimulation affecte donc les êtres vivants mais pas les moyens modernes de détection (caméras, appareils photos, vidéo, détecteurs divers...).

Masque aux Mille Visages

Permet soit d'avoir une apparence tellement commune que personne ne pourra s'en souvenir (si on interroge plusieurs personnes vous ayant croisées, chacune vous décrira de manière différente : "il était grand, blond... -t'es sûr que c'était pas plutôt un petit gros? -Tiens, moi j'étais persuadé d'avoir vu une femme..."), soit d'endosser un visage déterminé - et fixe - totalement anodin (avec une Apparence de 2, associée à l'adjectif "Passe-partout"). Cet effet est ce qui permet aux Nosferatus d'avoir figure humaine en société, auquel cas le "visage" utilisé sera tout bonnement celui du joueur.

Niveau 2 : Cape d'Ombre

Ce pouvoir est un camouflage qui nécessite de se cacher dans l'ombre ou dans tout endroit suffisamment peu éclairé. Tant qu'elle reste immobile, la personne est indétectable (si ce n'est par l'Auspex), ne peut pas être bousculée - on la contourne inconsciemment - et aucun bruit ne sera perceptibles par les personnes extérieures.

Niveau 3 : Présence invisible

Ce pouvoir est un camouflage qui permet de se mouvoir sans être détecté (si ce n'est par l'Auspex). La personne ne peut pas être bousculée (on la contourne inconsciemment) et ne fait pas de bruit. Attention toutefois, elle ne permet pas de disparaître à vue devant quelqu'un. S'il est utilisé devant témoins, ces derniers auront tout à fait conscience qu'il se passe quelque chose de pas naturel et que leur interlocuteur vient subitement de s'évaporer. Il s'agit d'ailleurs d'un bris de Mascarade, les témoins réagiront donc en conséquence et pourront tenter une action à l'encontre de l'utilisateur (l'attaquer si telle était leur intention, prévenir des gens qui seraient susceptibles de vous détecter, etc.).

Niveau 4 : Disparaître aux yeux de l'esprit

Comparable au niveau inférieur mais plus puissant que ce dernier, ce pouvoir permet littéralement de vous volatiliser devant une ou plusieurs personnes... mais sans qu'elles ne puissent s'offusquer de la chose. En effet, au bout d'un instant (quelques secondes), les personnes qui vous voyaient finissent par purement et simplement *oublier* que vous étiez présent (si vous étiez en cours de discussion, par exemple, les joueurs se rappelleront toujours de cette discussion, mais penseront spontanément qu'elle a eu lieu quelques temps plus tôt).

Niveau 5 : Disparaître aux yeux de la machine

Permet d'utiliser n'importe lequel des pouvoirs de Dissimulation précédents... mais en affectant également tous les moyens modernes de détection (caméras, appareils photos etc.).

5. Domination

- Le pouvoir de Domination est inopérant sur une cible de génération inférieure à la sienne. Il n'est donc efficace que sur une cible de génération égale ou supérieure. Dans le cas où la cible est de même génération que le lanceur, la victime peut résister à l'effet en dépensant un point de Volonté. Si la cible est de génération *supérieure* au lanceur, il ne lui est pas possible de résister. Pour clarifier, si vous êtes de 11ème génération, vous ne pourrez dominer quelqu'un de 10ème génération et moins, vous pourrez tenter de dominer un vampire de la même génération que vous, et vous dominerez à tous

coups un vampire de 12ème génération ou plus.

–Aucun humain "normal" ne peut résister à la Domination, sauf cas *très* particuliers (et en l'occurrence, vous pourrez commencer à vous méfier...). Les goules sont, elles, en général capable d'user de volonté de la même manière qu'un vampire, leur "niveau" dépendant alors de la génération de leur maître.

– Pour simuler l'utilisation de ce pouvoir, un ordre donné sous Domination doit être accompagné du geste du "puppetmaster", la main vers l'avant dans un geste clair de possession et manipulation.

– Chaque utilisation de la Domination ne vise qu'une personne à la fois, ce qui n'empêche pas de dominer plusieurs personnes les unes après les autres (en dépensant bien sûr les points nécessaires pour chacun).

– La Domination nécessite un contact visuel direct avec les yeux de la cible (et ce pour au moins une seconde). Dès lors, elle sera inopérante sur quelqu'un qui porte des lunettes "miroir" absolument opaque (même si quelqu'un qui porterait ce genre de lunettes en permanence risquerait d'attirer l'attention et de frôler le ridicule), ou sur une personne s'obstinant à baisser les yeux.

- Pour s'opposer à des effets de Domination déjà actifs sur une personne (et donc l'empêcher d'agir selon les ordres déjà reçus), il faut un niveau de Domination supérieur à celui du vampire ayant donné les premiers ordres.

Attention : à moins qu'on n'efface ses souvenirs, la cible est consciente d'agir contre sa volonté, même si elle ne peut s'empêcher d'agir comme il le lui a été indiqué. Elle garde toutefois la conscience de ce qui lui arrive et se souviendra de tout une fois l'effet terminé. S'il ne s'agira pas *nécessairement* d'un bris de Mascarade (un humain se rappellera avoir agi comme pris par l'emprise du charisme et de la volonté de la personne), son utilisation sur un Caïnite reste cependant une insulte, et même une agression manifeste.

Ordre à l'esprit faible

L'effet de cette application de la Domination s'exprime à travers un ordre bref: un mot, pas plus ("Assis !", "Dehors !", "Silence !"...). S'il n'est pas possible à la cible de résister, l'ordre doit être exécuté immédiatement.

Suggestion

Permet d'imposer à la cible un ensemble d'ordres sous forme d'une phrase ("Sors ton arme et tire sur telle personne.", "Quand tu entendras le mot Aurore, tu sortiras ton arme et tu tireras sur la personne qui porte un chapeau rouge").L'ordre sera exécuté *dans les 10 minutes* et, s'il n'a pas été possible à la cible de résister au moment de l'annonce même, sans résistance possible.

L'esprit oublié

Cette application du pouvoir permet d'effacer et/ou de reconstruire des plages d'environ une heure de la mémoire de la cible. Il est également possible d'utiliser ce pouvoir pour savoir si la mémoire de quelqu'un a été modifiée. Si la génération de celui qui a modifié les souvenirs auparavant est plus basse que la votre, vous aurez simplement l'intuition que quelque chose a été modifié, sans pour autant savoir quoi ou par qui. Si vous êtes d'une génération plus basse, en

revanche, vous serez capable de trouver quelle portion de mémoire a été altérée, de reconstruire celle-ci et même d'avoir intuitivement conscience de l'identité du cainite à l'avoir lancé. Dans ce cas, la cible retrouvera l'intégralité de la portion de "souvenirs" concernés.

Conditionnement

Cette application du pouvoir fonctionne comme la Suggestion, mais la victime, si elle n'a pu résister au moment même de l'annonce, ne peut résister aux ordres donnés *jusqu'à la fin de la nuit*. Elle permet également au lanceur de donner autant d'ordres qu'il le souhaite, et ce jusqu'à la fin de la nuit. Cela nécessite cependant que tous vos ordres pour la nuit aient été donnés d'un seul coup. Il ne vous sera pas possible d'ajouter d'autres ordres au cours de la soirée.

Vassal

Cette application du pouvoir demande 10 minutes de conditionnement sur une cible. La victime obéit strictement aux ordres donnés (actions physiques, combat, utilisation de disciplines physiques...). Si elle demande, comme toujours, un contact visuel avec la cible pour mettre en branle le processus, répéter celui-ci ne sera pas nécessaire pour donner d'autres ordres au conditionné au cours de la nuit - par ordre direct, par simple coup de téléphone, ou en usant de télépathie, par exemple. Par contre, la cible étant quasiment décérébrée par le conditionnement, elle sera beaucoup moins réactive au monde extérieur, presque hagarde.

6. Fatum

Cette Discipline propre aux Ravnos leur permet de trouver les secrets cachés de leur cible puis de les utiliser contre eux au travers de malédictions, toujours redoutables. Si nous avons décidé de mettre cette Discipline parmi les Disciplines "connues" de la Famille, c'est qu'encore une fois, en 5000 ans d'existence, bien peu de secrets ont pu être totalement gardés.

Ce que votre vampire en connaît tient cependant plus de la rumeur que de l'affirmation : à moins que ce soit votre Sire qui vous l'ait appris pour en avoir lui-même fait les frais, peu de vampires aiment à avouer qu'ils se sont fait avoir par un Ravnos... (Les effets donnés ici vous seront plutôt d'un secours "Time-Out", pour savoir comment réagir face à un joueur faisant usage de cette Discipline).

Divination anecdotique

Après une observation attentive d'une personne à quelques mètres de distance au maximum, le Ravnos accède à des informations mineures concernant la cible: nom, prénom, passions, anecdotes mineures de son passé...

Divination Indiscreète

Un contact physique entre le Ravnos et sa cible (il faut que la peau des deux protagonistes se touche) lui permet d'obtenir l'un ou l'autre secret du passé de celle-ci (l'équivalent d'une "information moyenne") .

Fatum Minor

Le Ravnos prononce une "prophétie", une phrase précise qu'il adresse à sa victime, et cette dernière sera *absolument convaincue* que la prophétie va se réaliser (inconsciemment, elle fera même tout pour que cela arrive). Par exemple, s'il lui est prophétisé qu'il "y aura un ennemi derrière la prochaine porte qu'il ouvrira", ou qu'un "ami va le trahir", il trouvera effectivement un ennemi derrière la prochaine porte, quitte à se persuader que cette personne est un ennemi, ou à s'en faire un nouveau... Il sera tout aussi persuadé qu'un de ses amis l'a effectivement trahi, même si ce n'est pas le cas. La prophétie se "réalisera" dans l'heure. Dans tous les cas, la "sentence" doit directement concerner la victime et être négative. Elle ne peut toutefois conduire à la mort directe, même si elle s'avère très souvent embarrassante et socialement

dangereuse.

Confidence de l'ombre

En suivant et en observant attentivement l'ombre d'une victime (durant au moins 5 minutes), le Ravnos est capable d'y déceler des éléments compromettants issus du passé de celle-ci, lui permettant d'obtenir l'équivalent d'une "information majeure", en général plutôt dangereuse pour sa cible (ne va cependant pas jusqu'à l'information "vitale", pouvant donc mettre en péril l'existence du Caïnite visé - peut correspondre par exemple au Handicap "Sombre secret" à 3, mais pas à 5).

Fatalité de Mnémosyne

Le Ravnos prononce sa malédiction à voix haute, devant tout le monde, et s'adresse directement à sa victime: "Cette nuit, Gadjo, la ville t'oublie". A partir de ce moment et jusqu'à la fin de la nuit, la victime est involontairement soumise à l'équivalent du pouvoir de Dissimulation "Disparaître aux yeux de l'esprit" et tout le monde ignore totalement sa présence, quoiqu'il fasse, ou presque... car la victime ne peut pas profiter de cette "discretion" pour commettre des actions négatives (frapper quelqu'un, commettre un vol, ou des actes irrespectueux...). En effet, à l'instant précis où la victime agit comme tel, l'effet de la Discipline s'interrompt brièvement, juste le temps de permettre à chacun de remarquer ce qui vient de se passer - et donc de s'en souvenir par la suite...

Si la victime souhaite malgré tout être remarquée, elle devra dépenser 1 point de Volonté pour chaque action qu'elle voudra faire percevoir (comme pour l'effet concerné de Dissimulation, après "disparition" de la victime les témoins auront souvenir de ce qui s'est dit ou de ce qui s'est passé, mais l'attribueront à une situation ultérieure - sans nécessairement oublier le caractère d'urgence de celle-ci, s'il s'agit effectivement d'une demande urgente).

En outre et durant toute la nuit, même si elle peut ainsi brièvement agir, il lui est impossible de signaler à quiconque qu'elle est victime d'une malédiction ou de convaincre quelqu'un de nuire au Ravnos. Le lendemain, personne ne se souviendra d'ailleurs de ce qui s'est passé (à l'exception bien sûr des moments embarrassants), le Ravnos et sa victime seuls gardant en mémoire les détails de la veille (ce qui signifie donc que, comme pour la Domination, la victime se souvient très nettement de ce qui s'est passé, et à *qui elle le doit* - les Ravnos poussés à cette extrémité font en général en sorte d'avoir quitté la ville avant que les repréailles ne tombent). Seules les personnes dont la Volonté est très importante (plus de 15 points, certains Ancillas et Anciens, donc) peuvent résister à cet effet en dépensant un point de Volonté.

7. Force d'Âme

Ce pouvoir est «passif», présent en permanence et ne demande pas à être activé. En outre, son utilisation ne requiert aucune dépense de sang ou de volonté. Il permet d'augmenter la résistance aux coups (s'ajoute à son Potentiel de Défense) ainsi que la résistance physique en général, permettant d'ajouter des "niveaux de santé" au caïnite en disposant (lui donnant l'équivalent d'un ou plusieurs niveaux de "Contusion" en plus des sept stades habituels).

8. Nécromancie

La Nécromancie se divise en deux voies principales et en rituels. Ces deux Voies permettent aux nécromants d'accéder et d'interagir avec le monde des fantômes d'une part grâce à la Voie des Cendres et de l'autre côté de prendre le

contrôle des esprits défunts grâce à la Voie du Sépulcre. D'ailleurs, outre qu'elle soit elle aussi relativement récente (1000 ans), c'est très probablement parce que les Voies de cette Discipline ne s'applique quasiment jamais aux vampires eux-même mais à des forces que seuls les vampires possédant un haut niveau d'Auspex peuvent discerner que leur "magie" a pu être gardée secrète depuis tout ce temps... C'est aussi pour cette raison que les règles n'en sont pas dévoilées ici.

9. Présence

L'utilisation de la Présence nécessite un minimum de conversation avec la (les) cibles. Il n'est cependant pas obligatoire d'entamer de grands débats, un simple "Bonjour, enchanté de vous rencontrer" pouvant suffire. Théoriquement, le pouvoir de Présence fonctionne quelle que soit la cible, sans que celle-ci ne puisse en avoir conscience. Toutefois, les personnes ayant une très forte Volonté (en tout cas, bien plus de 10) sont capables d'y résister en dépensant un point de Volonté, ou d'être simplement conscientes qu'elles ont été manipulées.

En pratique, l'utilisateur d'un effet de Présence accompagnera ses paroles d'un mouvement de la main à la "Ce ne sont pas ces Jedis que vous recherchez." pour faire comprendre à ses interlocuteurs qu'ils sont sous l'effet de la Discipline. La Majesté, par contre, effet "de zone" à plus longue durée, sera représentée par le port d'un ruban blanc, les personnes voyant ce ruban à la poitrine d'un joueur devant réagir en conséquence.

Regard fascinant

Le vampire est capable, d'un seul regard (qui doit bien entendu être joué, et accompagné du geste de la main), de s'imposer et/ou d'imposer son charme à son interlocuteur. Ce dernier pourra, sur le moment même, aller jusqu'en perdre la parole ou se couper net dans une phrase, puis se sentira, pendant une dizaine de minutes, empreint de respect et de fascination pour le charme ou la prestance de son vis à vis. L'effet peut être prolongé au delà des 10 minutes, auquel cas l'utilisateur devra le signaler en reproduisant le geste et le regard, et en dépensant bien sûr le coût nécessaire.

Révérance

L'effet pousse les gens qui entourent l'utilisateur de cet effet, et avec qui il a entamé une conversation, à être bienveillants et respectueux envers lui. Le geste de la main sera donc effectué vers le début de la discussion, sans nécessité d'un jeu particulier, et les joueurs adapteront alors leur jeu pour la durée de l'effet, qui dure environ une demi-heure. Celui-ci peut être prolongé par l'utilisateur, qui devra alors le signaler en reproduisant le geste de la Présence au terme de la première période - et dépenser les points nécessaires. Comme pour les autres effets de la Présence, lorsque l'effet prend fin, les "victimes" n'ont pas conscience d'avoir été manipulées, mais simplement d'avoir brièvement trouvé cette personne plus sympathique et digne d'attention que d'habitude.

Transe

L'application de ce pouvoir nécessite au moins 10 minutes de "vraie" conversation. Au terme de ce délai, le vampire effectuera le geste de la Présence (qui pourra être accompagné d'une annonce Time-Out si besoin est de clarifier), et la personne avec qui le vampire aura dialogué la considérera alors comme son meilleur ami, et ce jusqu'à la fin de la nuit. Durant toute la durée de l'effet, elle est prête à lui rendre des services importants, mais sans toutefois aller jusqu'à se mettre en danger (physiquement, socialement ou en révélant un secret vital).

Les nuits suivantes, la victime, sans pour autant se rendre compte d'avoir été

sous l'effet d'un effet surnaturel, ressentira une profonde aversion pour celui qui l'a affecté, ce pour tout l'intervalle inter-partie et jusqu'à la fin de la session de jeu suivante. Il ne s'agira cependant pas d'une haine profonde à son égard, mais elle cherchera résolument à éviter au maximum sa présence, qu'elle ressentira comme très désagréable et probablement un peu oppressante.

Convocation

Pour que l'effet soit possible, il est indispensable que le vampire ait au moins dialogué une fois avec sa victime. Ensuite, il lui suffit de se concentrer sur le nom et le visage de la cible pour que celle-ci ressente une irrésistible envie de le retrouver. La personne est attirée vers l'endroit où se trouve le vampire, et ce de manière parfaitement «naturelle» (même si cette urgence peut sembler étrange à d'autres) : sans avoir conscience d'être "appelée", la cible sera intimement convaincue qu'il y a une excellente raison à ce besoin (elle se "souviendra" par exemple d'un rendez-vous urgent et important avec ce vampire, ou bien qu'elle *devait* aller à cet endroit là ce soir, et qu'elle est déjà en retard...).

Si la victime est en train de faire quelque chose d'important, elle peut dépenser 1 point de Volonté pour résister et ne pas répondre immédiatement à l'appel (ce qui lui donne un délai d'une heure maximum). Cette dépense de Volonté n'est cependant pas réellement consciente, le joueur faisant simplement, en pratique, son maximum pour finir ses affaires en cours avant de se rendre à son "rendez-vous", sans pour autant se départir de ce sentiment d'urgence. Si son action n'est pas terminée au terme de cette heure, il peut encore dépenser un ou plusieurs points de Volonté pour prolonger son délai, mais devra, au terme de celui-ci (ce qui peut aller jusqu'au moment où il n'aura plus assez de Volonté - en pratique, s'il ne lui reste plus que 3 points de "volonté actuelle" - pour résister plus longtemps), aller se présenter à son "convocateur". En revanche, si la victime n'a rien de spécial ou de réellement nécessaire en cours, elle ne peut résister et se met en route le plus rapidement possible.

Majesté

Cette application de la Présence crée une «zone de déférence» qui englobe toutes les personnes qui sont en vue du vampire qui l'utilise. Tous les individus ciblés ressentent un profond respect, mêlé d'un soupçon de crainte, envers l'utilisateur et se sentent incapable de se dresser contre sa volonté. Le moindre geste qui s'opposerait à ce respect servile (jusqu'à une simple remarque verbale comme par exemple "Vous avez tort") nécessite la dépense d'1 point de Volonté pour chaque action. Ce pouvoir est "en marche" lorsque le joueur porte à sa poitrine un ruban blanc, et dure jusqu'à ce qu'il quitte la pièce, ou arrête l'effet (et retire alors le ruban).

10. Puissance

Comme les Griffes des Gangrels, ce pouvoir demande à être activé pour être effectif (ce qui signifie qu'il ne se déclenche pas automatiquement, par exemple, en cas d'attaque surprise. Il ajoute automatiquement des points au Potentiel d'Attaque du joueur (Potentiel qui peut toutefois toujours être "atténué" si le vampire le souhaite, pour préserver la Mascarade par exemple), et permet au joueur d'effectuer des tours de forces impressionnants.

11. Sanguinis

Discipline des Assamites, elle permet à ces derniers d'utiliser leur sang infecté pour blesser une cible (le plus souvent l'utilisant sur une lame), l'affaiblir, voire

même lui infliger des dégâts aggravés. Si personne ne connaît exactement les tenants et aboutissants de cette Discipline, c'est très probablement parce que ceux qui l'ont vue à l'œuvre ne sont jamais revenus pour en parler. En pratique, les effets seront simplement annoncés au joueur lors de l'annonce du Potentiel d'Attaque.

12. Thaumaturgie

Dans la plupart des cas, l'utilisation d'un des pouvoirs de Thaumaturgie implique un défi de Volonté entre le sorcier Tremere et sa victime. Lorsqu'il déclenche son pouvoir, le Thaumaturge annonce donc "Défi de volonté" à sa cible, qui lui donne alors son score de Volonté actuel. Le Tremere comparera alors le niveau donné à son propre niveau de Volonté actuel, sans avoir à annoncer son score : s'il a gagné le défi, il se contentera de décrire à sa cible l'effet qu'il a provoqué, étant incapable d'y résister.

Si la Volonté de la cible est plus grande, le Tremere aura tout de même dépenser le coût nécessaire à l'activation du pouvoir, mais la cible résiste inconsciemment, empêchant le Tremere de déclencher ses effets. Si elle est intuitivement consciente qu'elle vient d'être la cible d'une attaque, elle ne peut savoir d'où vient celle-ci (s'il n'y a qu'un seul Tremere présent dans la pièce, bien sûr, rien ne l'empêchera d'en soupçonner la provenance, mais sans certitude).

On dit que les Tremeres ont différentes "Voies" de Thaumaturgie, les rumeurs affirmant que leurs applications peuvent aller de la manipulation des disciplines des autres vampires au don de la prophétie, ou à la capacité de goûter ou même voler du sang à distance. Des rumeurs, assurément... mais qui, associées à cette absence de quelconques certitudes concernant leurs pouvoirs, contribue à renforcer la méfiance et la crainte du Clan des Sorciers au sein de la Famille.

V. De la Moralité à l'Humanité

A la fois monstrueux par sa nature et humain par ses émotions, le fils de Caïn avance sur un fil, en équilibre précaire entre pulsions et raison. Dès lors, votre vampire est en permanence placé sous la double égide de la Bête et de sa Moralité humaine. Et là où la Bête le pousse et l'entraîne vers ses plus mauvais penchants, la Moralité lui permet de maintenir le contact avec le monde humain et ses normes.

1. Déterminer votre Moralité

C'est à la création que tout se joue. Comment ? Lorsque nous nous sommes vu pour valider la création de votre personnage, une série de questions vous ont été posées sur celui-ci, sur des sujets tels que : le vol qu'en pense-t-il? Et le meurtre, la manipulation, le mensonge, la violence, l'honneur, la bestialité ? En répondant à ces questions, vous nous avez permis de dresser un «portrait moral» de votre personnage et d'y attribuer un score, score qui vous sera d'ailleurs toujours inconnu.

Comment cela aura-t-il de l'influence en jeu? Tout simplement dans la mesure où, au fil du temps, les limites de cette moralité seront mises en danger... en fonction bien sûr des actes que vous poserez. Un exemple? Si votre personnage estime que tuer n'est jamais plaisant mais parfois inévitable, votre premier meurtre aura sans doute très peu de conséquences pour vous. Tout comme le deuxième. Par contre, si tuer devient pour vous une simple habitude dénuée de tout scrupule, votre Moralité risque alors sans doute d'en pâtir.

Les conséquences? Plus vous perdez de Moralité, plus la Bête gronde en vous et prend le contrôle. Vous pourrez donc bien entendu essayer de renverser la vapeur pour arriver à «l'apprivoiser». Toutefois, si vous ne le faites pas, si vous vous laissez aller totalement aux pulsions les plus monstrueuses, à terme, vous finirez sans aucun doute par perdre totalement le contrôle et courir droit à votre destruction.

Une nouvelle fois, jamais vous n'aurez une idée précise de votre score de Moralité de départ... pas plus que du niveau auquel vous vous situez par rapport à celui-ci. Vous l'apprendrez seulement (à travers les indications de l'Equipe de Conte) quand la Bête grondera trop fort et se rappellera à votre bon souvenir.

2. La Loi des Hommes... Mes Lois à Moi

Comme on le voit souvent dans les faits divers, les pires tueurs en série sont souvent des voisins aimables et des gens très fidèles en amitié. A l'inverse, on peut tout aussi bien être humainement la pire des ordures, tout en traversant dans les clous et en étant absolument irréprochable du strict point de vue de la loi. On essaye souvent de compenser certains de nos vices les plus inavouables par le respect d'autres règles, plus personnelles.

Notre vieil ami Jacques Meurcier est un Brujah mafieux de la pire espèce, capable de tuer de sang froid, de dealer de la drogue à des bambins et de mettre quelques dizaines de pauvres filles sur le trottoir. Par contre, il a un sens de l'honneur très développé: il sera toujours là pour défendre ses potes de Clan

s'ils sont dans la mouise et mettrait quiconque au défi de le voir mentir ou ne pas respecter ses engagements.

A l'opposé, imaginons par exemple Marie-Agnès Vandenberg, tortueuse Tremere de son état: pragmatique, elle respecte la Mascarade et il ne lui viendrait jamais à l'idée de ne pas respecter scrupuleusement la loi (ce qui serait à ses yeux une manière absolument stupide et inutile de se faire remarquer). Par contre, quand il s'agit de comploter, mentir, manipuler, trahir, faire du chantage, ridiculiser... elle ne se prive d'aucune bassesse pour arriver à ses fins.

En suivant ce concept, nous avons donc considéré que la Moralité de votre personnage se définit en fonction de deux échelles de valeurs bien distinctes: l'une touchant aux normes légales les plus communément admises, l'autre aux règles sociales et interpersonnelles. Développons :

Moralité "légale" : elle concerne tout ce qui est puni par la loi et implique toute la collection d'actes délictueux et/ou violents qui va du vol au viol en passant par le racket, les coups et blessures, etc. Pour donner un exemple, l'acte le plus grave serait d'enlever un enfant, de le violer avant de le tuer de sang froid. Et le plus anodin serait de brûler un feu rouge.

Moralité "sociale" : elle concerne toutes les formes de relations interpersonnelles et les normes de loyauté, de probité, d'honnêteté qu'elles sous-tendent. Pour donner un exemple, l'acte le moins facilement pardonnable serait de trahir son meilleur ami en vendant ses secrets les plus intimes alors que le plus anodin serait un simple mensonge par omission.

Vous l'aurez compris, la Moralité telle que nous la concevons n'est donc pas une mesure fixe (qui monte et qui descend) comme l'était le concept d'humanité dans la version originale de "Vampire La Mascarade". Elle n'est au contraire que l'estimation fluctuante des rapports que vous entretenez avec vos plaisirs et vos "obligations", avec la Bête et ses désirs les plus sombres. Ainsi, la Moralité de votre personnage sera donc définie par son positionnement sur ces deux échelles et l'équilibre qu'il arrive à maintenir entre ses "vices" et ses "vertus". Il sera donc possible au vampire de "lâcher du lest" à sa Bête en s'autorisant des limites très lâches dans un des deux domaines... pour peu alors qu'il se raccroche à sa part d'humanité en se montrant plus intransigeant dans l'autre. Mais attention si, au fil de vos actions, la déliquescence morale finit par s'imposer sur les deux tableaux. Dans ce cas, la Bête prendra alors peu à peu le contrôle... jusqu'à ce que votre personnage soit irrémédiablement perdu.

3. Perdre de la Moralité

Comme précisé plus haut, vous ne connaîtrez donc jamais votre niveau de Moralité. Selon vos propres critères, vous serez simplement plus ou moins rigide ou plus ou moins tolérant sur l'un ou l'autre, l'important étant de garder malgré tout un certain équilibre entre les deux. Pour ce qui est de notre manière de la jauger et d'appliquer les conséquences de vos actions, rassurez-vous cependant: votre Moralité ne descendra jamais d'un coup à un niveau inacceptable sur une simple action (si ce n'est éventuellement sous l'impulsion d'un don vampirique particulièrement malsain). Le Conte jugera plutôt l'ensemble de vos actes sur du moyen ou long terme et estimera ensuite son

évolution, positive ou négative, équilibrée ou non.

Pour vous guider, pas de miracle: il faudra vous baser sur les réponses que vous aurez données lors du questionnaire de Moralité de la création. Et après? A vous de faire comme dans le monde réel, en fonction des limites que vous aurez vous-même fixées. A vous d'avancer au jugé donc, et de composer avec le sens du bien et du mal de votre personnage.

4. Gagner de la moralité

Emporté par le vice, aveuglé par le manque de vigilance, vous avez transgressé la plupart de vos limites et laissé vos pulsions les plus malsaines s'exprimer. La Bête montre les crocs et sent venir l'heure de la curée. Une situation irréversible? Non, bien entendu. Il vous sera en effet toujours possible d'inverser la tendance. Comment? En jouant sur un seul tableau ou sur les deux, en fonction de vos choix. En faisant amende honorable en tout cas, pour essayer de retisser les parcelles d'humanité que vous aviez laissé s'effiloche. Mais encore vous faudra-t-il en trouver les raisons en jeu (et pas seulement agir parce que vous risquez de perdre votre personnage): les motivations pour vous montrer plus digne, plus humain... plus équilibré, en somme.

5. Les mortels et la Moralité

Même si les humains ressemblent beaucoup aux vampires, voilà bien un domaine où aucune comparaison ne peut exister. Il n'est donc pas nécessaire (et encore moins possible) de mesurer la moralité des mortels selon les mêmes critères. Ils peuvent faire preuve d'une infinie bonté, d'une générosité inaccessible aux caïinites. Et pourtant, vous constaterez parfois que certains humains sont pires que vous....

VI. Les Informations

Elles sont de cinq types : les Rumeurs, les Informations Mineures, les Intermédiaires, les Majeures et les Vitales. Bien entendu, vous ne saurez jamais, lorsque vous obtiendrez une information, de quel niveau elle est, ou même si elle est vraie. De la même manière, malgré une base d'idée donnée plus bas, vous ne saurez jamais combien de temps exactement il vous faudra pour "creuser" une information : la recherche pourrait tout aussi bien prendre des mois au vu de la difficulté, ou bien une rumeur, creusée dans le bon sens, s'avérer une Information Vitale au bout de deux jours, avec tous les dangers que cela pourrait comporter...

Les joueurs doivent signaler sur leur feuille de fin de soirée ou par le protocole internet les informations qu'ils auraient apprises et de qui elle leur vient, afin que nous soyons au courant de l'évolution des rumeurs et des naissances de fausses informations et que nous puissions accompagner au mieux toutes les situations nées au sein de la Famille. Cela nous permettra aussi d'éviter que des rumeurs ou infos Time-Out ne puissent filtrer en les court-circuitant à la base.

Les Rumeurs : Ce sont les informations les plus répandues et les moins sûres. N'importe qui peut les émettre librement. Elles peuvent être trouvées par le biais de contacts, par les PNJs et bien entendu auprès de n'importe quel membre de la Famille un peu bavard. Le niveau 1 de chaque influence donne accès aux rumeurs concernant cette influence, mais uniquement si le joueur va les chercher. Un joueur doit travailler 5 nuits pour la vérifier (certains attributs et compétences peuvent réduire ce chiffre) et en faire une Information mineure ou un hoax.

En cas d'échec, une fausse rumeur lui paraîtra vraie, et une vraie fausse, sans qu'il en ait conscience.

Ex : "on a souvent vu le Brujah Jacques Meurcier traîner dans tel quartier, ces derniers temps."

Information Mineure : Ce sont des informations plutôt vagues mais vérifiées. Toute information non vérifiée reste une rumeur. Les Influences, au niveau 2, peuvent donner accès à quelques informations mineures dans le domaine de l'Influence. Elles sont une mine d'informations concernant les humains. Un joueur doit passer 10 nuits de recherche pour en faire une Info Intermédiaire ou l'invalider.

Ex : "On a vu Jacques Meurcier le Brujah à 3 reprises dans tel quartier"

Information Intermédiaire : Information plus précise et vérifiée, elle concerne plus la Famille que les précédentes, et plus précisément les Nouveaux Nés et les Ancillas. Le niveau 3 de l'Influence donne accès à des Infos Intermédiaires sur sa partie. Les Nosferatus en font commerce.

Ex : "on a souvent vu le Brujah Jacques Meurcier traîner dans tel quartier, ces derniers temps, toujours les mêmes jours. Ce quartier semble cacher un lieu de rendez vous Gangrel"

Information Majeure : Information ayant trait à la Chronique ou aux intrigues de Clans. Enquêter sur une information majeure peut être dangereux et demande une description suffisamment précise du mode d'enquête.

Ex : " le Brujah Jacques Meurcier rencontre 3 fois par semaines un Ancien Assamite qui ne s'est pas présenté en ville."

Information vitale : Une information vitale est une info précise et vérifiée dont la connaissance peut menacer la vie de son possesseur. Elle peut concerner l'activité d'un Ancien, le Sombre Secret d'un personnage, ou le secret d'un Clan. Elles ne peuvent être apprises autrement que par enquêtes ou autres, et ne se trouveront bien entendu jamais dans le journal, par exemple. Il sera demandé au joueur qui s'y penche de décrire précisément sa manière d'enquêter.

Ex : apprendre des secrets Tremeres, découvrir l'organisation interne des Ventrues...

Exemple de cheminement d'information :

Les joueurs apprennent qu'il y a des disparitions de mortels sur le territoire de chasse Gangrel (rumeur). Ils se renseignent et découvrent que ces disparitions seraient le fait d'un vampire (info mineure), ils creusent encore plus et apprennent qu'il s'agirait d'un vampire non présenté à la Princesse (info moyenne). Celui-ci, après recherche, serait un Assamite venu à Bruxelles pour honorer un contrat (info majeure). Le vampire qui l'a engagé semble être l'Ancien Toréador, qui souhaite se débarrasser d'un Ancilla gênant (information vitale).

VII. Torpeur, Sang, Blessures et Volonté

1. Sang & Blessures

1.1. Le Sang

Le sang est la seule et unique nourriture des vampires, le fluide vital qui leur permet de se maintenir en "non vie". En effet, les vampires ne peuvent absorber ni nourriture ni boisson humaine sans que celles-ci ne prennent un goût de cendre dans leur bouche. S'ils se forcent malgré tout à l'avaler, ils seront dans l'obligation de s'absenter au bout d'un quart d'heure pour aller régurgiter tout ce qu'ils auront avalé (l'atout Manducation rallonge ce délai).

Le sang vous est donc indispensable. Pour survivre, d'abord, pour beaucoup d'utilisation de Disciplines à partir d'un certain niveau ensuite, mais aussi pour vous permettre de paraître humain. En effet, les vampires, s'ils ne dépensent pas de sang pour cela, ont naturellement un teint blême et la peau glacée. Si ce n'est pas un bris de Mascarade à proprement parler, c'en devient un si quelqu'un vous touche et se rends compte, par exemple, que vous n'avez pas de pouls ou que vous êtes glacé (le vampire est généralement 'à température ambiante', ce qui peut passer en été, mais plus difficilement en hiver)... Remettre en marche la fabuleuse machine qu'est votre corps pour retrouver un teint rosé, un pouls et une température corporelle normale vous demandera un point de sang pour toute la nuit (l'atout Humeur Sanguine vous permet de ne pas avoir à dépenser de point). Libre à vous, en fonction de votre interprétation et de la vision que votre personnage a de la Mascarade, de faire attention ou non à ce détail...

Si vous n'avez pas l'Historique Troupeau (qui vous permet de vous nourrir quand vous le voulez auprès d'un "troupeau" de mortels personnel), il vous sera demandé de ne paraître en jeu qu'une demi-heure après le coucher du soleil, soit le début du Time-In, temps habituel de chasse de tout vampire dont le Clan dispose d'un Territoire de Chasse.

En terme de jeu, si, en cours de nuit, vous deviez vous retrouver trop limité en sang, à la suite d'un combat ou de l'abus d'usage de Disciplines, vous serez alors emmené à l'écart, où votre chasse vous sera fait jouer : vous aurez à nous *raconter* votre chasse, la manière dont vous l'organisez dans votre tête, et comment vous pensez que celle-ci va se dérouler. La chasse elle-même, mais aussi la manière dont elle sera décrite et l'inventivité dont vous aurez fait preuve nous permettront d'estimer le nombre de points de sang que vous récupérerez à ce moment là. Vous devrez cependant, quel qu'ait été le temps de votre description, rester une demi heure à l'écart du jeu. Encore une fois, l'Historique Troupeau vous permettra de réduire votre temps de chasse au temps que vous prendrait l'aller-retour entre le point de jeu et le lieu où est censé se situer votre Troupeau, mais souvenez vous qu'y aller directement est le meilleurs moyen, pour peu que vous ayez été suivi, de perdre tout ou partie de votre Troupeau...

1.2. La Frénésie de Soif

La Frénésie est le moment - redouté par tous les vampires - où la Bête reprend le contrôle. Lorsqu'un vampire voit ses réserves de sang descendre, il est de moins en moins à même de résister à la faim de la Bête qui gronde en lui. Lorsqu'il atteint 3 points de sang, la dépense d'un point de Volonté peut lui permettre de garder le contrôle sur sa faim durant environ 20 minutes. Le temps

pour lui de régler ses affaires en cours et aller chasser par lui-même plutôt que de quitter la pièce en courant, tous les attributs de la Bête apparents, provoquant ainsi un évident bris de Mascarade. S'il descend à 2, ou 1, points de sang, il ne pourra alors résister à la Frénésie. Atteindre 0 points de sang le plongera immédiatement en Torpeur.

1.3. Le Pieu

Le pieu n'est pas une arme mortelle contre les vampires, contrairement à ce qu'en dit le folklore. Tout comme l'ail ne les éloigne pas, les miroirs réfléchissent la plupart d'entre eux, et les croix ne les effraient qu'entre les mains des détenteurs de la Vraie Foi. Cependant, le pieu a bel et bien un pouvoir contre les vampires : planté dans son cœur, il immobilisera totalement votre adversaire. Il ne le tue pas, il ne le met même pas en Torpeur (à court terme) : celui-ci est conscient de tout ce qui se dit et se passe autour de lui, mais il est incapable de bouger, de réagir, même pour simplement cligner des yeux. Un type de torture particulièrement raffiné...

1.4. Liens de Sang et Diablerie

Le sang est puissant chez les vampires, et c'est la source de tout pouvoir. De fait, boire le sang d'un autre vampire n'est pas sans amener des conséquences redoutées. La première de celle-ci est le lien du sang. Boire une fois du sang d'un autre vampire provoque une forme d'amitié dépendante, vous obligeant à le respecter, le servir au mieux, sans pour autant aller jusqu'à vous mettre dans une situation difficile. Boire deux fois renforce le lien, faisant évoluer l'amitié vers une forme perverse d'amour. A ce moment du lien, le "vassal" sert son "maître" au mieux de ses possibilités, quitte à prendre des risques. A la troisième prise, la victime est totalement esclave de son maître, prêt à risquer sa non-vie pour lui.

Plus le sang est puissant, plus l'espace entre deux prises peut être grand. Les Anciens utilisent en général ce pouvoir d'esclavage comme punition en cas de grosse erreur au sein du Clan. C'est aussi l'une des plus grandes craintes que génère la mystérieuse magie du sang des Tremeres.

Le lien du sang est une pratique cependant mal vue dans la famille entre Nouveaux Nés, et il est interdit de la pratiquer à son troisième "échelon" hormis entre Ancien et Nouveau Né.

Briser un lien du sang (sans le laisser se déliter de lui même, donc) n'est possible que si le vassal est éloigné de son maître durant au moins un an et un jour. Le lien du sang descendrait alors d'un cran. Il faudrait donc près de trois années pour se libérer totalement d'un lien du sang. Cependant, la durée varie en fonction du niveau de lien et de la puissance du "donneur".

La Diablerie est l'un des crimes les plus atroces qu'un vampire puisse commettre : consommer tout le sang d'un autre vampire, jusqu'à la Destruction de celui-ci, est considéré par toute la bonne société de la Camarilla comme un acte d'aliénation innommable.

Diabler un vampire peut, paraît-il, permettre à celui qui commet l'acte de s'approprier le pouvoir, la puissance de sa victime. Les conséquences exactes de la diablerie sont un de secrets les mieux gardés des Anciens, un de ces secrets qui pourraient amener le plus sûrement votre destruction si

vous venez à le découvrir.

1.5. Échelle de Santé & Blessures

Le niveau de Santé :

Votre niveau de santé est déterminé sur une échelle de 7 niveaux, chacun décrivant votre état général. Il vous revient d'interpréter votre état physique au mieux, et de déterminer en fonction de la situation quelles sont les localisations touchées. Les sept niveaux sont :

Contusion Blessure légère (-1adj) Blessure Moyenne (-1adj) Blessure Grave (-2adj) Handicap (-2adj) Invalidité (-5adj) Incapacité.

Comme indiqué dans le tableau, chaque niveau de santé, à l'exception de *Contusion*, apporte son lot de malus : les niveaux *Blessure Légère* et *Moyenne* vous retirent un Adjectif Physique, *Blessure Grave* et *Handicap* deux et le niveau *Invalidité* cinq.

D'un point de vue jeu, "Handicap" provoque une gêne réelle dans vos mouvements, et "Invalidité" vous rends le moindre effort quasi impossible, vous obligeant à un déplacement d'une extrême lenteur. Le niveau "Incapacité" vous met à terre.

Pour un mortel, être réduit à l'*Incapacité* équivaut à être plongé dans le coma, voire mourant. Si le nombre de dégâts qu'il reçoit dépasse son échelle de santé, il meurt sur le coup.

Certaines Disciplines et certains atouts peuvent vous permettre d'ajouter des niveaux à votre échelle de santé.

Les Blessures :

Vous recevez des blessures lors de combats ou lorsque vous êtes soumis à une source de dommages extérieure, comme le soleil. Les blessures se comptabilisent sur votre échelle de santé.

Il existe deux types de blessure : *Normales* et *Aggravées*. Les blessures aggravées, les plus dangereuses, sont causés par le soleil, le feu, et certaines sources surnaturelles comme les crocs vampiriques, les griffes de lupins ou l'usage de certaines Disciplines. Toutes les autres blessures sont considérées comme normales.

Une blessure Normale se soigne en dépensant simplement un point de sang. La guérison est immédiate, et vous pouvez soigner entre deux assauts autant de niveaux de santé que votre Génération vous le permet (hors Assauts, vous pouvez vous soigner d'autant de blessures que vous disposez de points de sang au dessus de 3). Si un vampire reçoit un nombre de dégâts supérieur à ce que lui permet son échelle de santé, chaque blessure supplémentaire lui coûtera un point de sang. S'il n'a plus de sang, il tombera immédiatement en Torpeur.

Vous ne pouvez soigner qu'une seule blessure Aggravée par nuit, au prix de 3 points de sang et d'1 point de volonté.

Si vous recevez une blessure Aggravée alors que votre état de santé est

déjà réduit à Incapacité, vous êtes irrémédiablement Détruit.

2. Torpeur

La Torpeur est, pour les Vampires, ce qui se rapproche le plus du coma chez les mortels : inconscients et dans l'incapacité de se réveiller par eux-même pendant une période indéfinie qui s'est parfois étalée, pour certains vieux vampires, de plusieurs semaines à plusieurs années.

Elle survient lorsqu'un vampire ne dispose plus d'aucun point de sang. En règle générale, la Bête vous empêche d'en arriver là, en provoquant une Frénésie de Soif, par exemple, mais il peut arriver, lors de combats ou sous l'effet de certains rituels Tremeres (du moins le prétend-t-on) qu'un vampire tombe en Torpeur.

Dans ce cas, celui-ci restera inconscient durant un certain nombre d'heures, à la discrétion de l'équipe de Conte. Lors de son réveil, il sera en Frénésie de soif, et devra aller se nourrir dans l'heure, sous peine de retomber de nouveau en Torpeur à l'échéance de celle-ci.

Il est possible d'éviter à un vampire en Torpeur ce réveil éprouvant en lui faisant boire du sang (humain ou vampire) durant son sommeil. Lui faire boire du sang d'un vampire de 3 générations inférieures à la sienne lui permettra de se réveiller immédiatement. Cette méthode génère un lien du sang (assez faible) avec le vampire qui l'a nourri.

3. Volonté

La Volonté représente votre force morale, votre capacité à prendre des décisions, à résister aux pressions tant naturelles que surnaturelles auxquelles vous pouvez être soumis. En deux mots et comme son nom l'indique, votre force de volonté.

La Volonté n'est certainement pas qu'une illustration de votre caractère : elle représente aussi vos fluctuations d'énergie et de moral lors des soirées. Bien qu'on la récupère en totalité à chaque nouvelle nuit qui commence (être dérangé lors de votre Torpeur Diurne peut cependant vous empêcher de récupérer votre plein potentiel), il n'est pas rare de dépenser un grand nombre de points en une soirée, et bien moins aisé d'en regagner. La Volonté peut être dépensée de 4 manières différentes :

- Activer certains niveaux de Disciplines ;
- Résister aux effets de certaines Disciplines, généralement du type "mentales" ;
- Résister à vos propres "défauts" (de Clan, de Handicap,...) ;
- Résister pour un temps limité à la Frénésie de Soif.

Bien entendue, la baisse de vos points de Volonté finira par se faire sentir en jeu sur la manière dont vous interpréterez votre personnage. Il vous est donc conseillé de garder un compte écrit de votre nombre de points de volonté, afin de jouer au mieux cet état de fait (il vous sera fourni à chaque soirée officielle, en plus de votre fiche, un petit récapitulatif format A5 de vos niveaux de Disciplines, vos Potentiels de Combat, vos réserves de sang et de volonté etc, que vous pourrez plier dans un poche et sur lequel vous pourrez prendre des notes au cours de la soirée).

En plus d'affecter votre interprétation, tomber trop bas en volonté a

provoque un certain nombre de conséquences malheureuses :

- A partir de 3 points de Volonté, votre personnage va commencer à se sentir apathique, moins à même de réagir aux situations d'urgences ou de prendre des décisions rapides. Il ne pourra plus utiliser de points de Volonté pour repousser le délai d'une Convocation ou contredire un vampire en Majesté (tous deux effets de la Discipline de Présence).
- A 2 points de Volonté, celui-ci ne pourra plus que suivre les décisions des meneurs et sera incapable de prendre des initiatives. Il sera incapable de résister à la Domination ou de contrôler certains défauts "nerveux" (Défaut de Clan, Handicaps tels que "Tic", "Défaut de langage", "Soupe au lait" etc.), mais pourra toujours envisager de dépenser un point pour l'activation d'une de ses propres Disciplines, ou pour résister à la Frénésie de Soif.
- A 1 point de Volonté, il se sentira vraiment "mou", et commencera à ressentir une forte envie de retourner dans son Refuge. S'il est victime d'un Assaut, il ne pourra résister à la Frénésie de Fuite.
- S'il atteint les 0 points de Volonté, votre personnage rejoindra automatiquement son Refuge, vous obligeant à quitter le jeu pour le reste de la nuit.

Il n'y a que deux manières de regagner de la Volonté au cours d'une soirée. La première est la chasse, qui vous permettra de remonter d'un point, une fois par nuits. La seconde, à la fois la plus plaisante du point de vue du jeu, mais aussi la plus aléatoire au niveau des résultats, vous demandera d'explorer la Nature de votre personnage. Céder à l'une de ses passions, ou, pourquoi pas, de ses vices, pendant un laps de temps suffisant (minimum une vingtaine de minutes) pourra vous faire regagner de 1 à 3 points de Volonté. Pour un passionné de politique, par exemple, une petite demi-heure passée dans un coin de l'Elyseum à en discuter tranquillement avec un ami sera probablement le meilleur moyen de se recentrer sur lui-même, et donc regagner de la Volonté. Attention, le gain de points de Volonté sur ce genre d'actions n'est pas systématique, à l'arbitre présent de déterminer si cette action a été bien imaginée, si vous ne l'effectuez que pour regagner des points de Volonté ou si elle est réellement faite *pour* le personnage et son jeu propre, etc. Là encore, regagner des points par ce biais ne peut se faire qu'une fois par soirée, bien que rien ne vous empêche par la suite de vous reprendre quelques petits moments comme ceux-ci pour calmer votre personnage et accompagner son jeu.

VIII. Expérience et Gestion du Temps

Nous avons fait le choix de ne pas distribuer de points d'expériences. Au lieu de cela, votre personnage recevra par mois un Capital de Temps Disponible (que nous appelleront Nuits, par convention, le nombre de Nuits totales par session inter-partie pouvant être inférieur ou supérieur au nombre de nuits effectives de ce laps de temps) , qu'il doit utiliser entre ses Influences, ses Apprentissages, ses actions personnelles et autres Recherches.

1. Temps d'action inter-partie

Un Nouveau Né dispose d'une base de 20 nuits pour la période inter-partie.

Un Ancilla dispose de 30 nuits inter-parties.

Un Ancien ? C'est une bonne question...

N.B. : La chasse et la gestion de la vie quotidienne sont déjà soustraites de votre temps disponible.

Ce temps de base est lui même fluctuant ; s'y ajoutent ou s'y soustraient :

- 5 nuits (de moins) en été
- 5 nuits (de plus) en hiver
- un nombre variable de nuits de plus peuvent être apportées par un Serviteur, uniquement pour la manipulation d'influences ou les recherches d'informations.
- L'apport de main d'œuvre par une Influence peut apporter 2 nuits supplémentaires (uniquement sur les influences et les recherches d'informations).
- Certains Atouts ou Handicap et quelques Capacités peuvent influencer sur votre nombre de nuits (et ce, en bien comme en mal). Les Handicaps réduiront votre temps de base, là où le Atouts et Capacités vous l'augmenteront, le nombre de nuits créditées vous permettant, selon les cas, d'agir sur vos Influences et recherches d'Informations, de développer vos Attributs, Capacités et Disciplines, parfois même de disposer de ces deux options.

2. Dépenser ses Nuits

Influences : voir la section III.3.
Attributs : [niveau à atteindre]x5 nuits. Vous permet d'obtenir ou de renforcer un Adjectif. <i>Ex : vous avez 1 point de Vigueur. Vous en voulez un de plus afin d'y associer l'adjectif Résistant. Niveau à atteindre : niveau 2, soit 2x5=10 Nuits d'entraînement nécessaires pour que vous deveniez Résistant.</i>
Capacités : [niveau à atteindre]x3. L'ouverture d'une nouvelle Capacité nécessite 20 Nuits. <i>Ex : passer votre Erudition de 2 à 3 vous demandera 9 nuits.</i>
Discipline de Clan : [niveau à atteindre]x7 <i>Ex : passer Domination de 3 à 4 coûtera 28 nuits de travail cumulé</i>

Discipline Hors Clan : [niveau à atteindre]x9
Des explications complémentaires sont à lire dans ce chapitre, dans la section 3.3.1.

Ex : Domination pour un Brujah, de 1 à 2 : 18 nuits de travail

Recherche et toute autre action : dépend du type et de la complexité de l'action entreprise : les coûts approximatifs pour une recherche d'information sont donnés dans la section VI. de ce livret. Pour les autres actions, si leur coût n'est pas déjà évoqué dans la partie concernant le type d'action souhaitée, elle vous sera transmise par l'équipe de Conte à la demande.

N.B. : Toute Nuit non utilisée est perdue, et ne peut donc être reportée au mois suivant.

Rien ne vous oblige à utiliser toutes vos nuits pour une seule action : vous pouvez très bien décider, par exemple, de ne prendre que 5 nuits par inter-parties pour développer telle Compétence, ou effectuer telle recherche d'Informations. Il vous suffira d'indiquer sur votre "Feuille de Route" les actions que vous souhaitez effectuer, leur ordre de priorité et le nombre de nuits que vous voulez y consacrer. (Si votre réunion de Clan n'a pas encore eu lieu au moment où vous nous envoyez votre document, envisagez de garder quelques nuits de libres pour le cas où un ordre ou une mission vous serait confié. Si vous ne le faites pas, les actions auxquelles vous avez attribué la priorité la plus basse seront alors annulées pour vous dégager le nombre de nuits nécessaires.

Hors développement d'une Discipline Hors Clan, bénéficiant de l'assistance d'un maître (qu'il s'agisse de votre serviteur, d'un membre de votre Clan ou simplement d'un caïnite qui vous doit une faveur, ou à qui vous en demandez une...) vous donnera deux nuits de plus pour développer le domaine concerné. Il devra, pour sa part, les décompter de son propre total de nuits. Ne peuvent être maîtres que les personnes disposant d'un minimum de 4 points dans le domaine concerné.

Il vous sera demandé de décrire la manière dont vous comptez effectuer vos actions. Bien que certaines d'entre elles puissent se satisfaire d'une description sommaire (vous pouvez choisir de décrire votre Apprentissage d'Etiquette par un simple "je passe du temps à la bibliothèque"), plus vous détaillerez et préciserez votre description, plus votre action sera couronnée de succès, pouvant parfois vous permettre de réduire temps de travail requis ou de découvrir des éléments particuliers.

Cela vous permettra également de considérablement étoffer votre jeu.

Les manipulations d'Influences et recherches d'Informations devront nécessairement être plus détaillées. Vous contenter d'un "*j'utilise mon Influence Police à 4 pour attaquer l'influence Rue de Jacques Meurcier*" sera le plus sûr moyen de faire échouer votre action. Sans aller jusqu'à nous écrire trois pages pour chaque nuit que vous comptez dépenser, une description brève mais bien précise, mettant en avant l'utilisation de telle compétence ou tel contact, pourra suffire à nous donner une image vivante de la manière dont vous comptez opérer.

Exemple : "*j'ai appris par Letellier que la petite bande de clodos un peu remuants que Jacques Meurcier aime bien envoyer emmerder Paul-Loup S. se regroupe tous les soirs à la Gare du Midi au niveau des arrêts de trams et bus. J'appelle l'un de mes contacts au*

Commissariat, le sergent Lasserre [Police : 4], et lui demande d'intervenir dans l'ordre des patrouilles du mois afin que celles-ci se concentrent dans le quartier en question. J'insiste sur le fait qu'il faut durcir le ton avec "ces SDFs qui font baisser le tourisme et donnent une mauvaise image de notre belle ville" [je suis Persuasif, Charismatique et Autoritaire] afin d'obtenir de lui qu'il fasse coffrer la petite bande en question."

3. La Fiche

3.1. Attributs

Vous pouvez maintenant développer vos différents Attributs et leur attribuer de nouveaux adjectifs en dépensant le nombre de nuits requises

- Vous pouvez choisir jusqu'à deux fois le même adjectif, ce qui ajoutera le terme « très » ou « grand, grande » devant celui-ci.
- Prendre un nouvel adjectif demande l'aval de l'équipe de Conte quant à l'adjectif choisi, ce pour une plus grande logique dans l'évolution du personnage, ainsi que pour vous permettre de visualiser au mieux la manière dont, en time-in, votre personnage utilisera ces nuits (fera-t-il du sport pour monter sa Force? Quel sport? Seul? Avec un coach? ...)

Echelle de valeur :

Niveau 1 : Faible (*il s'agit du point automatique*)

Ex : 1pt de Force : vous ne soulevez pas plus de 20kg à bout de bras. Un ado vous bat au bras de fer. Sans forcer.

Niveau 2 : Moyen

Ex : 2pts de Force : vous soulevez à bout de bras une cinquantaine de kilos. Vous avez la puissance musculaire d'un mortel moyen.

Niveau 3 : Vraiment Bon

Ex : 3pts de Force : vous soulevez sans sourciller une bonne centaine de kilos.

Niveau 4 : Surdoué (*Seuls les humains les plus exceptionnels atteignent ce niveau.*)

Ex : 4pts de Force : vous soulevez aisément dans les 200kg

Niveau 5 : Surnaturel

Ex : 5pts de Force : vous soulevez 300kg d'une seule main.

Exemple d'adjectifs (Liste non exhaustive):

ATTRIBUTS PHYSIQUES :

Force : Musclé, Féroce, Sculptural, Dur, Raide, Energique, Fort, Brutal

Dextérité : Adroit, Gracieux, Souple, Agile, Rapide, Précis, Félin, Vif

Vigueur : Solide, Résistant, Robuste, Rude, Infatigable, Tenace,

Corpulent, Grand

ATTRIBUTS SOCIAUX :

Charisme : Charismatique, Éloquent, Expressif, Affable, Charmant, Cordial, Aimable

Manipulation : Trompeur, Autoritaire, Diplomate, Persuasif, Bon menteur, Persifleur, Séduisant, Volubile

Apparence : Élégant, Magnifique, Magnétique, Séduisant, Lumineux, Intimidant, Mignon

ATTRIBUTS MENTAUX :

Perception : Attentif, Sagace, Perspicace, Observateur, Vigilant, Bonne Ouïe, Empathique.

Intelligence : Rusé, Discipliné, Bien Informé, Raisonnable, Réfléchi, Créatif, Érudit, Logique

Astuce : Alerte, Intuitif, Judicieux, Astucieux, Décidé, Malin, Incisif, Aisance à la Répartie

3.2. Capacités

- Les *Talents* représentent les qualités pour lesquelles vous avez naturellement des prédispositions.
- Les *Compétences* sont ce que vous devez apprendre en travaillant, en vous entraînant.
- Les *Connaissances* représentent ce que votre personnage a appris en cours ou dans une bibliothèque.

Échelle de valeur :

Niveau 1 : Néophyte

Ex : 1 en conduite : vous venez de passer votre permis et êtes capable de faire un créneau sans emboutir votre voiture

Niveau 2 : Praticant

Ex : 2 en conduite : vous roulez depuis 10 ans et êtes un conducteur tout à fait normal

Niveau 3 : Professionnel

Ex : 3 en conduite : conduire est votre métier et vous en connaissez toutes les finesses et les risques

Niveau 4 : Sommité (Seuls les humains les plus exceptionnels atteignent ce niveau.)

Ex : 4 en conduite : vous pratiquez la conduite comme un champion de haut niveau.

Niveau 5 : Surnaturel

Ex : 5 en conduite : vous êtes capable d'effectuer les cascades de James Bond

3.2.1. Talents

Bagarre : votre capacité de combat à main nue. Ajoute un certain nombre de points par niveau à votre Potentiel de Combat au corps à corps.

Niveau 1 : 1 point,

niveau 2 : 2 points,

niveau 3 : 3 points,

niveau 4 : 5 points,
niveau 5 : 7 points.

Esquive : *votre capacité à éviter les coups.* Ajoute un certain nombre de points par niveau à votre Potentiel de Défense.

Niveau 1 : 1 point,
niveau 2 : 2 points,
niveau 3 : 3 points,
niveau 4 : 5 points,
niveau 5 : 7 points.

Vigilance : *Votre niveau d'attention à ce qui vous entoure.* Vous permet de détecter des indices cachés ou d'éviter les attaques surprises. Du niveau 1 au niveau 3, il sera passif et se basera surtout sur votre jeu, à la discrétion du Conte. Le niveau 4 vous permettra d'aller faire une demande précise à un arbitre sur ce que vous pourriez avoir détecté. Au niveau 5, vous êtes immunisé aux attaques surprises.

Empathie : *votre perception de l'ambiance, votre ressenti émotionnel.* Vous permettra d'obtenir des indications sur l'ambiance, l'atmosphère d'une pièce ou le comportement d'une personne. Passif du niveau 1 à 3 (effets à discrétion du Conte), il vous permet au niveau 4 d'aller demander à un arbitre comment vous ressentez l'ambiance d'un endroit, ou ce que vous avez ressenti face à la personne avec qui vous venez de discuter (était-elle nerveuse, amusée...?). Le niveau 5 vous permet de faire directement un aparté Time Out à la personne en face de vous pour lui demander son état d'esprit présent. Attention : l'Empathie ne permet pas de détecter si une personne vous ment, simplement de ressentir son état d'esprit et d'en faire des déductions.

Instinct : *votre 6^{ème} sens, votre perception de l'intangible.* Il s'agit d'un ressenti plus que d'une démarche concrète. Ce talent est beaucoup plus lié au physique qu'à l'émotionnel, c'est une sensation presque "animale", l'instinct du chasseur... ou de la proie. Le schéma est sensiblement le même qu'Empathie : passif des niveaux 1 à 3, il vous permet d'interroger un arbitre sur ce que vous dit votre instinct au niveau 4. Le niveau 5 vous immunise aux attaques surprise, mais, à la différence de Vigilance, il ne vous permet pas d'être sûr à 100% d'où vient l'attaque. L'instinct vous poussera à faire un saut de côté si on vous tire dessus au fusil sniper, là où la vigilance vous aura permis de repérer le tireur...

Leadership : *votre capacité à commander, à faire travailler les gens ensemble, à tirer le meilleur parti des talents de chacun.* Le Leadership vous donne un certain nombre de nuits de plus par mois par niveaux, à n'utiliser que dans la gestion des Influences. Le vampire ayant Leadership permet à ses alliés d'enlever le malus de -1 lors d'attaque d'Influences groupées.

Niveau 1 : 1 nuit,
niveau 2 : 2 nuits,
niveau 3 : 3 nuits,
niveau 4 : 5 nuits,
niveau 5 : 7 nuits.

Vol : *vos dons de pickpocket, votre habileté à délester autrui de ses biens le plus discrètement possible.* Facilite le vol en jeu.

Concentration : *votre capacité d'attention sur une tâche précise.* Donne un

certain nombre de nuits de plus par temps inter-partie, mais uniquement pour des actes d'apprentissages et perfectionnements, ou la réalisation d'actions demandant de la concentration (rituel, hacking...).

Niveau 1 : 1 nuit,
niveau 2 : 2 nuits,
niveau 3 : 3 nuits,
niveau 4 : 5 nuits,
niveau 5 : 7 nuits.

Hors de la session inter-partie, lors des soirées, si le joueur doit effectuer l'une de ces actions et veut utiliser sa concentration, il devra l'annoncer à un arbitre (l'utilisation n'en est pas automatique), qui pourra alors décider de baisser la difficulté de l'action à accomplir.

3.2.2. Compétences

Étiquette : votre aisance sociale, votre capacité à savoir vous comporter dans certains milieux. Indispensable aux Harpies. Essentiellement roleplay, elle vous permettra, du niveau 1 à 3, d'obtenir un petit guide de l'Étiquette vampirique. Au niveau 4, vous recevrez sur demande un "truc" pour la soirée à venir (par exemple, "amener des roses à la maîtresse de maison vous fera particulièrement bien voir de celle-ci" ou bien "la couleur à la mode ces temps-ci est définitivement le blanc"). Au niveau 5, vous pourrez faire un court aparté Time Out avec votre interlocuteur pour lui demander si l'idée que vous avez en tête est acceptée dans une soirée comme celle-ci ou s'il s'agit d'un impair.

Armes à Feu : votre capacité à utiliser les armes à feu les plus communes. Ajoute un certain nombre de points à votre Potentiel de Combat à Distance.
Niveau 1 : 1 point,
niveau 2 : 2 points,
niveau 3 : 3 points,
niveau 4 : 5 points,
niveau 5 : 7 points.

Mêlée : votre aptitude au combat armé (arme blanche, batte de baseball...). Ajoute un certain nombre de points à votre Potentiel d'Attaque en Mêlée.
Niveau 1 : 1 point,
niveau 2 : 2 points,
niveau 3 : 3 points,
niveau 4 : 5 points,
niveau 5 : 7 points.

Expression artistique : votre talent et votre sensibilité artistique. Indispensable aux Toréadors. Essentiellement roleplay, il dépendra des demandes que vous ferez à l'équipe de Conte, qui décidera de ce que vous pouvez ou ne pouvez pas faire. De l'audace, de l'audace, encore de l'audace !

Investigation : votre capacité à fouiller un lieu et y déceler les indices les mieux cachés (A la demande, ou à la discrétion du Conte). Vous donne un certain nombre de nuits en plus par interpartie pour tout travail d'investigation, filature etc.
Niveau 1 : 1 nuit,
niveau 2 : 2 nuits,
niveau 3 : 3 nuits,
niveau 4 : 5 nuits,

niveau 5 : 7 nuits.

Lors d'investigations en cours de soirée, le Conte prendra en compte votre niveau pour réduire votre temps de recherche, ou vous permettre de trouver plus de choses.

Sécurité : comprendre et détourner tous les moyens modernes de sécurité, de la simple serrure aux dernières nouveautés technologiques. Du niveau 1 au niveau 3, il vous permettra d'ouvrir ou de cracker un certain nombre de systèmes de sécurité (hors sécurité informatique, réservée aux Hackers). Au niveau 4, vous savez faire ceci sans laisser de traces derrière vous (refermer la porte fracturée sans laisser de griffures sur la serrure, etc), ainsi que de détecter la plupart des systèmes de sécurité lorsque vous entrez dans une pièce (sur demande aux arbitres). Au niveau 5, vous repérez et connaissez tous les systèmes de sécurité d'une pièce, même les plus perfectionnés.

Connaissance de la Rue : s'orienter et comprendre tous les secrets d'une ville, allant des milieux populaires et interlopes (trouver de la drogue) aux milieux les plus branchés (repérer du premier coup d'œil LA boîte à la mode). Votre usage de cette compétence dépendra essentiellement de votre imagination. Vous formulerez vos idées à l'équipe de Conte, qui validera si elle les considère adaptées.

Survie : Votre aptitude à remplir tous les besoins vitaux d'un vampire : chasser vite et bien, trouver un refuge sûr dans l'urgence... Les effets se feront en fonction de vos demandes à discrétion du Conte.

3.2.3 Connaissances

Érudition : représente les connaissances livresques de base de votre personnage (*Histoire, géographie, littérature...*). L'Érudition pourra être utilisée pour obtenir du Conte des informations précises, des pistes sur un sujet de type livresque. Pour exemple, sur deux vampires dans une bibliothèque faisant la même recherche, celui qui a Érudition aura une indication plus large des thèmes de recherches sur lesquels il peut s'atteler pour trouver les informations les plus pertinentes.

Hacking : Là où la plupart des nouveaux nés savent utiliser un ordinateur (à hauteur de votre propre niveau en informatique), il s'agit ici de l'art beaucoup plus pointu du piratage informatique. Cette compétence est obligatoire pour pirater un ordinateur ou un système de données. Baissera, en fonction de votre niveau, la difficulté lors du crackage d'un système.

Finance : L'art de faire de l'argent avec tout ou presque rien. Gérer votre fortune, vos actions. Du niveau 1 à 3, les effets dépendront de vos demandes. Il vous permettra de faire fructifier vos Ressources ou celles de quelqu'un d'autre à partir du niveau 4, non sans risque (vous permet de bloquer un point de ressource afin de le faire doubler en un temps déterminé par le Conte - en fonction de la situation). Au niveau 5, vos connaissances des arcanes de la finances vous permettent d'effectuer ces opérations sans risque d'échec.

Recherche : La capacité à trouver des informations pertinentes dans une masse de documents. Cela couvre aussi bien la recherche en bibliothèque que la recherche d'information via Internet. Vous donne un certain nombre de nuits en plus par interpartie pour tout travail de recherche.

Niveau 1 : 1 nuit,
niveau 2 : 2 nuits,
niveau 3 : 3 nuits,
niveau 4 : 5 nuits,
niveau 5 : 7 nuits.

Lors de recherches en cours de soirée, le Conte prendra en compte (à la demande) votre niveau pour réduire votre temps de recherche, ou vous permettre de trouver plus d'informations.

Droit : votre connaissance du droit en général et de la législation belge en particulier. Les effets dépendront de vos demandes et de votre imagination.

Linguistique : s'applique aux langues vivantes et mortes sans compter votre langue maternelle, que vous pratiquez ou comprenez couramment.

Niveau 1 : une langue,
niveau 2 : trois langues,
niveau 3 : cinq,
niveau 4 : sept,
niveau 5 : dix langues.

Parler couramment une langue ne vous dispensera pas de d'investir dans cette compétence pour pouvoir l'utiliser en jeu.

Médecine : vos connaissances pratiques et/ou théoriques en médecine. Les effets dépendront de vos demandes et de votre imagination.

Occultisme : vos connaissances en ésotérisme, de l'organisation des Templiers au secret des Alchimistes. Connaissance obligatoire pour les Tremere. Les effets dépendront de vos demandes et de votre imagination.

Politique : Manipuler et comprendre les arcanes de la politique. Les effets dépendront de vos demandes et de votre imagination.

Rituels : réservé aux Clans utilisant des rituels (Tremere, Giovannis). Votre connaissance pratique et théorique des rituels. Obligatoire pour lancer des rituels.

Sciences : vos connaissances scientifiques générales et/ou particulières. Les effets dépendront de vos demandes et de votre imagination.

3.3. Avantages

3.3.1. Disciplines

Vous pouvez monter vos Disciplines selon les coûts présentés dans le Tableau de Dépense des Nuits (début de ce chapitre).

Acquérir une Discipline hors Clan nécessite de trouver un maître qui puisse vous faire boire une gorgée de son sang (vous développez un lien du sang à 1) et passer avec vous 40 nuits de travail. Vous pourrez par la suite la développer seul par vous-même.

Même après ouverture, vous ne pouvez monter l'Anima au dessus de 2 sans trouver un maître.

Vous ne pouvez pas non plus développer seul Fatum, Sanginis, Thaumaturgie et

Nécromancie, même après ouverture : un professeur est nécessaire pour chaque niveau. Dans ce cas, les bonus apportés par la présence d'un maître ne sont pas appliqués.

Vous pourrez trouver les niveaux d'évolution de Disciplines de votre vampire dans votre Clanbook.

3.3.2. Les Historiques

Les Historiques ne peuvent être achetés en cours de jeu. Certains peuvent cependant s'acquérir en jeu, à vous de faire les manipulations nécessaires à vous permettre de gagner des Ressources, ou de vous trouver un Mentor au sein de la ville, par exemple.

Vous ne pouvez pas non plus monter les Historiques que vous avez déjà en dépensant des Nuits. Les Historiques, comme leur nom l'indique, exprime des événements marquants de votre *histoire*, donc du passé. Les évolutions d'une de ces catégories, qu'elle soient positives ou négatives, se feront uniquement en time-in.

3.3.3. Influences

Comme pour les Historiques, les Influences ne peuvent être augmentées avec des points, du moins pas en tant que telles. Pour monter votre niveau d'Influence, vous pourrez utiliser vos *actions d'influences*, qui vous permettront d'acquérir de nouvelles influences ou de protéger et développer les vôtres.

Voici un panel d'exemples d'utilisations de vos Influences en fonction de leur niveau. Attention, il ne s'agit cependant que d'exemples, toutes vos idées d'autres utilisations possibles seront accueillies avec intérêt.

N'apparaîtront ici que les services des influences de votre personnage, afin de ménager les surprises et les stratégies.