

A detailed painting of a forest scene. In the center, a white unicorn with a single horn and a flowing mane is grazing on green grass. To its right, a human skeleton is seated on the ground, holding a long, thin staff or wand. The background is a dense forest with tall trees and sunlight filtering through the canopy, creating a dappled light effect. The entire scene is framed by a decorative border with red and gold floral motifs.

# HUMANITAS

Un Supplément pour **Vampire** : l'Âge des Ténèbres



## SOMMAIRE

CHAPITRE 1 : HUMANITÉ _____	3
Création des Personnages	
CHAPITRE 2 : CONCEPTS _____	9
Description des Professions	
CHAPITRE 3 : HISTORIQUES _____	15
Liste des Nouveaux Historiques	
CHAPITRE 4 : ATOUTS ET HANDICAPS _____	19
Détails des Listes de l'Humain et du Vampire	
CHAPITRE 5 : LES SYSTÈMES _____	25
Règles, Variantes et Équipement	
CHAPITRE 6 : FEUILLE DE PERSONNAGE _____	32
Générique à <i>l'Âge de Ténèbres</i>	
CHAPITRE 7 : LE TEMPS QUI PASSE _____	36
Règles pour les Années Creuses	
CHAPITRE 8 : LE REFUGE _____	45
Règles sur les Refuges	
CHAPITRE 9 : VIVRE SOUS TERRE _____	
Règles Spéciales pour les <i>Nosferatu</i>	

## CRÉDIT

**Conception et Réalisation :** Denis Cédric  
**Version 2.0** en cours de réalisation

Vampire, La Mascarade, l'Âge des Ténèbres et tous les autres termes de jeu sont la propriété de *White Wolf*.  
© 2001, *Nine Hells Production*



# hapitre Premier :

## Humanité

« L'humanité est une maladie pour la terre. Mais il existe pour notre mère une plus grande plaie. Si les hommes sont la peste de la terre alors, les vampires en sont le cancer ! »

- Huka, chef de meute

Ce chapitre détaille le processus de création d'un personnage humain. La première partie est consacrée à l'humain. Celui-ci subira peut être l'Étreinte une nuit. Dans ce cas, la deuxième partie de ce premier chapitre explique les modifications à apporter au personnage pour qu'il soit un enfant de la nuit. *Si ces règles vous semblent bizarres ou inappropriées à votre chronique, modifiez-les (souvenez-vous de la Règle d'Or).* Il n'y a ici que les étapes du processus qui sont décrites. Les chapitres suivants développent certains points de ces étapes. Plusieurs alternatives aux règles de base sont offertes dans les lignes qui suivent.

## ÉTAPE I. CHOIX DU CONCEPT

Les concepts, dans les règles de base de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**, sont considérés comme une indication pour l'interprétation du personnage. Il est dit que le concept donne une idée du comportement général d'un individu. Dans cet ouvrage, le concept reçoit une plus grande importance. Chaque concept est étudié comme une « profession » possédant des caractéristiques. Chaque concept va donner accès au personnage à certaines capacités et lui en interdira d'autres. Le concept fera aussi la répartition des points de capacité d'un personnage.

La première étape dans le processus de création du personnage est donc le choix de ce concept. Laissez le temps aux joueurs de choisir avec soin leur concept car il déterminera le caractère général de leur personnage. En effet, si un personnage humain est bûcheron, il sera développé en fonction. Le jour où il deviendra un vampire, ses capacités seront celles de sa vie d'humain et il en gardera toujours une trace, qu'il fasse ce qu'il veut. On ne change pas ce que l'on est fondamentalement, on évolue simplement.

Pour une liste détaillée des différents concepts et de leurs possibilités, reportez-vous au **Chapitre 2 : Concepts** du présent ouvrage.

## ÉTAPE II. NATURE ET ATTITUDE

Cette étape est importante car elle jette, avec le choix du concept, les bases psychologiques du personnage. Chaque joueur choisit secrètement une nature et une attitude. Encouragez vos joueurs à choisir ces caractéristiques seuls et à vous les communiquer sur papier. Interdisez des natures et

des attitudes trop inappropriées pour le concept choisi par le joueur.

La *nature* du personnage est fixe. Elle ne changera jamais, même lors de son Étreinte et son éveil au *Monde des Ténèbres*. La nature est la personnalité profonde du personnage.

L'*attitude*, quand à elle, peut évoluer. Quand le personnage deviendra un enfant de la nuit, il sera libre de changer son attitude. Il est aussi possible de le faire en cours de jeu mais le changement doit être motivé et interprété...

Le livre de base de **Vampire : l'Âge des Ténèbres** présente une liste de natures et d'attitudes. Elle ne sera pas reproduite ici mais voici quelques nouveaux traits de cette catégorie. Utilisez-les si vous le souhaitez mais soyez prudents dans leur intégration à votre style de jeu.

### CALCULATEUR

Vous passez le plus clair de votre temps à préparer, envisager, planifier tous les actes que vous allez entreprendre. Vous êtes un maître dans l'art de prévoir. Malheureusement, il arrive parfois que le fait de trop penser vous handicape dans le choix de décisions importantes. Qu'importe, la majorité du temps, votre planification des tâches se révèle propice.

Regagnez un point de volonté chaque fois que, à la suite d'une préparation en bonne et due forme, vous accomplissez un acte important.

### CASSE-COU

Un mur à passer, une échelle de corde pour accéder au toit, jouer au funambule pour atteindre un coffre piégé et le remonter ? C'est pour vous ! Vous n'hésitez pas une seule seconde quand il s'agit de prendre des risques physiques (parfois inconsidérés). Votre grâce et votre souplesse vous assurent des succès indéniables. Bien sûr, il arrive que vous tombiez mais ce n'est que pour mieux vous relever ensuite. Que diable ! Il y a toujours un moyen de passer.

Regagnez un point de volonté à chaque fois que vous réussissez une prouesse physique pour réaliser quelque chose d'important.

### ERRANT

Vous ne savez pas quoi faire de votre temps. Quand vous commencez quelque chose, il faut que

cela soit fini avant même de débiter. Quand vous trouvez une passion, elle s'estompe au bout de quelques nuits. Vous n'êtes pas malheureux, loin de là mais vous n'avez pas de goût précis. Vous hésitez longuement avant de faire quelque chose.

Regagnez un point de volonté à chaque fois que vous réussissez à vous concentrer plus d'une nuit ou d'une journée sur quelque chose d'important.

#### ORGUEILLEUX

Personne ne vous égale ! Sur aucun point personne ne saurait rivaliser avec votre science,



vosre art ou vos prouesses physiques. Vous recherchez presque en permanence le défi et la compétition. Quiconque vous provoque risque fort de s'en trouver ridiculisé. Vous savez tout faire mieux que les autres. Et gare à celui qui prétendrait le contraire, il subirait votre courroux !

Regagnez un point de volonté à chaque fois que vous réussissez à faire mieux quelque chose qu'une autre personne tente.

#### VICIEUX

Vos sens sont en éveil, en permanence. Mais pas tous vos sens, surtout le toucher ! Vos mains ne peuvent s'empêcher de se balader sur les cuisses et les poitrines des belles dames ou bien sur des parties très spécifiques de l'anatomie masculine. Votre regard s'attarde sur chaque décolleté, chaque collant mettant en valeur les troubadours. Votre imagination n'a pas de limite quand aux figures que vous pourriez réaliser avec vos cibles. Bref, vous êtes vicieux(se).

Regagnez un point de volonté à chaque fois que vous concrétisez un fantasme avec une personne de votre choix.

#### ÉTAPE III. ATTRIBUTS

Chaque joueur va déterminer les attributs de son personnage. Il le fera de la même façon que pour la création d'un vampire. A savoir, choisir parmi les trois catégories une primaire, une secondaire et une tertiaire. Les points à y répartir sont, dans l'ordre, les suivants : 7/5/3. Notez bien qu'un humain ne possède pas le point de base dans chaque attribut comme c'est le cas pour un caïnite.

Un personnage humain ne peut pas posséder d'attribut à un niveau de quatre en commençant le jeu. Ce n'est qu'au travers de l'expérience qu'il pourra le faire ou lors de sa Transformation en vampire. Dans ce cas, reportez-vous à la section traitant des attributs du vampire pour choisir une spécialisation et profiter de ses effets.

#### ÉTAPE IV. CAPACITÉS

Le processus pour développer les capacités est identique à celui des vampires. Le joueur ne choisit pas ses priorités entre talents, compétences et connaissances à l'inverse de ses attributs. Il possède les points suivants à y répartir: 13/9/5. En fait, les accès aux trois catégories (primaire, secondaire et

CHAPITRE 1 : HUMANITÉ

tertiaire) est fixé par le concept que le joueur va choisir pour son personnage. De plus, les personnages ont accès aux capacités secondaires que le Conteur juge utile de placer dans sa chronique. Rappelez-vous que, lors de la création, un point de capacité dépensé dans une capacité secondaire rapporte deux points dans celle-ci.

Aucune capacité, à la création du personnage humain, ne peut atteindre le niveau quatre. Il y a une seule exception à cette règle; le concept donne accès, pour quelques capacités, au niveau quatre. Dans ce cas, le joueur peut choisir pour son personnage une spécialité en accord avec celles présentées dans le livre de base de **Vampire : l'Âge des Ténébres**. Pour plus de détails concernant l'utilisation des spécialisations des capacités, reportez-vous à la sections des capacités du vampire.

#### ÉTAPE V. HISTORIQUES

Le joueur reçoit, grâce à son concept, certains historiques. En fait, trois points de ses cinq points de départ sont déjà répartis dans des historiques précis. De plus, il possède un certain nombre de points distribués dans deux nouveaux historiques : les *Armes* et les *Armures*. Mais il ne possède pas que ceux-là. Chaque joueur reçoit deux points d'historiques à dépenser pour son personnage.

Pour plus de détails sur les historiques accessibles à l'humain, reportez-vous au **Chapitre 3 : Historiques**. Chaque historique porte la mention d'accessibilité aux humains et/ou aux vampires.

#### ÉTAPE VI. VERTUS

Chaque joueur possède 7 points à répartir dans les vertus de son personnage humain. Ces vertus ne sont pas initialisées à un comme le sont celles d'un personnage vampire nouvellement créé. Toutes les vertus sont à zéro. Le joueur doit mettre au moins un point dans chaque vertus.

#### ÉTAPE VII. HUMANITÉ

Le score en humanité du personnage n'est pas déterminé comme pour un vampire. Par défaut, l'humanité d'un être humain est de 8 à la base. Si un joueur développe les vertus *Conscience* et *Maîtrise de Soi* pour que leur total soit supérieur à

8, il aura ce total dans son score d'humanité. Donc, un total de ces deux vertus inférieur à 8 donne quand même un score de 8 en humanité.

#### ÉTAPE VIII. VOLONTÉ

De même que pour le vampire, le score de volonté de l'humain est égal à son niveau de courage. Il pourra dépenser des points de bonus pour augmenter ce score...

#### ÉTAPE IX. ATOUTS & HANDICAPS

Un joueur peut sélectionner jusqu'à un maximum de 7 points de handicaps. Ces points seront ajoutés à ses 15 points de bonus devant servir à personnaliser son personnage. Néanmoins, le joueur n'est pas obligé de sélectionner des handicaps pour 7 points maintenant. Il peut choisir de prendre des handicaps lors de sa Transformation en vampire.

Les handicaps (voir le **Chapitre 4**) ont été « triés » et classés selon trois critères. Premièrement, une série de handicaps inadéquats pour les humains a été déterminée. Deuxièmement, deux listes ont été créées : une avec les handicaps spécifiques aux humains et une avec les handicaps des vampires. Troisièmement, certains handicaps peuvent être communs aux humains et aux vampires tandis que d'autres non. C'est pourquoi certains handicaps ne peuvent être choisis qu'en tant qu'humain. Et notamment plusieurs handicaps physiques. Si le joueur veut sélectionner de tels handicaps, il doit le faire maintenant.

Quand aux atouts, ils ont été triés de la même façon. Deux listes existent : une pour l'humain et une pour le vampire. Similairement aux handicaps, certains atouts sont indisponibles pour les humains. Donc, un joueur pourra acheter des atouts pour son personnage quand il subira sa Transformation. Il n'y a pas de limite de points pour acheter les atouts, si ce ne ont les 15 points plus les handicaps sélectionnés. Reportez-vous au **Chapitre 4** pour plus de détails sur les atouts et leur classification.

#### ÉTAPE X. POINTS DE BONUS

Un humain reçoit 15 points de bonus à distribuer sur sa feuille. Néanmoins, il n'est pas obligé de dépenser tous ses points de bonus

CHAPITRE 1 : HUMANITÉ



immédiatement. Il peut garder des points (voir tous ses points) et les réserver pour sa Transformation. Les coûts sont les suivants :

Attributs	5 par point
Capacités	2 par point
Historiques	1 par point
Volonté	1 par point
Vertus	2 par point

Ce sont les seuls traits pouvant être augmentés, du moins pour un humain. En aucun cas un joueur ne sera autorisé à augmenter l'humanité de son personnage.

### ... AU BAISER...

Lorsqu'un humain devient un vampire, son corps est transformé physiquement et son esprit est quelque peu altéré. Mais fondamentalement, l'individu reste le même. Il s'améliore mais ne devient pas un surhomme. Aussi, voici les modifications à apporter aux scores d'un humain devenant un vampire.

### ÉTAPE I. CONCEPT

Le concept humain du personnage reste inchangé. Il reflètera toujours la personnalité du personnage vampire. Néanmoins, le joueur peut sélectionner un autre concept pour son personnage. Il sera déterminé en fonction de l'enseignement de son créateur. Le nouveau concept n'apportera aucun bonus ou aucune restriction. Il s'agit du concept tel qu'il existe dans les règles de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**. Il reflète la nouvelle fonction du personnage. Donc, plus questions d'un accès aux capacités comme c'était le cas pour l'humain.

### ÉTAPE II. NATURE ET ATTITUDE

La nature du personnage humain restera inchangée lors de sa transformation. Par contre, le joueur peut décider de changer l'attitude de son personnage ! Les natures et attitudes se trouvent dans le livre de base de **Vampire : l'Âge des Ténèbres** mais les joueurs peuvent inventer de nouveaux traits de ce type en accord avec le Conteur. Les joueurs peuvent aussi choisir des attitudes présentées dans le présent ouvrage.

### ÉTAPE III. ATTRIBUTS

Lorsqu'un humain subit la Transformation, son corps est renforcé par l'apport de sang caïnite. Le personnage gagne un point dans chaque attribut (en fait, les points de base de tout vampire). De cette façon, il se peut qu'un ou plusieurs attributs atteignent le score de quatre points. Dans ce cas, le personnage peut choisir une spécialisation. Le présent ouvrage propose une variante des règles de spécialisations. Pour en apprendre plus, reportez-vous au **Chapitre 7 : Les Systèmes**. Les spécialisations possibles pour les attributs du personnages y sont décrites.

### ÉTAPE IV. CAPACITÉS

Quand un personnage devient un vampire, il n'apprend pas plus de choses que ce qu'il ne savait avant. C'est pourquoi ses capacités demeurent inchangées. Néanmoins, il n'est plus restreint aux accès donnés par son concept d'humain. Il pourra, dans le futur, développer n'importe quelle capacité avec ses points d'expérience. Il est aussi possible de le faire maintenant avec les points de bonus et selon l'attitude du Sire du personnage.

**Sire infâme** : le personnage ne peut utiliser ses points que pour améliorer ses propres capacités.

**Sire neutre** : le personnage peut apprendre des capacités auprès de son sire mais aucune relative au Monde des Ténèbres.

**Sire amical** : le personnage peut apprendre de son sire toutes les capacités qu'il souhaite.

C'est au conteur qu'il revient de décider de l'attitude du sire par rapport à l'infant. Si le joueur a choisi un atout ou un handicap de ce type, bien entendu le conteur doit en tenir compte ! Dans tous les cas, les vampires nouveaux-nés reçoivent d'un sire neutre ou amical 2 points dans la connaissance secondaire *Connaissance des Clans* pour son propre clan !

### ÉTAPE V. HISTORIQUES

Un personnage caïnite reçoit 3 points d'historiques à dépenser dans les historiques spécifiques aux caïnites. Il lui est également permis d'augmenter des historiques déjà acquis en tant que mortel. Pour plus de détails concernant les différents historiques, reportez-vous au **Chapitre 3** de ce livre.

## ÉTAPE VI. VERTUS

Suite à sa Transformation, un personnage reçoit un point dans chaque vertu. Cela reflète son gain en assurance et en confiance en lui-même. N'oublie pas que le seuil de frénésie est déterminé par la formule suivante :

$$\text{Frénésie} = 7 - \text{Maîtrise de Soi}$$

Cela signifie que si le caïnite tombe à moins de points de sang que cette limite, il risque d'entrer en état de frénésie.

## ÉTAPE VII. HUMANITÉ ET VOIE

L'humanité du personnage baisse de un point quand il devient un vampire. A ce moment, il peut choisir de suivre une voie particulière. L'humanité (ou la voie) n'est plus liée aux vertus. Elle reste comme elle est, quelles que soient les vertus du personnage. Une exception existe cependant. Si la somme de *Conscience* et de *Maîtrise de Soi* du personnage est supérieure à son score modifié de voie, il passe à un score de voie égal à ce total.

*Exemple : un humain possède huit en humanité et est Transformé. Son humanité tombe à 7 mais sa Conscience est de 4 ainsi que sa Maîtrise de Soi. Son humanité repasse donc à 8 !*

## ÉTAPE VIII. VOLONTÉ

Le score de volonté du personnage vampire reste inchangé par rapport à celui de l'humain à moins que le joueur ne dépense des points de bonus. Au moment de la Transformation, tous les points de volonté ayant été dépensés par le personnage sont récupérés...

## ÉTAPE IX. DISCIPLINES

Le joueur reçoit 4 points de disciplines. Il peut les répartir dans les trois disciplines de clan de son personnage. Chaque discipline doit recevoir au moins un point de départ. Cela signifie qu'une discipline du personnage sera à deux en commençant.

## ÉTAPE X. ATOUTS & HANDICAPS

De même que pour l'humain, le vampire peut acheter des handicaps. Mais le joueur doit rester dans la limite des 7 points maximum. S'il a déjà acquis des handicaps en tant qu'humain, il doit vérifier que leur somme avec ceux de vampire ne dépasse pas les 7 points. Le joueur est libre d'acheter des atouts spécifiques au vampire avec ses points de bonus restants.

## ÉTAPE XI. POINTS DE BONUS

Enfin, le joueur peut placer les points de bonus qu'il a accumulés dans le processus de création sur sa feuille de personnage.





# hapitre Deuxième :

## Concepts

« Le travail du corps et de l'esprit sont des disciplines salutaires pour le bon fondement social et culturel d'une grande, fière et vaste nation destinée à dominer de son aura les cours du continent. »

- Damien, Malkavian

Ce chapitre présente les différents concepts (professions) accessibles aux personnages humains. La liste qui suit sert d'exemple mais n'est en aucun cas exhaustive. Le Conteur et les joueurs peuvent, bien entendu, inventer d'autres concepts. Ensemble, ils fixeront leurs accès aux capacités et les historiques de départ de chaque concept. Les règles liées aux concepts développés ici sont intéressantes car elles obligent les joueurs à tenir un rôle. Il ne leur est pas permis de développer uniquement les capacités de combat ou d'érudition, celles qui sont utiles fondamentalement à un personnage ayant pour but de tout savoir faire... Chacun des concepts qui suit est formaté de la façon suivante :

#### NOM DU CONCEPT

Descriptif du concept. Il s'agit d'un court texte ayant pour but de présenter de façon sommaire la fonction du concept.

**Points de capacités :** Talents 0, Compétences 0, Connaissances 0

**Capacités Primaires :** la capacité X peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Athlétisme	Animaux	Droit
Bagarre	Archerie	Érudition
Comédie	Artisanat	Investigation
Commandement	Équitation	Linguistique
Empathie	Étiquette	Médecine
Esquive	Furtivité	Occultisme
Intimidation	Herboristerie	Politique
Larcin	Mélee	Sagesse Populaire
Subterfuge	Musique	Sciences
Vigilance	Survie	Sénéchal

**Capacités Secondaires :** la capacité X peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Talent	Compétence	Connaissance
Talent	Compétence	Connaissance

**Historiques :** 0, 0, 0, Armes 0 et Armure 0

Ce format est générique à tous les concepts présentés dans cet ouvrage. Vous noterez qu'ils ne possèdent pas de « pouvoir » spécial ni de talents à couper le souffle. Encouragez vos joueurs à tenir leur rôle et non pas à essayer d'être le super-héros local. Ils ne sont que des humains avec leurs tares et leurs caractéristiques mais de simples mortels tout de même. Les conditions de vie du Moyen Âge ne permettent que rarement qu'un individu d'une basse extraction sociale parviennent un jour à se hisser au-dessus de sa caste. Prévenez donc les joueurs qu'interpréter, par exemple, un trappeur va les obliger à jouer un « rustre », une personne sans

grande éducation !

#### APOTHICAIRE

Un apothicaire est spécialisé dans l'utilisation des potions et des plantes. Tantôt vu comme un sorcier devant être brûlé, tantôt le meilleur ami du village, l'apothicaire est un personnage cultivé mais proche de la terre.

**Points de capacités :** Talents (5), Compétences (13), Connaissances (9)

**Capacités Primaires :** la capacité *Herboristerie* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Empathie	Animaux	Érudition
Intimidation	Archerie	Linguistique
Subterfuge	Artisanat	Médecine
Vigilance	Équitation	Occultisme
	Étiquette	Sagesse Populaire
	Herboristerie	Sciences
	Mélee	
	Survie	

**Capacités Secondaires :** la capacité *Alchimie* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Dénichage	Brassage	Alchimie
Fouilles	Orientation	Toxicologie

**Historiques :** Renommée (1), Influence (1), Ressources (1), Armes (1) et Armure (1)

#### ARTISAN

Les artisans sont une caste très répandue dans le moyen-âge. Ils se comptent par centaines dans les campagnes et sont présents sous la forme de corporations dans les villes. Néanmoins, un frère corporatiste n'est pas à confondre avec un artisan. Celui-ci vit seul de ses propres créations tandis que le corporatiste (voir plus loin) peut compter sur toute sa corporation.

**Points de capacités :** Talents (9), Compétences (13), Connaissances (5)

**Capacités Primaires :** la capacité *Artisanat* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Athlétisme	Animaux	Investigation
Empathie	Archerie	Médecine
Intimidation	Artisanat	Sagesse Populaire
Larcin	Équitation	Sénéchal
Subterfuge	Furtivité	
Vigilance	Herboristerie	
	Mélee	
	Survie	



**Capacités Secondaires :** la capacité *Marchandage* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Enseignement	Baratin	Architecture
Imitation	Marchandage	Métallurgie

**Historiques :** Ressources (1), Contacts (2), Armes (1) et Armure (1)

## CHEVALIER

Les chevaliers sont des individus ayant placé leur épée et leur foi au service d'une cause, sinon de Dieu. On rencontre bon nombre d'ordres de chevalerie à travers tout le Moyen Âge. Un joueur qui décide de créer un personnage chevalier choisit le pays duquel il vient et l'ordre auquel il appartient. Parmi les plus célèbres des ordres de chevalerie de cette époque, citons : les Chevaliers Teutoniques, les Croisés, les Chevaliers de l'Ordre de Saint Jean, les Chevaliers de Malte, ...

**Points de capacités :** Talents (5), Compétences (13), Connaissances (9)

**Capacités Primaires :** la capacité *Mêlée* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Athlétisme	Animaux	Érudition
Bagarre	Archerie	Investigation
Commandement	Équitation	Médecine
Empathie	Étiquette	Occultisme
Vigilance	Furtivité	Politique
	Herboristerie	Sagesse Populaire
	Mêlée	
	Survie	

**Capacités Secondaires :** la capacité *Discours* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Diplomatie	Discours	Héraldique
Sentir la Trahison	Interrogatoire	Histoire

**Historiques :** Renommée (1), Domestique (1), Influence (1), Armes (3) et Armure (4)

## CORPORATISTE

Dans les grandes cités du Moyen Âge, les artisans et certains travailleurs se sont regroupés pour former des corps de métier. On appelle ces institutions les corporations. Entre-eux, les frères corporatistes font preuve d'une grande solidarité. Ils aident toujours ceux qui sont dans le besoin. En dehors de leur corporation, les frères n'affichent jamais clairement leur appartenance. De plus, il est notoire dans les villes que les différentes



corporations ne s'apprécient pas mutuellement ! Les corporatistes les plus célèbres seront les bâtisseurs de cathédrales...

**Points de capacités :** Talents (5), Compétences (13), Connaissances (9)

**Capacités Primaires :** la capacité *Artisanat* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Empathie	Animaux	Droit
Esquive	Archerie	Érudition
Subterfuge	Artisanat	Investigation
Vigilance	Équitation	Politique
	Furtivité	Sagesse Populaire
	Mêlée	Sénéchal
	Musique	
	Survie	

**Capacités Secondaires :** la capacité *Menuiserie* ou *Maçonnerie* (les activités corporatistes plus répandues de cette époque) peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Imitation	Maçonnerie	Architecture
Intrigues	Menuiserie	Histoire de l'Art

**Historiques :** Alliés (1), Contacts (1), Ressources (1), Armes (1) et Armure (1)

## MERCENAIRE

Les mercenaires sont des gens d'armes louant leurs services. Ils se rencontrent dans les troupes de seigneurs locaux, dans les rangs des armées, ... Durant l'histoire du Moyen Âge, il est arrivé que des chefs mercenaires constituent de gigantesques armées et se mettent au service de la couronne d'un pays. La majorité du temps, ils se contentaient de recevoir leur paie pour se battre mais des princes sont nés de cette façon : par le sang et la pointe de l'épée... Toutefois, ces domaines créés dans le combat ne sont jamais reconnus comme légitime par l'autorité du pape.

**Points de capacités :** Talents (13), Compétences (9), Connaissances (5)

**Capacités Primaires :** la capacité *Mêlée* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Athlétisme	Animaux	Linguistique
Bagarre	Archerie	Médecine
Commandement	Équitation	Sagesse Populaire
Empathie	Furtivité	Sénéchal
Esquive	Mêlée	
Intimidation	Survie	
Subterfuge		
Vigilance		

**Capacités Secondaires :** la capacité *Armurerie*

peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Enseignement	Armurerie	Héraldique
Mobilité	Combat Aveugle	Science Militaire

**Historiques :** Contacts (2), Alliés (1), Armes (4) et Armure (4)

## MAGISTRAT

Les magistrats sont des hommes de loi. Au Moyen Âge, l'organe de justice était très peu développé car les seigneurs rendaient eux-mêmes la justice sur leurs terres. Dans les villes et les villages de petite taille, c'était l'église qui bien souvent rendait la justice au nom du Seigneur. Ce n'est que dans les grandes métropoles, les capitales ou les cités libres que les magistrats pouvaient exercer leur fonction. Issus de la culture romaine, les magistrats sont des gens érudits et cultivés.

**Points de capacités :** Talents (5), Compétences (9), Connaissances (13)

**Capacités Primaires :** la capacité *Droit* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Comédie	Artisanat	Droit
Commandement	Équitation	Érudition
Empathie	Étiquette	Investigation
Intimidation	Mêlée	Linguistique
	Musique	Médecine
	Survie	Politique
		Sagesse Populaire
		Sénéchal

**Capacités Secondaires :** la capacité *Psychologie* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Intrigues	Débats	Littérature
Séduction	Interrogatoire	Psychologie

**Historiques :** Influence (2), Contacts (1), Armes (1) et Armure (1)

## MOINE

Différents ordres de moines existent durant le moyen-âge. Les plus célèbres sont sûrement les bénédictins, les franciscains et autres ordres ayant eu leur apogée à cette époque. Leur particularité est d'être proches du peuple. De ce fait, on appelle les ordres monastiques les hommes de foi dit *Régulier*. Cela parce que les moines étaient proches du peuple et vivait avec lui au jour le jour, régulièrement. Cette appellation est opposée à celle des prélats, des prêtres de l'église qui sont, eux, appelés les *Séculiers*

du fait de leur éloignement du peuple !

**Points de capacités :** Talents (9), Compétences (5), Connaissances (13)

**Capacités Primaires :** la capacité *Sagesse Populaire* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Athlétisme	Animaux	Droit
Bagarre	Artisanat	Érudition
Commandement	Étiquette	Investigation
Empathie	Mêlée	Linguistique
Intimidation		Médecine
Vigilance		Occultisme
		Politique
		Sagesse Populaire

**Capacités Secondaires :** la capacité *Théologie* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Dénichage enseignement	Contrefaçon Menuiserie	Astrologie Théologie
---------------------------	---------------------------	-------------------------

**Historiques :** Influence (1), Contacts (2), Armes (1) et Armure (2)

## NOBLE

La caste dirigeante. Composée de barons, de ducs, de chevaliers titrés, la noblesse s'étend dans toute l'Europe médiévale. Un personnage issu de la noblesse aura des responsabilités à assumer ! Au Moyen Âge, la noblesse est une chose très complexe; des nombreux titres existent et se mêlangent les uns avec les autres. Il devient difficile de s'y retrouver. De plus, les mariages n'arrangent en rien les choses, donnant à la même personne plusieurs titres nobiliaires et des droits sur des terres !

**Points de capacités :** Talents (5), Compétences (13), Connaissances (9)

**Capacités Primaires :** la capacité *Étiquette* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Commandement	Animaux	Érudition
Empathie	Archerie	Linguistique
Esquive	Artisanat	Médecine
Intimidation	Équitation	Politique
	Étiquette	Sagesse Populaire
	Furtivité	Sénéchal
	Mêlée	
	Musique	

**Capacités Secondaires :** la capacité *Héraldique* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Intrigues	Chasse	Héraldique
Séduction	Danse	Littérature

**Historiques :** Renommée (1), Ressources (2),

Armes (2) et Armure (2)

## PRÊTRE

Les ordres ecclésiastiques sont légions durant le moyen-âge. Un prêtre est différent d'un moine en ce qu'il est moins proche du peuple et plus au contact des nobles. Ils sont de deux mondes différents. Les prêtres sont appelés par les moines et certaines personnes éduquées l'ordre *Séculier* car ils ont tendance à vivre à l'écart des préoccupations réelles du peuple. Au Moyen Âge, les prêtres étaient reclus dans leurs églises à méditer ou à comploter pour prendre le pouvoir ou s'enrichir.

**Points de capacités :** Talents (9), Compétences (5), Connaissances (13)

**Capacités Primaires :** la capacité *Politique* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Comédie	Étiquette	Droit
Commandement	Furtivité	Érudition
Empathie	Herboristerie	Investigation
Intimidation	Survie	Linguistique
Subterfuge		Médecine
Vigilance		Occultisme
		Politique
		Sagesse Populaire

**Capacités Secondaires :** la capacité *Théologie* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Enseignement	Discours	Histoire
Sentir la Trahison	Recherche	Théologie

**Historiques :** Influence (1), Ressources (1), Alliés (1), Armes (1) et Armure (1)

## ROUBLARD

Les individus de ce genre sont très courant dans le Moyen Âge. Qu'il s'agisse de ruffians ou bien tire-laine, les roublards dominent des régions et des villes entières. Néanmoins, ils vouent de temps à autre allégeance à des seigneurs. Des roublards sont devenus célèbres. Cela se produit généralement dans deux cas bien précis. Tout d'abord, il y a le ruffian célèbre parce qu'il est odieux, c'est un être méchant et haï. Ensuite, il y a le roublard que le peuple aime parce qu'il nargue les seigneurs sans faire de mal à la population.

**Points de capacités :** Talents (13), Compétences (9), Connaissances (5)

**Capacités Primaires :** la capacité *Larcin* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

CHAPITRE 2 : CONCEPTS

Athlétisme  
Bagarre  
Empathie  
Esquive  
Intimidation  
Larcin  
Subterfuge  
Vigilance

Animaux  
Archerie  
Équitation  
Étiquette  
Furtivité  
Mêlée

Droit  
Investigation  
Politique  
Sénéchal

**Capacités Secondaires** : la capacité *Crochetage* ou *Vol à la Tire* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Fouille  
Manche

Crochetage  
Vol à la Tire

Criminologie  
Secrets de la Ville

**Historiques** : Renommée (1), Ressources (1), Contacts (1), Armes (0) et Armure (0)

## SCRIBE

Il s'agit à cette époque d'érudits et de philosophes étant employés comme des pages. Ils gagnent ainsi leur vie pour « financer » leurs travaux. Ceux-ci peuvent être des recherches médicales ou autres... la quasi totalité des scribes travaille pour les nobles locaux ou pour les universités et les « écoles » des cités. On les consulte fréquemment, aussi bien pour rédiger une lettre que pour des informations sur un sujet précis.

**Points de capacités** : Talents (5), Compétences (9), Connaissances (13)

**Capacités Primaires** : la capacité *Érudition* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Empathie  
Larcin  
Subterfuge  
Vigilance

Artisanat  
Étiquette  
Furtivité  
Herboristerie  
Mêlée  
Musique

Droit  
Érudition  
Investigation  
Linguistique  
Médecine  
Occultisme  
Sagesse Populaire  
Sciences

**Capacités Secondaires** : la capacité *Recherche* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Enseignement  
Expression Artistique

Contrefaçon  
Recherche

Cryptographie  
Histoire

**Historiques** : Ressources (1), Contacts (2), Armes (1) et Armure (1)

## TRAPPEUR

Certains hommes trouvent leur subsistance dans

les bois et les forêts de l'Europe. Ils vivent au contact direct de la nature et se sont endurcis de cette façon. Ils sont bûcherons, chasseurs, ...

**Points de capacités** : Talents (9), Compétences (13), Connaissances (5)

**Capacités Primaires** : la capacité *Animaux* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Athlétisme  
Bagarre  
Esquive  
Intimidation  
Larcin  
Vigilance

Animaux  
Archerie  
Artisanat  
Équitation  
Furtivité  
Herboristerie  
Mêlée  
Survie

Investigation  
Médecine  
Sagesse Populaire  
Sciences

**Capacités Secondaires** : la capacité *Pister* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Dénichage  
Imiter les Animaux

Dressage  
Pister

Météorologie  
Toxicologie

**Historiques** : Renommée (1), Contacts (2), Armes (3) et Armure (2)

## TROUBADOUR

Chanteurs, rimeurs et amuseurs des cours nobles, les troubadours et les trouvères parcourent les chemins. Ils sont en quête de la bonne pitance et de l'inspiration. Parfois chassés, ils sont toujours appréciés.

**Points de capacités** : Talents (13), Compétences (5), Connaissances (9)

**Capacités Primaires** : la capacité *Comédie* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Athlétisme  
Comédie  
Empathie  
Esquive  
Intimidation  
Larcin  
Subterfuge  
Vigilance

Étiquette  
Furtivité  
Mêlée  
Musique

Érudition  
Investigation  
Linguistique  
Occultisme  
Politique  
Sagesse Populaire

**Capacités Secondaires** : la capacité *Chant* peut atteindre un niveau 4 lors de la création.

Chant  
Expression Poétique

Danse  
Style

Héraldique  
Littérature

**Historiques** : Renommée (1), Ressources (1), Contacts (1), Armes (2) et Armure (1)





## hapitre Troisième :

# Historiques

« Un bon accomplissement personnel passe par l'étude de ses motivations profondes. Malheureusement, certains individus, depuis Rome, ne sont plus capables de cette introspection ! »

- Seigneur Lambert, Brujah

Le présent chapitre présente les différents *Historiques* du jeu. Ils ont été réorganisés selon deux grandes catégories : une pour les humains et l'autre pour les vampires. Les historiques qu'un joueur sélectionne pour son personnage humain peuvent être augmentés plus tard en tant que cainite avec les points de bonus du personnage. Certains des historiques qui suivent sont nouveaux; les autres sont ceux des règles de base de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**. Pour chacun d'eux, seront spécifiées d'éventuelles modifications ou ajouts à leur fonction dans le jeu. De nouveaux historiques sont également présentés dans ce chapitre.

Rappelez-vous que les personnages humains reçoivent 3 points d'historiques déjà placés avec leur concept et qu'ils ont ensuite deux autres points à dépenser. Quand le personnage devient un vampire, il reçoit aussi 5 points à répartir dans ses historiques. La *Génération* est particulière dans ce processus; reportez-vous à son entrée pour plus de détails.

### ALLIÉS

(Humain et Vampire)

Cet historique est le même que dans les règles de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**, page 128. Les alliés d'un personnage humain peuvent le rester quand il entre dans la non-vie. Le Conteur devra alors être attentif au fait que le joueur devra expliquer comment son personnage rencontre ses alliés. Peut être leur révélera-t-il sa nouvelle nature, peut être prétextera-t-il une maladie de la peau pour ne les voir que la nuit ?

### ARMES

(Humain et Vampire)

Le personnage n'est pas automatiquement un maître guerrier. Au Moyen Âge, presque tout le monde était capable de manier correctement une arme ou deux. Aussi, tous les *Concepts* développés dans le chapitre précédent ont-ils le présent historique à des niveaux variables.

- 1 arme simple
- 2 armes simples
- 2 armes simples, 1 martiale
- 2 armes simples, 2 martiales
- 2 armes simples, 3 martiales

Les armes sont décrites dans le **Chapitre 6 : Les**

**Systèmes.** Elles ont toutes des caractéristiques remises à jour. Un personnage utilisant une arme avec laquelle il n'est pas compétent subit un malus de +2 à toutes ses difficultés pour manier l'arme.

### ARMURES

(Humain et Vampire)

De même que pour le maniement des armes, tout le monde n'est pas capable de porter efficacement en combat une armure. S'il est facile d'imaginer porter une armure et se déplacer, cela devient tout autre chose quand il faut exécuter des manœuvres précises avec elle sur le dos !

- 1 armure légère
- 2 armures légères
- 2 armures légères, 1 moyenne
- 2 armures légères, 2 moyennes
- 2 armures légères, 2 moyennes, 1 lourde

Les armures sont décrites dans le chapitre consacré au combat mais leur prix et leur poids se trouve au chapitre concernant l'équipement.

### AMITIÉ IMPIE

(Vampire)

Le personnage a noué des liens étroits avec un être normalement considéré comme mauvais. Cet historique n'est pas à confondre avec l'atout de *Compagnon*. L'amitié du personnage est sincère. Il connaît un être féérique. Celui-ci a été tué (dans des circonstances décrites par le Conteur) et le personnage a assisté à ses dernières heures. L'être lui a communiqué un de ses pouvoirs avant de repartir vers l'Arcadie... Une fois par nuit, le personnage peut invoquer un de ses pouvoirs dont voici la liste :

- Capacité de se soigner d'une blessure, qu'elle soit normale ou aggravée
- Le don de passer dans l'Umbrage pour une période de *Volonté* heures
- Un lien empathique avec les animaux d'une espèce; il est possible de leur donner des ordres
- Une vertu portée à 5
- Un attribut mental ou social porté à son maximum pour la génération du vampire

Chaque pouvoir peut être invoqué au coût d'un point de volonté. Le personnage récupère ce point normalement (grâce à sa *Nature* et son *Attitude*) ou bien au terme d'une semaine. Selon les circonstances, le Conteur peut décider qu'un pouvoir fonctionne ou pas. Les capacités des *Changelins* (des êtres fées) ne peuvent être activées

que dans certaines conditions. La joie et la gaieté (le *Glamour*) facilitent leur activation mais la tristesse (la *Banalité*) les rendent plus ardues.

#### CONTACTS

(Humain et Vampire)

Cet historique est le même que dans les règles de *Vampire : l'Âge des Ténèbres*, page 128. De même que pour l'historique *Alliés*, le Conteur devra prêter attention à la transition humain-vampire pour déterminer l'attitude des contacts...

#### DOMESTIQUES

(Humain et Vampire)

Cet historique est le même que dans les règles de *Vampire : l'Âge des Ténèbres*, page 128. Un domestique ayant été sous les ordres du personnage durant sa vie de mortel lui restera automatiquement fidèle. A moins d'un très mauvais traitement, le domestique restera « l'ami » du personnage.

#### GÉNÉALOGIE

(Vampire)

Cet historique est lié au pouvoir mémoriel du sang qui coule dans les veines du personnage. Il est capable en dépensant son *Vitae* de se « souvenir » des mémoires de ses ancêtres. Aussi, grâce à cet historique, un personnage pourrait temporairement « utiliser » la mémoire d'un ancêtre pour réaliser une tâche. En termes de jeu, le Conteur développe les capacités des ancêtres du personnage. Quand celui-ci fait appel à la mémoire d'un ancêtre, il peut substituer une capacité de celui-ci à une des siennes.

- Un ancêtre
- Deux ancêtres
- Quatre ancêtres
- Sept ancêtres
- Dix ancêtres

A chaque fois que le personnage va solliciter une mémoire, il doit dépenser un point de sang et effectuer un jet de *Volonté*. La difficulté est normalement de 7 mais le Conteur peut l'augmenter si le personnage a déjà fait appel souvent à la mémoire. En fonction des succès obtenus, le temps durant lequel le personnage peut utiliser la mémoire est déterminé :





- Un tour
- Une minute
- Une demi-heure
- Une heure
- Une nuit

### GÉNÉRATION (Vampire)

Cet historique est le même que dans les règles de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**, page 128. Il est conseillé de limiter les personnages dans leur génération. Le but est de garder une certaine jouabilité du personnage. Une bonne limite serait 10<sup>ème</sup> génération. Si le Conteur fixe la génération des personnages, ceux-ci recevront l'historique de *Génération* au niveau adapté. Dans l'exemple, au niveau 2...

### INFLUENCE (Humain et Vampire)

Cet historique est le même que dans les règles de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**, page 128. Un personnage possédant cet historique en tant que mortel et y ajoutant des points doit justifier cette augmentation par une interprétation auprès des figures locales.

### MENTOR (Vampire)

Cet historique est le même que dans les règles de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**, page 128. Il est conseillé au Conteur de développer les Sires des personnages joueurs et de les intégrer à sa chronique. Il ne faut pas perdre de vue que les Sires sont très importants pour les débuts et les premiers pas des personnages débutants.

### RENOMMÉE (Humain)

Le personnage est connu dans la société des mortels. En général, sa réputation le précède. Il peut l'utiliser à bon escient ou bien être pénalisé par ses effets quand il ne le souhaite pas ! Dans tous les cas, cet historique peut être utile aussi en tant que vampire. Néanmoins, il sera plutôt rare que l'historique augmente ou puisse être augmenté en tant que caïnite. Voici l'état de reconnaissance du

personnage :

- Peu connu
- Reconnu par quelques-uns
- Reconnu par la majorité
- Salué et invité dans les auberges
- Invité par le seigneur local à sa table

L'augmentation de l'historique en tant que caïnite est laissée complètement à l'appréciation du Conteur. A moins que le joueur ne spécifie les efforts développés par son personnage, il ne devrait pas pouvoir augmenter sa *Renommée*.

### RESSOURCES (Humain)

Cet historique est le même que dans les règles de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**, page 128. Quand le personnage devient un vampire, ses possessions matérielles restent inchangées. Il peut les augmenter durant le jeu mais il ne peut allouer de points à l'historique quand il devient vampire. De l'argent n'apparaît pas ! Une alternative est de permettre au sire de lui faire un don. Dans ce cas, le joueur informera le Conteur de cette éventualité. Le Conteur décidera finalement si le Sire du personnage lui fait ce cadeau !

### STATUT (Vampire)

Cet historique est le même que dans les règles de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**, page 128. Il est conseillé que les personnages développent au moins cet historique au niveau un. De cette façon, ils seront reconnus et ne seront pas sollicités en permanence pour se présenter et se plier aux règles de la société caïnite.

### TROUPEAU (Vampire)

Cet historique est le même que dans les règles de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**, page 128. Le personnage devra rencontrer ses calices durant le jeu. Si le Conteur le souhaite, il pourrait même dresser des profils (voir des feuilles de personnage) pour les calices du joueur.



## hapitre Quatrième :

# Atouts et Handicaps

« Tire parti des faiblesses de ton ennemi mais méfie-toi des tiennes. Méfie-toi des atouts de ton ennemi et ne crois pas que les tiens sont infaillibles. »

- Hassan Ibn Makar, Assamite

Comme il a été dit dans le **Chapitre 1 : Humain**, les joueurs peuvent acheter des atouts et des handicaps pour leurs personnages. Deux grandes méthodes sont présentées dans ce chapitre. La première est celle de l'achat normal. La seconde est plus restrictive pour les personnages mais plus logique : le tirage aléatoire. Les règles de ce tirage ont été créées pour donner plus de profondeur au personnage. Si elles ne vous plaisent pas, changez-les ou ignorez-les tout simplement. Certains atouts et handicaps proviennent d'autres sources que le livre de base de **Vampire : l'Âge des Ténèbres**. Ils seront annotés d'un TS pour **Triptyque Sanglant**, suivi d'un numéro spécifiant le livre d'origine (1, 2 ou 3, le quatrième n'étant pas encore disponible en français à l'heure actuelle).

Dans le cadre de la première méthode, suit la liste complète des atouts et des handicaps. Les joueurs sont libres de choisir n'importe quel atout ou handicap pour leur personnage. Néanmoins, certains atouts sont inaccessibles aux humains et certains aux vampires. Ainsi, un joueur souhaitant un tel atout pour son personnage devrait peut être l'acheter en tant qu'humain. Dans tous les cas, la limite de points d'handicaps est toujours de 7 !

## APTITUDES

### Humain

Don pour les Langues (Atout, 2)  
Ignorance (Handicap, 4)  
Inaptitude (Handicap, 4)  
Inexpérience (Handicap, 4)

### Humain et Vampire

Ambidextre (Atout, 1)

### Vampire

Apprentissage Rapide (Atout, 5)  
Manducation (Atout, 1)  
Touche-à-Tout (Atout, 5)

## CONSCIENCE

### Humain

Audition Déficiente (Handicap, 1)  
Daltonisme (Handicap, 1)  
Amblyopie (Handicap, 2)

### Humain et Vampire

Sens Aiguisé (Atout, 1)  
Vision Monoculaire (Handicap, 2)  
Surdité (Handicap, 4)

Cécité (Handicap, 6)

## LIENS CAÏNITES

### Vampire

Donation Particulière (Atout, 1 à 3)  
Faveur (Atout, 1 à 3)  
Réputation (Atout, 2)  
Pion (Atout, 3)  
Ennemi (Handicap, 1 à 5)  
Sire Infâme (Handicap, 1)  
Discrédit (Handicap, 3)

## MENTAL

### Humain et Vampire

Bon Sens (Atout, 1)  
Concentration (Atout, 1)  
Sensibilité Céleste (Atout, 1)  
Mémoire Eidétique (Atout, 2)  
Sang-Froid (Atout, 3)  
Volonté de Fer (Atout, 4)  
Confiance en Soi (Atout, 5)  
Confusion (Handicap, 2)  
Faible Volonté (Handicap, 2)  
Dans les Nuages (Handicap, 3)

### Vampire

Sommeil Léger (Atout, 2)  
Sommeil Lourd (Handicap, 1)  
Amnésie (Handicap, 2)

## PERSONNALITÉ

### Humain

Double Nature (Atout, 2)  
Aversion (Handicap, 1 à 3)  
Phobie (Handicap, 1 à 3)

### Humain et Vampire

But Élevé (Atout, 1)  
Code Moral (Atout, 1)  
Berserker (Atout, 2)  
Infaillibilité Illusoire (Handicap, 1)  
Marotte (Handicap, 1)  
Cœur Sensible (Handicap, 2)  
Manque d'Assurance (Handicap, 2)  
Vengeance (Handicap, 2)  
Idée Fixe (Handicap, 3)

### Vampire

Cauchemars (Handicap, 1)  
Sélectivité (Handicap, 1)  
Territoire (Handicap, 2)



## PHYSIQUE

### Humain

Désarticulation (Handicap, 1)  
Taille Gigantesque (Atout, 4)  
Petite Taille (Handicap, 1)  
Lépreux (Handicap, 3)

### Humain et Vampire

Défiguré (Handicap, 2)  
Difformité (Handicap, 3)  
Estropié (Handicap, 3)  
Manchot (Handicap, 3)  
Muet (Handicap, 4)

### Vampire

Cœur Déplacé (Atout, 2)  
Humeur Sanguine (Atout, 2)  
Digestion Efficace (Atout, 3)  
Sang Faible (Handicap, 1)  
Digestion Sélective (Handicap, 2)  
Blessure Permanente (Handicap, 3)  
Enfant (Handicap, 3)  
Sang Clair (Handicap, 4)

## SOCIÉTÉ MORTELLE

### Humain

Charge Ecclésiastique (Atout, 1 à 3)  
Noblesse (Atout, 1 à 3)  
Demeure (Atout, 2)  
Citoyen de Seconde Classe (Handicap, 2)

### Humain et Vampire

Réseau d'Espion (Atout, 2)  
Contrôle Institutionnel (Atout, 2 à 5)

### Vampire

Réputé Mort (Handicap, 2)  
Filleul (Handicap, 3)  
Proie (Handicap, 4)

## SURNATUREL

### Humain

Sombre Destin (Handicap, 5)

### Humain et Vampire

Grand Amour (Atout, 1)  
Sixième Sens (Atout, 2)  
Chance (Atout, 4)  
Vraie Foi (Atout, 7)

### Vampire

Affinité avec les Fées (Atout, 2)

Inaliénabilité (Atout, 3)  
Flétrissure (Handicap, 1)  
Purchassé par un Démon (Handicap, 1 à 4)  
Allergie à l'Ail (Handicap, 2)  
Hantise (Handicap, 3)

## LASSOMBRA (TS1)

### Vampire

Interdiction Religieuse (Handicap 2 à 4)  
Voile d'Ombre (Handicap, 4)  
Marqué du Sceau de la Mort (Handicap, 2 à 5)  
Confesseur Prestigieux (Atout, 1)

## TZIMISCES (TS1)

### Humain et Vampire

Vindictif (Atout, 3)  
Séculier (Atout, 4)

### Vampire

Naturellement Souple (Atout, 3)

## TORÉADOR (TS2)

### Humain et Vampire

Clone (Atout, 2)  
Grâce de Dieu (Atout, 3)

### Vampire

Protecteur (Atout, 2 à 4)  
Communion d'Esprit (Atout, 3 à 5)  
Consort Vampirique (Atout, 5)  
Rivalité (Handicap, 1 à 3)  
Dépareillés (Handicap, 2)  
Utilisé et Abusé (Handicap, 2)  
Vulgarité (Handicap, 2)  
Démésure (Handicap, 3)

## TREMERE (TS2)

### Vampire

Vicissitude Naturelle (Atout, 5)  
Troisième Œil Artificiel (Handicap, 4)

## BRUJAH (TS2)

### Vampire

Prestance Royale (Atout, 2)  
Contrôle de la Furie (Atout, 3)  
Mentor Érudit (Atout, 4)  
Manque de Contrôle (Handicap, 1 à 3)  
Paria (Handicap, 2 à 4)



GANGREL (TS3)

**Vampire**

Sans une Trace (Atout, 2)

Joueur de Flûte (Handicap, 2 à 4)

ASSAMITE (TS3)

**Humain et Vampire**

Interdit Religieux (Handicap, 2 à 4)

**Vampire**

Multiculturel (Atout, 3)

Sans caste (Handicap, 2)

Folie Sanglante (Handicap, 2 à 4)

DISCIPLES DE SETH (TS3)

**Vampire**

Agent des Prophéties (Atout, 1 à 3)

Sans Nom (Handicap, 5)

La seconde partie de ce chapitre est donc consacrée à l'attribution aléatoire des atouts et des handicaps. Comment fonctionne cette méthode ? Chaque joueur va diviser la vie de son personnage en cinq grandes étapes : la naissance, la jeunesse, l'adolescence, l'âge adulte et la Transformation. Pour chaque période, il va jouer au hasard sur les tables qui suivent afin de savoir si son personnage possède un atout ou un handicap. Après avoir joué pour les quatre première période de la vie du personnage, les comptes sont faits. Par comptes, on entend le total des atouts et le total des handicaps. En fonction de la différence, le joueur aura droit à tirer sur la table de la Transformation des atouts ou des handicaps pour équilibrer la balance.

*Exemple : un joueur tire pour ses quatre périodes de vie ses atouts et ses handicaps. La naissance lui donne un atout à 1, la jeunesse un atout à 3, l'adolescence un handicap à 3 et l'âge adulte un atout à 3. Au total, donc, il possède 7 en atouts et 3 en handicaps. Par conséquent, lors de la transformation, il devra jouer pour quatre points de handicaps...*

Voici les tables de vie du personnage. Le joueur lance un d20 sur chaque table avant de passer au totaux des points d'atouts et d'handicaps et à la table de Transformation.

#### NAISSANCE

- 1 Audition Déficiente (Handicap, 1)
- 2 Aversion (Handicap, 1)
- 3 Daltonisme (Handicap, 1)
- 4 Muet (Handicap, 4)
- 5 Sombre Destin (Handicap, 5)
- 6 Sens Aiguisés (Atout, 1)
- 7 Noblesse (Atout, 1)
- 8 Concentration (Atout, 1)
- 9 Chance (Atout, 4)
- 10 Taille Gigantesque (Atout, 4)
- 11 Petite Taille (Handicap, 1)
- 12 Amblyopie (Handicap, 2)
- 13 Difformité (Handicap, 3)
- 14 Surdité (Handicap, 4)
- 15 Cécité (Handicap, 6)
- 16 Désarticulation (Atout, 1)
- 17 Bon Sens (Atout, 1)
- 18 Sixième Sens (Atout, 2)
- 19 Inaliénabilité (Atout, 3)
- 20 Volonté de Fer (Atout, 4)

#### JEUNESSE

- 1 Phobie (Handicap, 1)
- 2 Aversion (Handicap, 2)
- 3 Phobie (Handicap, 2)
- 4 Inaptitude (Handicap, 4)
- 5 Inexpérience (Handicap, 4)
- 6 Ambidextre (Atout, 1)
- 7 Sensibilité Céleste (Atout, 1)
- 8 Code Moral (Atout, 1)
- 9 Mémoire Eidétique (Atout, 2)
- 10 Sang Froid (Atout, 3)
- 11 Marotte (Handicap, 1)
- 12 Dans les Nuages (Handicap, 3)
- 13 Aversion (Handicap, 3)
- 14 Phobie (Handicap, 3)
- 15 Ignorance (Handicap, 4)
- 16 Bon Sens (Atout, 1)
- 17 Grand Amour (Atout, 1)
- 18 Don pour les Langues (Atout, 2)
- 19 Double Nature (Atout, 2)
- 20 Taille Gigantesque (Atout, 4)

#### ADOLESCENCE

- 1 Phobie (Handicap, 1)
- 2 Cœur Sensible (Handicap, 2)
- 3 Confusion (Handicap, 2)
- 4 Estropié (Handicap, 3)
- 5 Dans les Nuages (Handicap, 3)
- 6 Concentration (Atout, 1)
- 7 Contrôle Institutionnel (Atout, 1)
- 8 Mémoire Eidétique (Atout, 2)
- 9 Noblesse (Atout, 2)
- 10 Confiance en Soi (Atout, 5)
- 11 Infaillibilité Illusoire (Handicap, 1)
- 12 Marotte (Handicap, 1)
- 13 Manque d'Assurance (Handicap, 2)
- 14 Phobie (Handicap, 2)
- 15 Faible Volonté (Handicap, 2)
- 16 Grand Amour (Atout, 1)
- 17 Charge Ecclésiastique (Atout, 1)
- 18 Contrôle Institutionnel (Atout, 2)
- 19 Charge Ecclésiastique (Atout, 2)
- 20 Volonté de Fer (Atout, 4)

#### AGE ADULTE

- 1 Marotte (Handicap, 1)
- 2 Faible Volonté (Handicap, 2)
- 3 Défiguré (Handicap, 2)
- 4 Citoyen de Seconde Classe (Handicap, 2)
- 5 Estropié (Handicap, 3)
- 6 But Élevé (Atout, 1)
- 7 Code Moral (Atout, 1)

- 8 Noblesse (Atout, 3)
- 9 Contrôle Institutionnel (Atout, 3)
- 10 Vraie Foi (Atout, 7)
- 11 Phobie (Handicap, 1)
- 12 Vision Monoculaire (Handicap, 2)
- 13 Idée Fixe (Handicap, 3)
- 14 Lépreux (Handicap, 3)
- 15 Manchot (Handicap, 3)
- 16 Demeure (Atout, 2)
- 17 Réseau d'Espions (Atout, 2)
- 18 Charge Ecclésiastique (Atout, 3)
- 19 Contrôle Institutionnel (Atout, 4)
- 20 Contrôle Institutionnel (Atout, 5)

Une fois que les atouts et les handicaps de la vie mortelle du personnage ont été déterminés, le joueur peut passer à ceux de sa non-vie de caïnite. En fonction de la différence entre les totaux, il jouera sur les tables qui suivent. En fonction des points obtenus comme différence, le joueur peut choisir la table qu'il utilise.

*Exemple : Un joueur obtient 7 points d'atouts et 4 points de handicaps. Il possèdera donc 3 points de handicaps en tant que Vampire. Le joueur décide de tirer une fois sur la table à 2 et une fois sur la table à 1.*

#### ATOUTS (1)

- 1-3 Donation Particulière
- 4-6 Faveur
- 7-10 Manducation

#### ATOUTS (2)

- 1 Affinité avec les Fées
- 2 Berserker
- 3 Cœur Déplacé
- 4-5 Donation Particulière
- 6 Faveur
- 7-8 Humeur Sanguine
- 9 Réputation
- 10 Sommeil Léger

#### ATOUTS (3)

- 1-2 Digestion Efficace
- 3-4 Donation Particulière
- 5-7 Faveur
- 8-10 Pion

#### ATOUTS (5)

- 1-5 Apprentissage Rapide

- 6-10 Touche-à-Tout

#### HANDICAPS (1)

- 1 Cauchemars
- 2-3 Ennemi
- 4 Flétrissure
- 5 Pourchassé par un Démon
- 6 Sang Faible
- 7 Sélectivité
- 8 Sire Infâme
- 9-10 Sommeil Lourde

#### HANDICAPS (2)

- 1-2 Allergie à l'Ail
- 3 Amnésie
- 4 Digestion sélective
- 5-6 Ennemi
- 7 Pourchassé par un Démon
- 8 Réputé Mort
- 9 Territoire
- 10 Vengeance

#### HANDICAPS (3)

- 1-2 1-2 Blessure Permanente
- 3-4 3-4 Discrédit
- 5 5 Enfant\*
- 5-6 6 Ennemi
- 7-8 7-8 Filleul
- 9 9 Hantise
- 10 10 Pourchassé par un Démon

#### HANDICAPS (4)

- 1-3 1-3 Ennemi
- 4-5 4-5 Proie
- 6-7 6-7 Pourchassé par un Démon
- 8-10 8-10 Sang Clair

\* Ce handicap peut ne pas être utilisé parce qu'il « raccourci » la vie du personnage à l'enfance. A moins que le joueur ne le spécifie, le handicap ne sera pas utilisé. Par contre, si le joueur exprime le souhait de jouer un enfant, il recevra le handicap d'office !





## hapitre Cinqième :

# Les Systèmes

« J'ai toujours dit qu'une bonne hache  
conviendrait mieux pour sa tête qu'un de ces rituels de  
bonne femme pour soi-disant l'empêcher de nuire ! »

- Georges, Gangrel

## ARGENT DE DÉPART

Avant toute chose, rappelons la conversion monétaire du livre de base de **Vampire : l'Âge des Ténébres**. Les pièces utilisées le plus fréquemment sont le *denier*. L'*escalin* est rare et de formes et de taille variées selon les pays traversés. Quand à la *livre* il s'agit juste d'une monnaie de référence, virtuelle. Voici les taux de change utilisé :

- 20 *deniers* valent 1 *escalin*,
- 12 *escalins* valent 1 *livre*,
- 240 *deniers* valent 1 *livre*.

Chaque personnage commence le jeu avec une somme d'argent reflétant les gains de toute sa vie. Au Moyen Âge, les gens commençaient à travailler assez jeunes. Aussi, supposons qu'à dix ans, le personnage se soit mis lui-même à travailler pour gagner sa vie. Le joueur tire ensuite l'âge de son personnage au hasard. Étant un adulte, il jouera un âge (modifiable par le Conteur ou le handicap *enfant*) de  $20 + 1d10$  ans. Ensuite, il appliquera la formule suivante :

$$((\text{Âge} - 10) * \text{Revenus Annuels}) / 2 = \text{Argent}$$

L'âge - 10 représente le temps que le personnage a travaillé dans sa vie. Le fait de diviser le total obtenu par deux représente le fait que le personnage a du dépenser de l'argent pour vivre et subvenir à ses besoins. Enfin, les *Revenus Annuels* sont donnés, comme suit, en fonction de l'historique *Ressources* :

X	6 deniers par an
●	12 deniers par an
●●	24 deniers par an
●●●	60 deniers par an
●●●●	120 deniers par an
●●●●●	240 deniers par an

L'historique a été légèrement modifié en termes de revenus annuels. En effet, dans les règles de base, les écarts sont énormes. Néanmoins, les propriétés matérielles énoncées restent strictement les mêmes...

*Exemple : un personnage a 27 ans. Il possède l'historique Ressources à 2 (24 deniers par an). De ce fait, en appliquant la formule, il reçoit  $(17 * 24) / 2 = 204$  deniers pour son équipement personnel de départ.*

Cette règle est donnée en guise d'exemple. Une

fois de plus, si elle ne vous plaît pas ou vous semble trop restrictive, ne l'utilisez pas dans votre Chronique.

## ÉQUIPEMENT

Les pages qui suivent donnent une liste de l'équipement qu'il est possible d'acheter au début du jeu. La liste n'est sûrement pas exhaustive mais donne une bonne idée des valeurs de l'époque en matière d'habillement et de possessions. Chaque article possède un score spécial (noté de 1 à 5). Il représente sa *Disponibilité*. Voici le tableau de référence de ces valeurs :

X	Uniquement au marché noir
●	Capitale ( $\pm 20000$ habitants)
●●	Ville ( $\pm 5000$ habitants)
●●●	Cité ( $\pm 1000$ habitants)
●●●●	Village ( $\pm 200$ habitants)
●●●●●	Hameau ( $\pm 50$ habitants)

Donc, plus le score est élevé, plus l'objet est disponible. Ainsi, une fine armure de plaques ouvragée ne pourra se trouver que dans une capitale. Un objet possédant un score nul (X) ne se trouve qu'au marché noir. A la discrétion du Conteur, les personnages pourront tenter certains jets de dé pour trouver le marché noir d'un endroit. Néanmoins, seules les villes et les capitales sont assez grandes pour en posséder. De plus, le Conteur pourrait souhaiter que les personnages ayant le concept de *Roublard* aient des facilités dans ce domaine...

## ARMES ET ARMURES

Après le tableau de l'équipement (se trouvant à la page suivante), se trouvent les tableaux des armes et des armures. Celles-ci sont classées selon plusieurs catégories comme précisées dans les historiques *Armes* et *Armures*. Voici la description de ces catégories. Les *Armes Simples* sont celles qui ne nécessitent pas d'entraînement particulier pour pouvoir être utilisées. Les *Armes Martiales* sont réservées aux « professionnels » de l'époque, ces armes demandent un entraînement assidu. Enfin, les *Armures Légères, Moyennes* et *Lourdes* sont classées selon leur facilité de port et la demande d'entraînement.

## TABLEAU RÉCAPITULATIF DES POSSESSIONS

Objet	Rareté	Prix	Poids	Objet	Rareté	Prix	Poids
Anneau Sigillaire	3	5	0	Gants en Soie	3	5	0,25
Atours de Noble	4	50	5	Gourde	1	0,1	0,5
Barre à Mine	2	2	1	Grappin	1	0,1	0,5
Bottes de Cuir	2	2	1	Habits d'Étudiant	4	5	4
Bottes d'Équitation	3	4	1	Hameçon	2	1	0
Bougies (10)	2	1	5	Happeau	3	1	0
Bourse de Ceinture	2	2	0,5	Instrument de Musique	4	Var	Var
Bouteille en Métal	1	0,2	0,5	Kit pour Grimper	4	50	5
Bouteille en Verre	1	0,5	0,5	Lampe, Commune	1	5	0,5
Briquet à Amadou	2	2	0,5	Lampe, Faisceau	3	12	1
Bure de Moine	1	5	7	Lampe, Lanterne	2	15	1
Cape de Lin	1	2	2	Maillet	1	0,5	0,5
Cape en Fourrure	1	5	4	Marteau de Forgeron	1	0,5	1
Cape en Soie	3	20	1	Menottes	3	5	0,5
Capuche	2	2	0,5	Miroir en Acier	2	10	0
Carrosse	4	350	-	Miroir en Argent	5	50	0
Chaîne, 3 mètres	1	10	3	Mule	1	75	-
Chandelles (10)	2	1	5	Outils d'Artisan	2	100	5
Chariot	1	150	-	Outils de Voleur	5	120	3
Chat	1	0,1	-	Papier, la Feuille	5	1	0
Chausses en Cuir	1	0,5	1	Parchemin, la Feuille	4	0,8	0
Chaussures Souples	2	2	0,5	Pierre à Aiguiser	2	2	0,5
Cheval, Léger	1	75	-	Pique de Mineur	1	0,1	1
Cheval, Lourd	2	200	-	Piton	2	0,2	0,5
Cheval, Mors et Bride	1	20	-	Plume à Écrire	5	1	0
Cheval, Moyen	2	150	-	Sac à Dos	1	1	1
Cheval, Selle	1	15	-	Sac de Couchage	1	0,5	1
Chien, Garde	2	5	-	Sac, Grand	1	0,5	0,5
Chien, Guerre	4	25	-	Sac, Petit	1	0,1	0,25
Chien, Normal	1	0,5	-	Serrure, Bonne	3	20	1
Cire à Cacheter	2	1	0,5	Serrure, Moyenne	2	10	1
Cloche	1	0,2	0,5	Sifflet	3	1	0
Clochette	3	0,5	0,25	Styilet	5	2	0
Coffre	2	2,5	12	Tente	1	1	2
Coiffe de Dame	3	7,5	0,5	Tonneau, Grand	2	12	7,5
Corde, Chanvre 10 mètres	1	5	5	Tonneau, Petit	2	5	5
Corde, Soie 10 mètres	3	10	2,5	Torche	1	0,1	0,5
Couverture	1	2	1	Trousse de Déguisement	4	75	4
Craie	2	1	0,5	Trousse de Soins	5	120	4
Cruche en Argile	1	0,1	1	Tube à Parchemin	4	1	0,5
Échelle, 3 mètres	2	1	12	Tunique d'Artisan	2	12	5
Encre	5	8	0,5	Tunique de Lin	1	7	3
Filet de Pêche	1	0,5	1	Tunique de Voyage	1	10	5
Flasque en Métal	1	0,5	0,5	Vêtements de Culte	3	20	5
Flasque en Verre	2	1	0,5	Huile à Lanterne	1	0,1	0,5
Gants en Cuir	2	2	0,5	Feu Grégeois	3	2	0,5

CHAPITRE 5 : LES SYSTÈMES

## ARMES SIMPLES

Arme	Difficulté	Dégâts (tir)	Force (portée)	Poids	Prix
Couteau	5	Force+1	1	0,5	1
Dague	4	Force+1	1	0,5	2
Épée Courte	6	Force+3	1	1,5	10
Épieu à Une Main	7	Force+1	2	1	5
Fourche	6	Force+1	1	1	-
Masse	6	Force+4	1	2,5	8
Bâton	4	Force+2	1	1	-
Étoile du Matin	6	Force+3	2	2	8
Arc Court	Variable	2 (tir 1/2)	2 (60 m)	1	30
Fronde	Variable	Force (tir 1/1)	1 (20 m)	0,5	-

## ARMES MARTIALES

Arme	Difficulté	Dégâts (tir)	Force (portée)	Poids	Prix
Épée Longue	6	Force+4	2	2,5	15
Épée Bâtarde	6	Force+5	3	3	12
Épée à Deux Mains	5	Force+6	4	5	25
Épieu à Deux Mains	6	Force+3	1	3	-
Hache de Bataille	7	Force+6	3	4	20
Hache à Une Main	7	Force+5	3	2	10
Hache d'Arme	7	Force+6	3	2	15
Fléau	7	Force+6	1	3,5	12
Cimeterre	7	Force+6	2	1,5	75
Hallebarde	7	Force+7	3	5,5	25
Lance	7	Force+5	2	3	10
Pique	6	Force+4	2	3	5
Javelot	7	Force +3	1	1	3
Arc Long	Variable	4 (tir 1/2)	4 (120 m)	2	75
Arbalète	Variable	3 (tir 1/3)	2 (90 m)	4,5	50

## ARMURES

Armure	Type	Mêlée / Distance	Malus DEX/PER	Poids	Prix
Cuir Souple	Légère	1 / 0	0 / 0	7	5
Cuir Cloutée	Légère	1 / 1	0 / 0	12	10
Écailles	Moyenne	2 / 1	-1 / 0	18	30
Cotte de Mailles	Moyenne	2 / 2	-1 / 0	25	70
Bandes	Lourde	3 / 2	-1 / -1	30	120
Plaques	Lourde	4 / 3	-2 / -2	40	400
Bouclier, Petit	N/A	Difficulté +1 / +0	N/A	2	2
Bouclier, Bois	N/A	Difficulté +1 / +1	N/A	4	5
Bouclier, Écu	N/A	Difficulté +2 / +1	N/A	6	20

CHAPITRE 5 : LES SYSTÈMES



## MOUVEMENTS

Les mouvements de base sont donnés comme ceci dans les règles : marche de 7 mètres par tour, jogging de  $12 + \text{Dextérité}$  mètres par tour et course de  $12 + 3 \times \text{Dextérité}$  mètres par tour. (**Vampire : La Mascarade**, 3<sup>ème</sup> Édition.) Cela semble relativement simple, surtout si l'on considère qu'un tour de combat dure de 3 secondes à 3 minutes selon l'estimation du Conteur. Soudainement, la considération du mouvement réel du personnage revêt une toute autre importance (capitale, parfois). La distance parcourue est difficilement estimable selon les règles de base.

Voici donc une alternative à ce système plutôt complexe et flou. Considérons un tour d'une durée de 5 secondes comme base de référence. Cela fonctionne bien avec les valeurs dans les tableaux pour représenter la marche d'un personnage normal. Et ensuite ? Et bien, aucun vampire qu'il soit de faible ou très puissante génération ne peut quand même pas éviter une balle de revolver ou une voiture lancée à plus de 300 km/h (époque moderne) ou encore une flèche tirée par un arc à double courbure (Moyen Âge). Faites preuve de flexibilité et consultez le tableau où le mouvement est donné en secondes (multipliez pour le temps d'un tour) et en kilomètres par heure.

### DEXTÉRITÉ DE 1

Célérité	MARCHE		JOGGING		COURSE	
	Mètres/s	Kilomètres/H	Mètres/s	Kilomètres/H	Mètres/s	Kilomètres/H
0	1	5	2	8	5	16
1	2	8	4	16	9	32
2	4	13	6	22	14	50
3	5	18	8	30	18	66
4	6	22	11	38	23	82
5	7	26	13	46	27	98
6	8	30	15	53	32	115
7	10	35	17	61	36	131
8	11	40	19	69	41	147
9	12	43	21	77	45	163

### DEXTÉRITÉ DE 2

Célérité	MARCHE		JOGGING		COURSE	
	Mètres/s	Kilomètres/H	Mètres/s	Kilomètres/H	Mètres/s	Kilomètres/H
0	1	5	2	8	5	18
1	2	8	5	18	10	35
2	4	13	7	26	14	53
3	5	18	10	35	19	70
4	6	22	12	43	24	88
5	7	26	14	53	29	104
6	8	30	17	61	34	122
7	10	35	19	70	38	139
8	11	40	22	78	43	157
9	12	43	24	88	48	174

### DEXTÉRITÉ DE 3

Célérité	MARCHE		JOGGING		COURSE	
	Mètres/s	Kilomètres/H	Mètres/s	Kilomètres/H	Mètres/s	Kilomètres/H
0	1	5	3	10	5	19
1	2	8	5	19	10	37
2	4	13	8	29	15	56
3	5	18	11	40	20	74
4	6	22	14	50	26	93
5	7	26	16	59	31	112
6	8	30	19	69	36	130
7	10	35	22	78	41	149
8	11	40	24	88	46	166
9	12	43	27	98	51	186

CHAPITRE 5 : LES SYSTÈMES

## DEXTÉRITÉ DE 4

Célérité	MARCHE		JOGGING		COURSE	
	Mètres/s	Kilomètres/H	Mètres/s	Kilomètres/H	Mètres/s	Kilomètres/H
0	1	5	3	11	5	19
1	2	8	6	22	11	40
2	4	13	9	32	16	59
3	5	18	12	43	22	78
4	6	22	15	54	27	98
5	7	26	18	66	32	118
6	8	30	21	77	38	138
7	10	35	24	88	43	157
8	11	40	27	98	49	176
9	12	43	30	109	54	197

## DEXTÉRITÉ DE 5

Célérité	MARCHE		JOGGING		COURSE	
	Mètres/s	Kilomètres/H	Mètres/s	Kilomètres/H	Mètres/s	Kilomètres/H
0	1	5	3	13	6	21
1	2	8	7	24	11	42
2	4	13	10	37	17	62
3	5	18	13	48	23	83
4	6	22	17	61	29	104
5	7	26	20	72	34	125
6	8	30	23	85	40	146
7	10	35	26	96	46	166
8	11	40	30	109	51	187
9	12	43	33	120	57	208

## SPÉCIALITÉS

Les règles de base de **Vampire : l'Âge des Ténèbres** considère qu'un personnage possédant un score de quatre dans une capacité ou un attribut a accès à une spécialité. Celle-ci peut être choisie librement. Dans le cas où le jet de dés tenté tombe dans la catégorie de cette spécialité, le joueur peut rejouer les 10 obtenus. Cette règle est intéressante mais donnera un fameux avantage au hasard pur ! Aussi voici une variante (qui ne plaira peut être pas à tous les joueurs).

Quand un personnage possède un score de quatre dans un attribut ou une capacité, il peut rejouer les 10 obtenus mais pas tous. Tout groupement de dés inclut un *Attribut* et une *Capacité*. Aussi, quand un personnage joue un groupement avec une spécialité dans un *Attribut*, il pourra rejouer autant de 10 obtenus que son score dans la *Capacité* associée. L'inverse est aussi vrai : une *Capacité* à un niveau de quatre permet de rejouer autant de 10 que le niveau de l'*Attribut*. Donc, un personnage ayant un groupement de dés impliquant un *Attribut* à quatre et une *Capacité* à quatre pourrait rejouer huit 10 obtenus ! Un cas de figure extrêmement rare.

Maintenant que cette règle est établie, il faut faire une différence entre les spécialités des *Attributs* et des *Capacités*. Les spécialités d'*Attributs* seront parfois en dehors de la règle : *Attribut+Capacité*, notamment pour l'initiative. Voici les spécialités et leurs effets dans le jeu :

### ATTRIBUTS

#### Force

Forte poigne : pour l'attaque de prise  
 Larges épaules : pour les dégâts de charge/bourrade  
 Biceps saillants : pour les dégâts de *Mêlée*  
 Poings de pierre : pour les dégâts de *Bagarre*  
 Robuste : pour les oppositions de force

#### Dextérité

Réflexes de chat : pour l'*Esquive*  
 Rapidité : +2 à l'initiative  
 Pieds sûrs : pour l'*Athlétisme* et les acrobaties  
 Main légère : pour les *Larcins*

#### Vigueur

Infatigable : pour les tâches de longue haleine  
 Endurant : pour les oppositions de vigueur  
 Costaud : gagne un niveau de santé à -5  
 Déterminé : pour les jets de *Volonté*

Têtu : ignore pour un tour les pénalités de santé

#### **Charisme**

Charmeur :

Éloquent :

Extraverti : pour la *Comédie*

Captivant :

Commandeur : pour le *Commandement*

Inspirant :

#### **Manipulation**

Volubile :

Expressif :

Rusé :

Persuasif :

Mielleux :

#### **Apparence**

Effronté :

Fière allure :

Séduisant :

Sexy :

#### **Perception**

Perspicace :

Attentif : pour la *Vigilance*

Paranoïaque : noter une filature

Œil perçant : pour l'*Investigation*

#### **Intelligence**

Judicieux :

Créatif :

Bonne mémoire :

Savant : pour l'*Érudition*

Esprit lucide : pour les *Sciences*

#### **Astuce**

Pratique :

Roublard :

Nerfs de combat : +2 à l'initiative

Éveillé : pour l'*Occultisme*

Toutes ces spécialités sont des exemples. De plus, il est considéré que ses ont les règles de la troisième édition qui sont utilisées pour l'initiative. Les spécialités donnent des bonus et non pas la capacité de relancer des 10...

#### **CAPACITÉS**

Les spécialisations dans les *Capacités* restent inchangées par rapport aux règles de base. Le joueur choisit la spécialité et pourra en appliquer les effets quand son jet de dés tombera dans la catégorie couverte par cette spécialité... C'est le Conteur qui

reste le seul juge pour déterminer quand une spécialité est d'application. En cas de litige ou de dispute, reportez-vous au dictionnaire. Cela peut paraître bête mais c'est parfois bien utile et déterminant pour une bonne entente !

#### **VAMPIRE : LA MASCARADE**

Une note finale concernant les règles et leur utilisation. **Vampire : l'Âge des Ténèbres** utilise les règles de la seconde édition. La troisième édition de **Vampire : La Mascarade** possède de nombreuses clarifications et mises au point concernant les règles obscures et discutables du jeu. Aussi, il est plus que recommandé d'utiliser ce livre comme référence en cas de litige. Par défaut, tous les systèmes devraient être ceux de la troisième édition. Sauf, bien sûr, pour les disciplines puisqu'elles évoluent selon le background du jeu.



## hapitre Sixième :

# Feuille de Personnage

« Note mon ami, note bien ceci, il s'agit de l'histoire de ma longue vie. Fais bien attention car ta main tremble. Prends garde à me satisfaire; mon précédent biographe avait trop bon goût... »

- François Villon, Futur Prince



# VAMPIRE

## L'ÂGE DES TÉNÉBRES

Personnage \_\_\_\_\_  
 Clan \_\_\_\_\_  
 Chronique \_\_\_\_\_

Nature \_\_\_\_\_  
 Attitude \_\_\_\_\_  
 Concept \_\_\_\_\_

Génération \_\_\_\_\_  
 Sire \_\_\_\_\_  
 Coterie \_\_\_\_\_

### ATTRIBUTS

#### PHYSIQUE

Force \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Dextérité \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Vigueur \_\_\_\_\_ ●○○○○

#### SOCIAL

Charisme \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Manipulation \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Apparence \_\_\_\_\_ ●○○○○

#### MENTAL

Perception \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Intelligence \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Astuce \_\_\_\_\_ ●○○○○

### CAPACITÉS

#### TALENTS

Athlétisme \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Bagarre \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Comédie \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Commandement \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Empathie \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Esquive \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Intimidation \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Larcin \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Subterfuge \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Vigilance \_\_\_\_\_ ○○○○○

#### COMPÉTENCES

Animaux \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Archerie \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Artisanat \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Équitation \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Étiquette \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Furtivité \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Herboristerie \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Mêlée \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Musique \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Survie \_\_\_\_\_ ○○○○○

#### CONNAISSANCES

Droit \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Érudition \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Investigation \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Linguistique \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Médecine \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Occultisme \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Politique \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Sagesse Populaire \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Sciences \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Sénéchal \_\_\_\_\_ ○○○○○

#### TALENTS SECONDAIRES

\_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

#### COMPÉTENCES SECONDAIRES

\_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

#### CONNAISSANCES SECONDAIRES

\_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### AVANTAGES

#### DISCIPLINES

\_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

#### HISTORIQUES

\_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

#### VERTUS

Conscience \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Maîtrise de Soi \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Courage \_\_\_\_\_ ●○○○○

#### VOIE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

#### RÉSERVE DE SANG

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### NIVEAUX DE SANTÉ

Contusion \_\_\_\_\_ □  
 Blessure Légère -1 □  
 Blessure Moyenne -1 □  
 Blessure Grave -2 □  
 Handicap -2 □  
 Infirmité -5 □  
 Invalidité \_\_\_\_\_ □

#### VOLONTÉ

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### FAIBLESSE DE CLAN

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



HISTORIQUES

ALLIÉS

---

---

---

---

CONTACTS

---

---

---

---

DOMESTIQUES

---

---

---

---

RESSOURCES

---

---

---

---

INFLUENCE

---

---

---

---

MENTOR

---

---

---

---

TROUPEAU

---

---

---

---

FAMILIER

---

---

---

---

ÉQUIPEMENT

Objet

Prix

Poids

Objet	Prix	Poids

Objet

Prix

Poids

Objet	Prix	Poids

Deniers dans la bourse

Poids total transporté

REFUGES

---

---

---

---

LANGUES

---

---

---

---



## hapitre Septième :

# Passe le Temps

« À force de repos, d'attentes inutiles, d'études et d'incertitudes, vous risquez fort bien de rater la Géhenne quand elle se présentera... »

Un inconnu,  
mort dans une crypte,  
Seul.



Il arrive parfois que les personnages caïnites ne soient impliqués dans aucun scénario durant une période de temps plus ou moins longues. Les règles présentées dans ce chapitre servent à « meubler » ce temps. Le concept qui sera développé est celui d'**actions** prenant place dans des **tours de jeu**.

- Chaque action est sensée durer un temps approximatif de un mois.
- Chaque tour de jeu représente une année complète.

Toutes les actions (sauf exception mentionnée) demandent un jet de dé alliant un *Attribut* à une *Capacité*. Le joueur ne peut pas dépenser de point de volonté de son personnage pour réussir une action automatiquement. L'effort du personnage pour accomplir une tâche donnée dure tout le mois. La volonté, dont l'utilisation est ponctuelle, ne peut être utilisée pour renforcer de tels actes. La liste qui suit donne un aperçu des actions possibles. Néanmoins, cette liste n'est en rien exhaustive et le Conteur ainsi que les joueurs peuvent inventer d'autres actions.

En résumé, utilisez les actions pour faire évoluer l'environnement des personnages hors scénarios. Et souvenez-vous de la Règle d'Or. Ces actions ont été écrites par moi et pour ma campagne... Si l'une d'elles ne vous convient pas ou si vous souhaitez en ajouter de nouvelles, n'hésitez pas à la supprimer ou à la remplacer.

#### AGENT

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Sélection  
Institution  
**Jet de dé :** Manipulation+Politique  
**Coût :** Spécial

Cette action est très utile pour un joueur qui veut modifier le cap de gestion d'une *Institution* (voir l'action du même nom). Il étudie grâce à *Sélection* un individu évoluant au sein de cette institution. Ensuite, il rencontre l'individu. Il doit réussir à ce moment un jet de *Manipulation+Politique* contre une difficulté fixée par le Conteur. Si la personne appartient à une institution publique (que le personnage peut facilement observer), la difficulté variera de 3 à 6. Si jamais il s'agit d'une guilde ou autre, la difficulté variera de 7 à plus. Si le jet de dé est réussi, la personne accepte de travailler pour le

personnage. En échange, au début, le personnage doit dépenser de l'argent (selon le Conteur) pour s'allier la personne.

Un agent n'est pas un *Espion* (voir action du même nom) et donc ne prendra pas de risque pour rapporter des informations au personnage. Il exécutera des ordres donnés sans prendre d'initiatives !

#### ALLIÉ CAÏNITE

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Espion  
**Jet de dé :** Charisme+Empathie  
**Coût :** Spécial

Grâce à un espion possédant au minimum trois *Capacités* relatives à l'espionnage à 3, le caïnite peut faire observer un autre vampire et déterminer ce qui lui ferait plaisir comme cadeau ou présent. A partir de ce moment, il peut organiser une *Fête caïnite* avec pour but de s'allier le vampire en question. Néanmoins, avant, il doit réussir la présente action autant de fois que le score d'*Astuce* du vampire ciblé. A chaque fois, le cadeau ou le présent doit être différent. Le prix de ce cadeau peut varier selon le désir du Conteur. Mais une bonne base de prix serait de l'ordre de l'*Intelligence* du vampire fois cent !

Si le joueur rate un des jets de dé, le caïnite ne s'offense pas; il s'agit juste d'un mauvais choix de présent. Un seul échec est permis : deux feront échouer définitivement l'action... La difficulté du jet de dé est laissée au choix du Conteur. Il devra tenir compte du caractère du vampire ciblé et des présents qu'offre le joueur. Si celui-ci réussit tous ses jets de dés, il ne devra plus organiser qu'une *Fête caïnite* pour s'allier complètement le vampire désiré. Ce-dernier scellera son pacte d'amitié avec le personnage lors de la réception.

#### BUSINESS

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Agent  
**Jet de dé :** Charisme+Comédie ou  
Intelligence+Sénéchal  
**Coût :** Aucun

Grâce à cette action, le personnage peut réaliser un « coup » financier. Cette action est ponctuelle et

ne peut être tentée qu'un nombre définis de fois par an. Ce nombre est fonction de la nature du type de business tenté. Il en va de même pour le jet de dés à réussir. Voici les deux façons différentes de créer un business :

- Honnête, par étude du marché et utilisation des réseaux normaux de distribution. Un personnage peut tenter cette action *Intelligence* fois par an. Le jet de dé est *Intelligence+Sénéchal*.
- Malhonnête, en passant par le marché noir et les réseaux secrets de la cité. Cette action peut être faite *Astuce-2* (pour un minimum de 1) par an. Le jet est *Charisme+Comédie*.

Les gains réalisés par le biais de cette action dépendent du résultat du jet de dé. La difficulté est de 7 pour une cité moyenne. Elle peut varier de 6 pour une capitale très importante à 9 dans une petite bourgade. Voici le tableau des gains en fonction du nombre de succès (honnête/malhonnête) :

X	Perte de cinq deniers / Flagrant délit
●	Cinq deniers / Six Deniers
●●	Huit deniers / Dix deniers
●●●	Quinze deniers / Vingt deniers
●●●●	Vingt deniers / Trente deniers
●●●●●	Trente deniers / Quarante deniers

## CALICE

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Sélection  
**Jet de dé :** Charisme+Empathie  
**Coût :** Spécial

Le joueur peut décider pour son personnage de créer plus de calices que ce que l'historique ne lui donne. Il peut aussi ne pas avoir choisit cet historique pour son personnage. Après avoir repéré une « cible », le joueur peut tenter d'en faire un calice. Aucune autorisation princière n'est requise pour se faire. Néanmoins, à la discrétion du Conteur, il pourra en coûter de l'argent au personnage pour approcher son futur calice. Une fois l'approche réussie, le joueur effectue un jet de *Charisme+Empathie* au moment où son personnage se nourrit pour la première fois sur le calice. La difficulté est soit égale à la volonté+3 de la « cible » ou bien fixée par le Conteur en fonction de l'interprétation du joueur.

## COMMERCE

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Agent ou Serviteur  
**Jet de dé :** Intelligence+Sénéchal  
**Coût :** 10 à 100

Cette action permet au personnage de prendre le contrôle d'un commerce existant ou d'en créer un dans la cité. La qualité du commerce et ses revenus seront déterminés en fonction des *Capacités* de l'humain qui est sera le responsable. Aussi, le joueur a tout intérêt à bien choisir le mortel via l'action de *Sélection*. Voici les rentes obtenues par le personnage en fonction des *Capacités* du mortel qui est le « patron » :

### Sénéchal

●	Un denier par mois
●●	Trois deniers par mois
●●●	Six deniers par mois
●●●●	Douze deniers par mois
●●●●●	Vingt deniers par mois

### Empathie

●	+1
●●	+2
●●●	+4
●●●●	+6
●●●●●	+9

L'investissement de base pour créer un commerce ou se l'approprier dépend du mortel qui en est le propriétaire (et est peut être le futur agent du personnage). Plus celui-ci est doué pour « vendre », plus il sera répugnant à se séparer de son autonomie... La difficulté du jet de dé de l'action est fixée aussi par cette capacité : 4+(1 par point).

### Sénéchal du Mortel

●	Dix deniers d'investissement
●●	Vingt deniers
●●●	Trente deniers
●●●●	Cinquante deniers
●●●●●	Cent deniers

Il n'est permis au personnage de posséder qu'un nombre défini de commerces simultanément. Il ne pourra posséder que *Astuce+Sénéchal* commerces dans une ville. Les commerces supplémentaires provoquent une diminution globale des revenus de 25% et sont sujets à être « pris » par des PNJs.

## CONSTRUCTION DU REFUGE

**Temps :** Spécial  
**Pré-requis :** Aucun  
**Jet de dé :** Spécial  
**Coût :** Spécial

Cette action est particulière et fait l'objet d'un chapitre pour elle seule. Reportez-vous au chapitre qui suit pour connaître les règles relatives à l'édification d'un refuge.

## CONTRÔLE DE L'INSTITUTION

**Temps :** Six mois  
**Pré-requis :** Institution  
Agent  
Espion  
**Jet de dé :** Intelligence+Commandement  
**Coût :** Aucun

Cette action permet au personnage de prendre le contrôle total d'une institution. Néanmoins, elle est longue à mettre en place et difficile à réaliser. Tout d'abord, le personnage doit posséder un espion dans l'institution et avoir réalisé l'action *Institution*. Ensuite, il doit posséder un certain nombre d'agents dans l'institution. Ceux-ci sont en fait la moitié des « chefs » de l'institution. Quand tous ces pré-requis sont réunis, le personnage effectue six jets de *Intelligence+Commandement*. Il réalise en fait de nombreux rendez-vous avec les personnes difficiles à convaincre, il prend contact avec les membres de l'institution, ...

La difficulté des six jets de dé est déterminée par le Conteur. Chaque jet représente un mois complet d'efforts de la part du personnage. Si le joueur se concentre sur les difficultés rencontrées au lieu de s'en remettre uniquement à des jets de dés, le Conteur pourra faire preuve de bonté à son égard ! Dans tous les cas, le joueur devra accumuler pas moins de 15 succès pour prendre le contrôle total d'une institution donnée.

Les bénéfices d'une telle manœuvre sont multiples. Tout d'abord, il y aura sûrement les revenus qui seront en conséquence de l'institution ciblée. Ensuite viennent les sources de renseignements, d'espionnage et autres. Les gains véritables de cette action sont laissés à la discrétion du Conteur. Cependant, quand le joueur décide de prendre le contrôle d'une institution, c'est qu'il la connaît et sait ce qu'elle peut offrir. Durant le jeu, il

aura appris à connaître la ville dans laquelle il se trouve et quels groupes ont une influence...

## ENTRAÎNEMENT

**Temps :** Un mois par tranche de cinq points d'expérience dépensés  
**Pré-requis :** Aucun  
**Jet de dé :** Aucun  
**Coût :** Spécial

Le personnage passe son temps à renforcer ses compétences. Il doit trouver des maîtres aptes à lui enseigner ce qu'il souhaite. Un professeur n'est nécessaire que pour développer des *Capacités* à 0. Si le personnage possède au moins un point dans une capacité, il peut la développer seul, avec sa propre étude. Les *Disciplines* demandent aussi le concours d'un maître. Les coûts demandés par les maîtres peuvent varier grandement, allant d'un simple paiement à la demande d'un service au personnage (quête, espionnage d'un autre cainite de la ville, ...).

## ESPION

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Sélection  
**Jet de dé :** Charisme+Empathie  
**Coût :** Spécial

Cette action permet au vampire de recruter un espion plus ou moins compétent. Il doit d'abord réaliser une action de *Sélection* avec pour critères les qualités qu'il juge utiles chez un espion. Le recrutement de l'espion demande un mois et coûte un nombre de deniers égal à la somme des *Capacités* exigées par le joueur fois dix. Durant un mois, le vampire approche l'espion et lui propose d'entrer à son service. Après le mois, le vampire passe un an complet à lui enseigner ce qu'il doit savoir sur la société cainite et ce que le personnage attend de lui. Après cette années, l'espion est fin prêt pour ses missions.

Un joueur peut placer un espion dans une institution pour en apprendre les rouages. Dans ce cas, voici la difficulté du jet de dé lié à l'action *Institution*. La capacité *Subterfuge* de l'espion détermine la difficulté de base :

● 10  
●● 9

- 8
- 7
- 6

En fonction des autres *Capacités* (*Larcin*, *Furtivité* et *Investigation*) de l'espion, la difficulté peut être encore diminuée. En fin de compte, le joueur effectuera le jet de dé en fonction de la difficulté déterminée :

- -0
- -1
- -2
- -2
- -3

Enfin, une fois que le joueur a effectué le jet de dé pour son espion, il peut apprendre des choses plus ou moins intéressantes concernant l'institution ou un autre organisme. Le Conteur peut restreindre l'utilisation des espions aux Institution mais il serait logique de permettre leur utilisation pour espionner d'autres caïnites, ... Voici les effets du jet en fonction des succès obtenus. Les niveaux sont cumulables :

X L'espion se fait repérer. En fonction de l'Institution, le Conteur peut le faire capturer ou autre...

● Les informations décrites à l'action *Institution* (l'espion ne se fait pas prendre quand il a au moins un succès)

●● Le nom d'une personne très influente de l'Institution ou encore le gain d'un

contact dans l'organisation.

●●● Le tableau hiérarchique complet de l'Institution, ses liens avec une autre organisation, l'été des comptes, ...

●●●● Obtention d'une des plus grandes faiblesses de l'Institution (personnes corrompibles, déficience de sécurité, ...)

●●●●● Les noms de tous les chefs de l'Institution ainsi que leurs fonctions précises (ou encore la localisation de leur famille)

## ÉTUDE

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Aucun  
**Jet de dé :** Aucun  
**Coût :** 2 à 10 deniers

Grâce à cette action, le personnage peut gagner des points d'étude. Il se plonge dans les livres et l'apprentissage sous toutes ses formes. Le personnage gagne, en un mois, son score d'*Intelligence* en points d'étude. Il ne peut étudier de cette façon qu'une fois par an car sa capacité d'assimilation a des limites. Les points d'étude peuvent se dépenser uniquement pour développer les compétences et les connaissances. De plus, la moitié des coûts doivent être faits avec de l'expérience.

*Exemple : un joueur étudie un mois et gagne 3 (Intelligence) points d'étude. Il possède 3 points*



CHAPITRE 7 : PASSE LE TEMPS

d'expérience. Grâce à son étude, c'est comme s'il disposait de 6 points d'expérience pour développer ses Compétences et ses Connaissances.

## FÊTE CAÏNITE

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Statut à 1  
**Jet de dé :** Manipulation+Empathie  
**Coût :** Spécial

Le personnage organise une somptueuse fête à l'attention des caïnites présents en ville. Il met littéralement les petits plats dans les grands pour l'occasion. Il obtient l'autorisation du Prince s'il y en a un en ville de créer temporairement un bar de sang. Grâce à l'utilisation éventuelle d'un *Espion*, il peut déterminer quel types de sang sont souhaités et les obtenir. Le jet de dé sera dans ce cas *Intelligence+Investigation* contre une difficulté fixée par le Conteur en fonction des invités. Le coût en deniers d'une telle soirée est égal au nombre d'invités multiplié par le score de *Statut* du personnage multiplié par 10 deniers.

Ensuite, le joueur va déterminer le degré de succès de sa petite fête. Il va pour cela effectuer son jet de *Manipulation+Empathie* avec pour difficultés celles qui suivent :

Invités	Difficulté
10	6
15	7
20	8
30	9
50	10

Dans les invités, ne sont comptés que les caïnites et les individus suffisamment importants, ceux que le conteur juge utile de considérer comme des égaux des vampires (gouverneur, duc, ...). Si le personnage invite (à coup sûr) le Prince à sa petite fête, la difficulté est automatiquement augmentée de un point. Si le jet de dé est réussi, voici les effets qu'il procure. Le personnage peut augmenter son *Statut* de un point s'il accumule au travers de peut être plusieurs fêtes un total de succès égal au nouveau niveau fois cinq.

*Exemple : un caïnite possédant 2 en Statut organise une fête. Il devra obtenir 10 succès au total pour faire passer son Statut à 3.*

Les fêtes doivent être proches les unes des autres;

il ne peut y avoir qu'un mois d'écart entre chacune pour que les succès obtenus s'additionnent. Si une fête est annulée, les succès sont perdus ! Le *Statut* ne peut être augmenté que de deux points de cette façon. De plus, pour conserver les points gagnés, le personnage devra organiser au moins une fête par an.

## GOULE

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Sélection  
Autorisation du Prince  
**Jet de dé :** Voie  
**Coût :** Aucun

Une fois que le joueur a réussi une *Sélection* et que son personnage reçoit l'autorisation du Prince, il peut se mettre en devoir de chercher un individu digne de devenir son Goule. Pour ce faire, il rencontre la « cible » de sa sélection à de nombreuses reprises pendant un mois. Il discute avec elle et l'invite à entrer dans le *Monde des Ténèbres*. Le joueur effectue un jet de *Voie* contre une difficulté égale à la volonté de sa « cible » +3. Il lui faudra autant de succès que de qualités demandées à sa Goule. Si l'individu choisit est un serviteur, la difficulté tombe à un niveau égal à la volonté de la « cible ». Un personnage peut créer des Goules tant que le Prince donne son accord mais dans tous les cas il n'est créera qu'une par tranche de six mois. Un apprentissage correct est long.

## INSTITUTION

**Temps :** Trois mois  
**Pré-requis :** Espion  
**Jet de dé :** Intelligence+Politique  
**Coût :** Spécial

Le joueur décide que son personnage étudie les rouages d'une Institution afin d'y placer un *Agent* (voir action du même nom) ou un *Espion* (voir action du même nom). Il se peut que cet espion soit le même que celui qui a observé pour le personnage. Grâce à cette action, le personnage peut apprendre quelles sont les structures de l'institution. Ensuite, avec ces renseignements, il pourra effectuer l'action *Sélection* sur un membre de l'institution et enfin l'action *Agent* ou *Espion*. Après trois mois d'espionnage, le personnage joue un jet en *Intelligence+Politique* contre une difficulté fixée par le Conteur en fonction des qualités de l'espion. Il est



à noter que l'espion utilisé à ce moment ne connaît pas l'institution...

Si le jet de dé est réussi, le Conteur informe le joueur de la structure de l'institution. En règle générale, toute institution possède quatre niveaux d'individus. Si le joueur décide d'effectuer une *Sélection* sur des personnes appartenant à ces niveaux, une difficulté supplémentaire est introduite en fonction de leur place sur cette échelle hiérarchique :

- |   |  |
|---|--|
| 1 | La plus basse catégorie. Elle correspond aux exécuteurs des basses tâches. |
| 2 | Catégorie intermédiaire. Les chefs d'équipe et autres y tombent.           |
| 3 | Cette catégorie correspondrait aux « cadres » de notre époque.             |
| 4 | La dernière catégorie, elle comprend les chefs de l'institution.           |

Le Conteur peut décider d'une cinquième catégorie. Par exemple pour établir un chef unique d'une institution. Une institution, dans une cité, peut être :

- La milice,
- L'église,
- Les corporations,
- La suite du roi,
- Les enlumineurs,
- Une confrérie de moines,
- ...

#### LE BAL DES MORTELS

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Renommée à 1  
**Jet de dé :** Intelligence+Empathie  
**Coût :**

Le personnage organise une fête, un bal ou une réunion festive en l'honneur des mortels. Durant cette manifestation, il peut se concentrer sur le recrutement d'un pion. Ses difficultés pour l'action *Sélection* sont diminuées de un point. Les coûts pour organiser une telle fête sont fonctions de l'intérêt du joueur pour trouver un individu qui regroupe les qualités qu'il souhaite ! Ainsi, si le joueur veut le plus possible de personnes avec des *Capacités* exceptionnelles, il lui faudra payer le prix. Les coûts de la fête sont établis comme suit :

**Invités**                      **Coût**

10	20 deniers
20	60 deniers
30	120 deniers
40	200 deniers
50+	300 deniers

Le jet de *Intelligence+Empathie* est réalisé pour voir si le personnage réussit à rassembler toutes les personnes souhaitées. Le nombre de succès (difficulté de 6) détermine le nombre d'actions *Sélection* qui seront calculées avec le point de bonus...

#### LE FAVORI

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Goule  
**Jet de dé :** Intelligence+Enseignement  
**Coût :** Aucun

Une fois que le personnage a reçu l'autorisation de créer un Goule, il peut « améliorer » ce Goule. Ainsi, après avoir créé la fiche du Goule, le joueur peut tenter cette action. S'il réussit son enseignement, le Goule reçoit une des disciplines de clan du personnage en plus de celle qu'il obtient en tant que Goule. La difficulté de l'enseignement sera en fonction du score du Goule en *Intelligence* :

●	8
●●	7
●●●	6
●●●●	5
●●●●●	4

Dans tous les cas, le Goule ne peut recevoir ainsi qu'une seule discipline. Il lui faut un mois pour l'apprendre mais un an pour que les effets soient complètement gagnés !

#### ŒUVRE DE CHARITÉ

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Aucun  
**Jet de dé :** Charisme+Sénéchal  
**Coût :** Spécial

Cette action est un peu spéciale, en ce sens qu'elle est un exemple. Chaque voie possède une hiérarchie de péchés et des actions bénéfiques. Donc, l'action présente est un exemple pour la voie de l'*Humanité*. Le Conteur peut s'en inspirer pour en créer d'autres relatives aux autres voies.

Par le biais de cette action, le joueur crée une œuvre de charité ayant pour but d'améliorer la voie de son personnage. Ce n'est qu'après avoir créé un nombre d'œuvres égal à son score actuel de Voie qu'il sera reconnu par le peuple comme un bienfaiteur et pourra entrer en *Retraite Sacrée*.

Par œuvre, il est entendu des actes comme la création d'un orphelinat, d'un couvent, de facilités pour les mortels, ... Dans tous les cas, cette action doit coûter cher, très cher afin de représenter la dépense consentie par le personnage à améliorer sa condition. Le Conteur est le seul arbitre quand aux modalités de l'action. Le jet de dé pour, par exemple, créer un orphelinat serait *Charisme+Sénéchal...*

#### RETRAITE SACRÉE

**Temps :** Un an  
**Pré-requis :** Selon le Conteur  
**Jet de dé :** Aucun  
**Coût :** Aucun

Avec cette action, le personnage peut tenter d'augmenter sa voie d'un point à concurrence de 9. Le moment approprié est déterminé par le Conteur ainsi que les raisons et les justification d'une telle cérémonie. Les actes du personnage doivent aller dans ce sens ! A aucun moment le joueur ne devrait se permettre de demander cette action au Conteur. Ce n'est que quand il aura prouvé aller réellement dans le sens de sa Voie que le Conteur lui proposera d'entrer en *Retraite Sacrée*.

#### SÉLECTION

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Aucun  
**Jet de dé :** Intelligence+Investigation  
**Coût :** Aucun

Cette action est sûrement la plus importante pour un caïnite désireux de contrôler la société mortelle ou du moins de s'en tenir informé. Il passe son temps à observer un mortel pour le sélectionner. Cela dans le but que ce mortel devienne un jour autre chose pour lui. Il pourra en faire un agent, un espion, un serviteur, un Goule, ... Dans tous les cas, le caïnite doit réussir plusieurs jets de dés basés sur son intelligence.

Le joueur énonce les qualités recherchées chez sa « cible ». Les qualités peuvent être, par exemple, un score minimum dans un attribut, une capacité, une vertu, la volonté, ... Pour chaque qualité recherchée, le joueur effectue, pour son personnage, un jet en *Intelligence+Investigation*. A moins que le Conteur ne spécifie une autre capacité plus adéquate dans le groupement de dé, l'*Investigation* sera toujours utilisée. Plus la cible devra réunir de qualités, plus il sera difficile d'en localiser une. Le joueur peut spécifier autant de qualités qu'il le souhaite mais en demander plus de quatre l'obligera à passer un moins supplémentaire en recherches.

Selon les niveaux demandés dans les caractéristiques, la difficulté du jet varie. Voici le tableau des difficultés :

Attributs ou Capacité	Difficulté
1	-
2	6
3	7
4	8
5*	9

\* Uniquement dans un attribut mental

Volonté	Difficulté
2-3	-
4	7
5	8
6-7	9
8	10

Le joueur peut énoncer d'autres exigences qui ne sont pas prises en compte comme le sont les attributs, les capacités et la volonté. En fonction de ses besoins, le Conteur peut décider de la disponibilité d'un individu ou pas. Il peut aussi demander un jet de dé au joueur. Par exemple, le joueur cherche une cible noble. Aisément, le Conteur peut approuver le fait d'en trouver un sans jouer de dé. Par contre, si le joueur cherche un individu pieu, n'ayant jamais péché, le Conteur demandera sûrement un jet de dé assez difficile !

Une fois que toutes les exigences sont fixées, le joueur joue les dés pour chaque qualité. Si la personne sélectionnée ne réunit pas toutes les qualités, le joueur ne peut pas en choisir une autre pour le mois dépensé. Il devra recommencer le mois suivant. Voici un exemple :

*Un joueur cherche un individu mortel ayant au*

*moins 3 en charisme et en manipulation. Il veut aussi que cette personne ait 2 en érudition et soit membre d'une confrérie de tisserands. Les difficultés sur ses jets de dés sont les suivantes :*

*6 pour l'érudition,  
7 pour le charisme,  
7 pour la manipulation,  
8 pour le fait d'appartenir à la confrérie (le Conteur décide que peu d'individus de la confrérie sont susceptibles de se trouver dans les endroits fréquentés par le personnage, à la nuit tombée).*

*Le joueur réalise ses jets de dé qui sont respectivement de 1 succès, 2, 0 et 1. Le Conteur l'informe donc que toutes les qualités sauf la manipulation sont réunies. Le joueur décide de garder cette « cible », ne souhaitant pas passer un autre mois en recherches.*

Cette action ne coûte rien. En effet, la *Sélection* n'est qu'une étape dans le processus de création d'un individu dévoué au caïnite. Un coût interviendra dans les autres actions qui en découlent...

#### SERVITEUR

**Temps :** Un mois  
**Pré-requis :** Sélection  
**Jet de dé :** Manipulation+Sénéchal  
**Coût :** De 2 à 20 deniers

Grâce à cette action, le personnage rencontre un individu qu'il a sélectionné (voir l'action du même nom) pour ses qualités. Il paie la personne un certain salaire (à la discrétion du Conteur, entre 2 et 20 deniers) durant les premiers temps de son service. Au fur et à mesure, l'individu commence à apprécier le personnage si le joueur réussit un jet de *Manipulation+Sénéchal* contre une difficulté déterminée par le Conteur. A ce moment, le joueur ne doit plus dépenser d'argent pour payer son nouveau serviteur. Celui-ci est devenu un « ami » du personnage au même titre que l'historique *Serviteur*. Il n'est possible d'obtenir un serviteur qu'une fois tous les trois ans. La tâche pour les former et les préparer au *Monde des Ténèbres* est épuisante et longue.



## hapitre Huitième :

# Le Refuge

« Dans ton territoire tu es le Prince, dans tin refuge, ta parole fais loi. Mais n'oublie pas le plus important : chez toi, tu as tout pouvoir en effet mais ce sont tes pièges qui dictent leur loi. »

Paroles d'un Sire  
À son infant.

Ce chapitre présente une action précise du chapitre précédent : la construction du refuge. Nous allons étudier et déterminer le temps et les ressources nécessaires à l'édification du refuge des personnages. Les règles présentées ci-dessous sont sommaires et les coûts approximatifs. En fait, la méthode n'a jamais été testée. Elle le sera dans ma propre campagne à venir. Aussi, si vous notez des incohérences ou des invraisemblances, modifiez allégrement les entrées. Le Conteur devra faire preuve d'imagination pour combler les manques et les idées des joueurs...

## PREMIÈRE ÉTAPE : LE PLAN

Chaque personnage peut décider d'acheter une demeure pour lui servir de refuge ou bien de la construire lui-même. L'historique *Ressources* donne accès à certaines maisons en fonction de son niveau. Voici les demeures données par l'historique. Les niveaux 1 et 2 ne spécifient pas de maison. Il est recommandé d'assurer le fait que le personnage possède au moins une chambre dans une auberge ou une pension de façon permanente...

### Ressources

●	~
●●	~
●●●	Une petite maison
●●●●	Un manoir
●●●●●	Un château

Mais l'historique *Ressources* peut être complété par la dépense d'argent de la part du joueur pour son personnage. Il est aussi tout à fait possible qu'il décide d'acheter une demeure avec l'argent gagné ou trouvé durant la Chronique. Dans ce cas, le personnage ne gagne pas l'historique *Ressources* mais possède simplement la demeure. Voici un tableau récapitulatif des différentes « maisons » disponibles au Moyen Âge :

Type	# Pièces	# Étages	# Greniers	# Caves	Prix	Temps
Petite maison	3	0	0	0	300	1 mois
Maison	4	0	1	0	500	2 mois
Demeure Cossue	8	1	1	1	2000	10 mois
Manoir	12	2	2	3	7500	2 ans
Hôtel Privé	20	2	2	3	20000	3 ans
Palace	30	3	3	4	50000	5 ans
Château	60	4	5	8	100000	10 ans

**Prix** est le coût de base, à l'achat et en deniers, de la demeure. Les travaux et éventuelles modifications doivent être payées après. **Temps** est le temps de construction du bâtiment.

**Petite Maison.** Il s'agit là de la demeure classique du Moyen Âge. Les maisons des villes sont petites et généralement trapues. Elles sont serrées les unes contre les autres, formant de longs coronas. Les petites bicoques des villages sont, quand à elles, un peu plus grandes mais tout aussi inconfortables. La majorité d'entre-elles possèdent un espace réservé aux animaux. Une simple barrière les sépare des habitants. Ce procédé était très répandu pour assurer une chaleur constante en hiver !

**Maison.** Ce type de bâtiment ne se rencontre que dans les villes et les cités. La maison est construite le plus souvent en pierre, dans le style architectural de la cité ou du quartier. Son avantage est de posséder un grenier. Et comme les citadins n'élèvent pas de bête, elle est en règle général plus propre qu'une maison de village.

**Demeure Cossue.** Ce type de maison est le plus souvent la propriété d'un commerçant aisé ou d'un corporatiste possédant une bonne place. Dans tous les cas, cette demeure ne se trouve que dans les cités. Il arrive occasionnellement que la maison d'un bourgmestre ou d'un riche aubergiste tombe dans cette catégorie.

**Manoir.**

**Hôtel privé.**

**Palace.**

**Château.**

## DEUXIÈME ÉTAPE : MODIFICATIONS