

Vous êtes un vampire, sans doute l'une des créatures les plus puissantes de ce monde.

Si vous avez un jour été humain, vous l'avez oublié au fil des âges, les souvenirs de plus en plus flous et irréels après chaque épisode de torpeur. Vous ne survivez que parce que vous buvez du sang frais, directement aux artères de vos victimes. Vous ne survivez que parce que vous avez appris à dompter et à maîtriser la bête qui vous ronge de l'intérieur, une bête d'instincts et de désirs, de réflexes primordiaux et prédateurs.

Vous errez à travers le monde – un monde dangereux où des événements étranges se déroulent qui vous inquiètent et vous terrifient – à la recherche de passions dans lesquelles vous pourrez vous immerger, de projets qui vous garderont éveillé, de sensations qui tiendront la bête à l'écart, de contacts avec les humains qui sont vos victimes et aussi vos anges gardiens tant que vous conservez un lien avec eux.

Vous voyagez pour comprendre les événements qui vous font peur et vous savez que vous n'êtes pas seuls à chercher des réponses.

Vampires est un jeu d'aventures monstrueuses, destiné à un public mature, motorisé par une version du système Métal et forcément très inspiré du jeu de rôle publié par White Wolf.

Ce jeu est basé sur le DRS du système Métal, version 1.0, placé sous la licence Creative Commons CC-BY-NC-SA. 2.0 FR. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>. **Auteurs** : Éditions John Doe, Le Grümph, Rafael Colombeau, François Lalande, Pierrick May.



métal nocturne

immortalité

Vous avez peut-être été un humain jadis, il y a très longtemps. Vous ne vous en souvenez plus. Vous ne vous souvenez plus de la manière dont vous êtes devenu un vampire. Peut-être êtes-vous né ainsi, qui pourrait le savoir.

Il y a peu de vampires sur terre et chacun d'entre eux est puissant. Pour un temps du moins. Car vous vivez selon des cycles complexes d'éveil et de torpeur : plus vous agissez, plus vous apprenez, plus vous devenez puissant, plus vous vous rapprochez de votre prochain sommeil. Et lorsque vous plongez enfin dans la léthargie, parce que vous avez été grièvement blessé ou parce que vous en avez décidé ainsi, vous restez ainsi durant des mois, des années, des siècles, des millénaires, jusqu'à ce que la bête vous ramène à la surface, poussée par la faim et la colère et la peur.

Après chaque épisode de torpeur, une grande partie de vos souvenirs et de votre puissance s'est évanouie. Vous devez réapprendre tant de choses, vous habituer à une nouvelle époque, trouver de nouveaux liens parmi les hommes. C'est à la fois une source d'angoisse et de joie : avancer un temps sans protection, faire face à de nouvelles menaces, à des temps étranges et mystérieux ; mais aussi trouver tant de choses à découvrir et à expérimenter !

Vous êtes réveillé depuis quelques années maintenant, plusieurs décennies peut-être. Vous êtes plus ou moins habitué à ce nouveau monde dans lequel vous vivez ; vous l'avez observé tandis qu'il se transformait et que de nouvelles technologies apparaissaient ; vous avez planté vos crocs dans ses jugulaires pour assoir votre puissance personnelle, financière, politique, sociale. Ce faisant, vous avez laissé la bête jaillir plus d'une fois, ce qui vous fragilise et vous démunie face aux événements étranges et aux menaces qui apparaissent de plus en plus régulièrement.

Pour commencer à créer votre personnage, répartissez 6 rangs entre l'âge et la façade. L'âge indique le nombre de points de sang que vous pouvez dépenser ; la façade indique le nombre de points de bête que vous pouvez encaisser.

Un âge élevé indique que vous êtes éveillé depuis longtemps, près de cinquante ans par rang. Vous êtes beaucoup plus puissant ; vous disposez de moyens beaucoup plus importants pour faire face aux dangers du monde et imposer votre volonté aux humains. Une façade puissante indique que vous maîtrisez votre bête, que vous ne lui lâchez pas aisément la bride. Si vous tombez en torpeur, cela ne durera pas très longtemps. Vous serez vite de retour sans avoir perdu de votre puissance ou de vos contacts.

Vous ne pouvez pas posséder un âge avancé et une façade inébranlable à la fois. Si vous êtes de retour depuis peu, votre sang est faible mais la bête est endormie et vous présentez une façade intacte ; si vous êtes puissant, c'est parce que vous avez vécu et sans doute perdu le contrôle de la bête à plusieurs occasions – votre sang est incroyablement puissant et vous permet bien des prodiges, mais au prix de ce qui vous rattache à l'humanité.

expérience

Agir, c'est apprendre. Vous renforcez vos réflexes, vous apprenez des gestes, vous enregistrez de nouvelles connaissances. Vous vous améliorez sans cesse dès lors que vous êtes en mouvement et que vous restez sensibles aux merveilles du monde. Votre sang se purifie et devient plus puissant au fur et à mesure.

Lors de la création de votre personnage, puis au cours de ses aventures, vous gagnez des points d'expérience (XP). À chaque fois que le total d'expérience de votre personnage atteint un seuil particulier, votre sang gagne un rang.

À la création, le total d'expérience dont vous disposez pour développer votre personnage dépend du nombre de rangs que vous avez placé dans votre âge, comme indiqué dans la table ci-dessous :

Âge	XP
1	100
2	150
3	200
4	300
5	400

Inversement, à chaque fois que vous totalisez assez d'expérience pour atteindre l'un des seuils indiqués, vous gagnez un rang d'âge.

En moyenne, un personnage gagne 1 XP par heure de jeu effective autour de la table. Les vampires qui agissent beaucoup et vite gagnent donc de l'expérience et atteignent leur pleine puissance rapidement – ce qui réduit d'autant le temps qu'ils passent éveillés avant de devoir replonger en torpeur. Inversement, un vampire qui reste tranquillement en son domaine peut rester éveillé de longs, très longs siècles.

traits

En tant que vampire, vous avez de grands pouvoirs personnels et matériels. Vous avez tant de temps devant vous pour apprendre, vous perfectionner, améliorer vos compétences et engranger des connaissances. Vous pouvez développer des stratégies longues et complexes pour gagner de l'influence sur des secteurs entiers des sociétés humaines, développer des amitiés utiles, faire fructifier des avoirs, investir dans des domaines en devenir dont vous profiterez plus tard. Vous rencontrez tant de gens à qui vous pouvez rendre service en attendant qu'ils vous renvoie l'ascenseur – eux ou leurs descendants.

Et puis, vous avez des pouvoirs surnaturels, des capacités étonnantes que vous apprenez à maîtriser au fil du temps. Entre vous, vous les appelez disciplines, car vous savez le temps et les efforts que vous devez leur consacrer pour en tirer le maximum – ce ne sont pas des capacités instinctives, mais bien des fleurs précieuses que vous cultivez avec soin.

Les **traits** appartiennent à trois catégories distinctes dont l'utilisation est différentes, mais dont la notation et le développement sont identiques :

✎ les **compétences** sont des domaines larges – techniques, savoirs, influences – qui vous permettent d'interagir directement avec le monde. Tous les personnages partagent une liste commune et définie de compétences, car ce sont les vecteurs privilégiés de vos actions au cours des aventures.

✎ les **aspects** sont des traits personnels, qui indiquent les particularités du personnage – des talents, des dons, des privilèges, des spécialités, des moyens qui le rendent uniques. Chaque personnage doit développer sa propre liste d'aspect afin de coller au plus près à ses envies et ses besoins spécifiques.

✎ les **disciplines** sont les pouvoirs surnaturels des vampires. Il existe neuf disciplines différentes et chaque rang maîtrisé débloque une utilisation particulière du pouvoir, de plus en plus puissante ou utile.

Tous les traits possèdent de 0 à 5 rangs. Plus le rang est élevé, plus le trait est utile ou puissant. On mesure les rangs en points d'expérience, comme indiqué dans le tableau suivant. Quand un trait reçoit assez d'expérience pour passer un seuil, il gagne automatiquement un rang – vous pouvez ainsi ouvrir de nouveaux aspects ou maîtriser de nouvelles disciplines en investissant des XP.

XP	Rang dans le trait
1	1
6	2
11	3
21	4
41	5

À la création du personnage, vous pouvez librement répartir les XP accordés par votre âge entre tous les traits. Vous devez obligatoirement mettre au point 1 XP dans chacune des compétences pour l'ouvrir au rang 1. Nous vous conseillons de développer de nombreux aspects pour votre personnage et de ne pas placer toute votre expérience uniquement dans les disciplines ou les compétences.

Au cours des aventures, à chaque fois que vous recevez des XP, répartissez-les à votre guise. Quand vous atteignez un seuil, la compétence, l'aspect ou la discipline gagne un rang.

compétences

Les compétences sont communes à tous les vampires, mais aussi à tous les humains. Elles forment un socle culturel auquel tout le monde se rattache, quelle que soit son origine. Les compétences sont des domaines larges et peuvent servir dans de nombreuses circonstances très différentes, aussi bien pour agir sur le champ que pour mettre en route des chaînes d'événements dont l'aboutissement se révèle bien plus tard. Pour une même action, plusieurs compétences différentes peuvent s'appliquer selon l'approche que vous choisissez.

athlète

Cette compétence vous permet d'accomplir des actions physiques très diverses, en force, comme soulever de lourdes charges ou projeter des poids à distance ; en souplesse et en adresse, comme effectuer des acrobaties ou lancer des objets ; en vitesse, lors d'une course ou d'un saut ; ou en endurance, pour soutenir un effort particulier durant des périodes longues. Athlète est une compétence très personnelle, qui mesure la manière dont vous maîtrisez votre propre corps, mais vous pouvez aussi l'utiliser pour lire des mouvements, masser quelqu'un ou comprendre comme un corps étranger répond à vos caresses et sollicitations.

bidouilleur

Cette compétence est directement liée à la compréhension, à l'utilisation et à la conception des technologies les plus variées, depuis la poterie préhistorique jusqu'à l'électronique de pointe, en passant par la forge, la chimie ou l'informatique. C'est aussi cette compétence qui vous permet de jouer de la musique, de pratiquer les arts plastiques ou de désamorcer une bombe. Bien qu'elle ait des applications très directes durant les aventures, vous pouvez aussi l'utiliser pour lancer des projets plus ambitieux, en coordination avec certains aspects dans le domaine de la conception industrielle ou du développement de nouveaux brevets technologiques.

érudit

Cette compétence couvre tous les champs des savoirs les plus divers – littérature, linguistique, histoire et géographie, histoire de l'art, biologie, physique, mathématiques, occultisme, etc. Elle fonctionne d'autant mieux que vous développez des aspects spécifiques pour les domaines qui vous intéressent. Érudit est aussi la compétence de l'actualité et de l'information. Vous pouvez plus aisément établir des liens entre des fragments d'information épars, analyser des faits ou des dossiers, fouiller des bases de données ou des bibliothèques.

guerrier

Cette compétence vous sera utile au combat, pour maîtriser vos adversaires, les tuer ou les immobiliser. Vous apprenez à manier de nombreuses armes grâce aux aspects que vous choisissez, à moins que vous ne préfériez les techniques martiales à mains nues – ou avec vos griffes et vos crocs. Guerrier est aussi une compétence tactique, que vous pouvez activer pour organiser et mener une équipe d'intervention, évacuer des civils ou monter un plan de bataille.

intermédiaire

Cette compétence vous met en contact avec les gens. Vous savez interagir avec eux, en obtenir des services, les manipuler ou les convaincre. D'une manière plus large, elle vous donne des contacts dans divers milieux ou, par le biais d'aspects adaptés, vous permet de nouer des relations parmi les humains, des personnes spécifiques, nommées, qui peuvent vous aider ou vous informer quand vous en avez besoin ou simplement partager du temps en votre compagnie pour tenir la bête à l'écart ou vous permettre de vous nourrir sans fournir l'effort d'une chasse.

intrigant

Cette compétence vous permet de comprendre les gens, de sonder leurs cœurs et leurs esprits, de saisir leurs émotions et leurs sentiments, d'analyser leurs motivations et leurs désirs. Elle vous permet aussi de manipuler leur inconscient, que ce soit par des rumeurs judicieusement distillées, de mêmes soigneusement conçus ou de campagnes de communication parfaitement organisées.

marchand

Cette compétence vous permet de négocier en toutes circonstances, à chaque fois que vous devez organiser un échange avec des personnes également intéressées. Mais elle est surtout une mesure de votre fortune personnel, de vos moyens matériels immédiatement disponibles ou que vous pouvez mobiliser. Avec les aspects adéquats, vous pouvez posséder tout ce que vous désirez et, à chaque fois que vous en avez besoin, Marchand vous permet d'acheter des biens à votre portée.

nomade

Cette compétence vous permet de vous déplacer partout et de survivre dans bien des environnements dangereux pour vous. Le soleil est votre pire ennemi et vous ne voudrez pas vous retrouver isolé en pleine nature lorsque l'aube se lève. Vous connaissez le monde et ses refuges, vous avez voyagé partout, vous avez enregistré des dizaines de plans de villes dans votre mémoire et vous ne manquez pas de ressources. Cette compétence vous a aussi mis en contact avec une multitude de cultures et de milieux où vous avez appris à vous fondre, à disparaître. C'est la compétence de la discrétion et de l'effacement.

seigneur

Cette compétence mesure votre aisance sociale, la manière dont vous en imposez au monde, dont votre seule présence change l'atmosphère d'une pièce. Mais c'est aussi et surtout une mesure de votre influence directe sur les sociétés humaines. Avec les aspects adéquats, vous pouvez peser sur les décisions des plus grandes corporations mondiales, vous avez un accès direct aux salles de rédaction des plus grands médias, vous savez qui contacter pour influencer le vote d'une loi. Vous êtes véritablement l'un des seigneurs du monde.

aspects

Chaque vampire possède sa propre histoire, celle qu'il a écrite au cours de cette incarnation et parfois comme un écho à ses vies précédentes. Toutes les choses qu'il connaît et sait accomplir, tous les gens qu'il connaît, tous les avantages, les privilèges, les ressources dont il dispose, forment une nébuleuse complexe et unique au monde.

Les aspects prennent la forme de mots, d'expressions ou de phrases que vous choisissez librement pour qu'ils correspondent parfaitement à la personnalité de votre vampire. Des aspects très semblables dans leur application peuvent ainsi se tourner de multiples manières selon les goûts et les besoins. N'hésitez pas à choisir de très nombreux aspects, même avec un rang faible – le plus souvent, ce sont ces aspects qui vous permettront simplement de pouvoir tenter une action sinon impossible ou extrêmement difficile ou qui vous donneront des ressources particulières. Voici quelques exemples d'aspects, classés en différentes catégories, mais n'oubliez pas que ce ne sont que des exemples, pas des listes exhaustives. Ainsi, il est possible de choisir :

♣ **des adjectifs** : beau, grand, solide, rapide, inventif, éveillé, méfiant, charismatique, curieux, intimidant, air innocent, gros et gras, courageux, etc.

♣ **des activités ou des spécialités** : armes de poing, piloter un avion, manier les lames, griffes et crocs, séduction, grimper, sentir le mensonge, chasser, troupeau, baratiner, noctambule, mathématiques, occultisme, médecine, etc.

♣ **des relations, des contacts, des domaines d'influence** : rédaction du Washington Post, Robert Kelsow patron du CDC, Amhid Cekuk contrebandier en Méditerranée, New York Police Department, Général Obayev de l'armée russe, membre du directoire de Goldman Sasch, cabinet d'avocats Asdeus, etc.

♣ **des ressources** : villa en Provence, loft à New York, compte off-shore dans les Caïmans, cache d'armes à Paris, refuge à Berlin, fabrique de faux passeports, etc.

♣ **des souvenirs anciens** : pèlerinage de Compostelle, guerre de trente ans, un été à Florence avec les Guelfes, campagne de Scipion à Carthage, etc.

Si vous ne parvenez pas à trouver des aspects en nombre suffisant à la création du personnage, n'hésitez pas à mettre des XP de côté pour en créer au cours des premières aventures, au fur et à mesure que les idées vous viendront.

disciplines

Les vampires possèdent des pouvoirs surnaturels considérables. Ils sont capables de prouesses physiques hors du commun, de jouer avec la volonté des humains, de voir ce qui est invisible. Mais ce n'est pas instinctif ou naturel pour eux. Vous devrez travailler, et travailler dur, pour développer et maîtriser vos pouvoirs, vos disciplines.

La plupart des disciplines possèdent cinq rangs et ainsi cinq capacités particulières. Vous n'avez accès qu'aux pouvoirs dont le rang est égal ou inférieur à votre rang de maîtrise. Certains pouvoirs nécessitent la dépense de points de sang. Parfois, vous devez effectuer un jet et les qualités obtenues indiquent les effets exacts que vous obtenez. Chaque pouvoir indique, entre parenthèses, les éléments suivants dans l'ordre : le coût en points de sang, la durée du pouvoir et la poignée que vous devez réunir pour effectuer le jet.

♠ animalisme

Les vampires ont d'immenses pouvoirs de domination sur les esprits plus faibles que les leurs, et cela inclut certainement les animaux. Il faut néanmoins connaître la biologie et l'éthologie de ces créatures pour les manipuler avec le plus d'efficacité.

♠ **Murmure sauvage** (0 ; instantanée ; Érudit + Animalisme – disposition de la créature) : vous comprenez le langage des animaux qui vous entourent et communiquez avec eux, à condition que vous puissiez capter leur regard pendant quelques secondes.

♠ **Obéissance** (0 ; scène ; Érudit + Animalisme – disposition des animaux) : vous commandez aux animaux – vous n'avez plus besoin de les prier, de les cajoler ou de les menacer. Si vous captez leur regard durant quelques instants, ils vous obéissent du mieux qu'ils peuvent.

◆◆◆ **Appel sauvage** (1 ; instantanée ; Érudit + Animalisme) : vous appelez à vous les animaux d'un genre donné dans la région. Ceux-ci se dirigent alors vers vous à une vitesse normale pour leur type. Les qualités obtenues déterminent la distance de l'appel ainsi que l'abnégation des créatures.

◆◆◆◆ **Chevauchée de l'esprit sauvage** (1 par heure ; concentration ; Érudit + Animalisme) : vous possédez un animal en captant son regard. Dès lors, tandis que votre propre corps tombe en torpeur là où vous vous trouvez, vous occupez celui de l'animal et le dirigez en tout, utilisant ses perceptions et ses capacités naturelles.

◆◆◆◆◆ **Libérer la bête** (1 ; instantanée ; Érudit + Animalisme – valeur de la cible) : vous pouvez provoquer la bête ou la calmer. Les qualités que vous obtenez viennent impacter le moniteur de la bête d'une cible en vue ou votre propre moniteur.

◆ **auspex**

Les sens des vampires sont naturellement bons – pas de problèmes de myopie ou de surdité chez les créatures de la nuit. Cette discipline permet d'aller au-delà des sens communs aux mortels, de voir derrière les apparences, de projeter ses perceptions hors de son corps.

◆ **Intensification des sens** (0 ; instantanée ; aucune) : vous ajoutez gratuitement votre rang d'Auspex à tous vos jets de perception. Cela ne compte pas comme un aspect.

◆◆ **Perception de l'âme** (0 ; instantanée ; Intrigant + Auspex – valeur de la cible) : vous percevez les auras psychiques qui entourent toutes les créatures conscientes et déterminez ainsi les émotions, les motivations ou les dispositions d'un individu. Les qualités obtenues indiquent la quantité et la précision des informations perçues.

◆◆◆ **Toucher sensible** (1 ; instantanée ; Intrigant + Auspex) : vous obtenez des impressions psychiques en touchant un objet et en le manipulant quelques instants.

◆◆◆◆ **Langage silencieux** (1 ; instantanée ; Intrigant + Auspex) : vous projetez votre esprit dans celui d'une autre personne en vue afin d'y lire quelques pensées de surface ou y projeter un message télépathique. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les autres vampires à moins d'un lien de sang.

◆◆◆◆◆ **périple de l'anima** (1 par heure ; concentration ; aucune) : vous projetez votre esprit hors de votre corps. Ce dernier tombe alors en état de torpeur tandis que vous vagabondez librement sur terre, comme un spectre, sans vous préoccuper de l'épaisseur physique des choses.

◆ **célérité**

Les vampires sont des êtres incroyablement rapides. Les plus puissants d'entre eux peuvent donner l'impression qu'ils se déplacent aussi vite que la lumière ou qu'ils volent littéralement.

Vous ajoutez gratuitement votre rang de Célérité à tous vos jets physiques basés sur la rapidité, y compris pour calculer l'initiative ou le nombre d'action par tour. Cela ne compte pas comme un aspect. Vous pouvez aussi dépenser trois points d'efforts pour ajouter ce rang une deuxième fois sur un test, comme un aspect. Lorsque vous vous déplacez sur de longues distances (déplacement stratégique), votre rang de célérité indique votre vitesse réelle comme indiqué ci-dessous. Néanmoins, de telles vitesses vous coûtent un point de sang par heure.

Rang	Vitesse
1	Véhicule lent
2	Véhicule civil
3	Véhicule sportif
4	Hélicoptère
5	Jet supersonique

domination

L'un des plus grands pouvoirs des vampires est la manière dont ils peuvent imposer leur volonté aux créatures mortelles. Il suffit d'un regard échangé pour qu'un humain se retrouve subjugué et sa volonté annihilée. Il existe peu de manières de se protéger contre cette discipline, à moins de trouver refuge dans son foyer et de s'y tenir enfermé.

◆ **Mot de commande** (0 ; instantanée ; Seigneur + Domination – valeur + âge) : vous devez établir un contact visuel avec votre cible. Vous glissez alors un ordre d'un seul et unique mot auquel la cible doit obéir immédiatement. Le mot peut être dissimulé dans une phrase banale.

◆◆ **Murmure de suggestion** (1 ; instantanée ; Seigneur + Domination – valeur + âge) : vous devez établir un contact visuel avec votre cible. Vous l'hypnotisez de manière à implanter une suggestion ou une pensée dans son inconscient. Ce pouvoir permet de fixer des ordres complexes et à long terme.

◆◆◆ **Mnémosculture** (1 ; instantanée ; Intrigant + Domination – valeur + âge) : vous devez établir un contact visuel avec votre cible. Vous vous immergez dans ses souvenirs et sa mémoire. Vous pouvez en modifier ou en effacer des éléments. Le type, la profondeur ou l'ancienneté des souvenirs modifiés dépendent des succès obtenus.

◆◆◆◆ **Murmure de possession** (1 ; instantanée ; Seigneur + Domination – valeur + âge) : par un entretien constant, des murmures voilés et des gestes effacés, vous prenez le contrôle de la volonté de votre cible. Vous pouvez effectuer un jet par semaine. Chaque groupe de cinq qualités obtenues vous donne un dé supplémentaire pour tous les pouvoirs de Domination sur la cible et un dé de malus à tous les autres vampires.

◆◆◆◆◆ **Réceptacle** (1 ; concentration ; Seigneur + Domination – valeur + âge) : vous n'avez plus besoin de mots pour imposer votre volonté à une cible. Si vous devez toujours assurer un contact visuel avec cette dernière, chaque qualité obtenue vous offre un contrôle total sur toutes ses actions pendant une minute.

forteresse

Certains vampires sont extrêmement résistants, capables de supporter même la lumière du soleil pendant de courts instants. Mais c'est une discipline exigeante que la Forteresse, qui finit par isoler le vampire de toutes sensations.

Vous ajoutez gratuitement votre rang de Forteresse à tous vos jets physiques basés sur la résistance et la vigueur. Cela ne compte pas comme un aspect. Vous pouvez aussi dépenser trois points d'efforts pour ajouter ce rang une deuxième fois sur un test, comme un aspect. Vous ajoutez votre rang de Forteresse à votre seuil de rupture, mais aussi pour réduire d'autant les dégâts causés par le soleil, par le feu et toutes les autres sources de dégâts mortels.

métamorphose

Les vieux contes parlent des capacités de métamorphose du vampire, parce que c'est sans doute l'un de ses pouvoirs les plus directement visible. Yeux rouges dans la nuit, griffes noires et luisantes, transformation en chauve-souris – ce ne sont pas des histoires pour les enfants à la veillée.

◆ **Les yeux de la bête** (0 ; instantanée ; aucune) : vous voyez dans la nuit noire et les ténèbres en niveaux de gris, avec un grand degré de précision. Néanmoins, vos yeux ont tendance à légèrement rougeoier et toutes les lumières s'y reflètent parfaitement.

◆◆ **Les griffes de la bête** (1 ; scène ; aucune) : vos ongles poussent jusqu'à devenir de puissantes griffes. Ajoutez votre rang de Métamorphose à la menace normale de vos attaques à mains nues.

◆◆◆ **Le refuge de la bête** (1 ; instantanée ; aucune) : vous vous fondez avec la terre, jusqu'à disparaître complètement, même si on creuse l'endroit. Tant que vous restez sous cette forme, vous êtes immunisé aux rayons du soleil, au feu et à tous les autres dangers. Par ailleurs, si vous tombez en torpeur, votre corps se font naturellement et pour la durée du sommeil dans la terre. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les sols travaillés par l'homme (dallage, terre battue, bitume, jardins, etc.)

◆◆◆◆ **L'aspect de la bête** (0 ; instantanée ; aucune) : vous ajoutez votre rang de Métamorphose à la valeur de votre âge pour résister à certains pouvoirs vampiriques (Domination et Présence, notamment).

◆◆◆◆◆ **Le corps de la bête** (1 par heure ; concentration ; aucune) : vous prenez la forme d'un animal de votre choix – généralement un loup ou un oiseau noir. Vous choisissez cette forme de manière définitive au moment d'ouvrir ce rang. Tant que vous êtes transformé, vous conservez votre esprit, vos aspects et vos disciplines.

◆ occultation

Les vampires ne survivraient pas depuis si longtemps s'ils n'avaient pas appris à se dissimuler aux yeux des mortels et à occulter leur nature vampirique.

◆ **Cape d'ombre** (0 ; instantanée ; aucune) : vous ajoutez votre rang d'Occultation à tous vos jets de discrétion. Cela ne compte pas comme un aspect.

◆◆ **Camouflage** (0 ; instantanée ; Nomade + Occultation) : vous dissimulez sur vous des objets plus ou moins importants en taille ou en poids qui ne peuvent être détectés aisément, même avec une fouille au corps ou un passage devant une machine.

◆◆◆ **Masquer la bête** (0 ; instantanée ; aucune) : vous réduisez de votre rang d'Occultation tous les malus sociaux vis-à-vis des humains causés par une façade trop faible.

◆◆◆◆ **L'étranger attendu** (1 ; instantanée ; Nomade + Occultation – valeur + âge) : vous prenez l'apparence de la personne que la cible s'attendait à voir, en fonction des circonstances. Vous n'avez pas forcément idée de l'identité que vous assumez tant que votre interlocuteur ne vous donne pas d'indices.

◆◆◆◆◆ **Assemblée invisible** (0 ; concentration ; aucune) : vous étendez votre pouvoir de Cape d'ombre à une personne en vue par rang d'Occultation. Vous pouvez dissimuler des personnes supplémentaires, mais cela vous coûte 1 sang pour chacune d'entre elles.

◆ présence

Les vampires sont des prédateurs et les humains le sentent et se soumettent. Instinctivement, ils savent qu'ils ont affaire aux seigneurs de la nuit. Ils courbent l'échine et obéissent à leurs ordres et leurs suggestions.

◆ **Révérance** (0 ; instantanée ; aucune) : vous ajoutez votre rang de Présence à tous vos tests sociaux. Cela ne compte pas comme un aspect.

◆◆ **Révélation** (1 ; instantanée ; Intermédiaire + Présence – valeur + âge) : vous favorisez les confidences et le partage des secrets et des pensées de la part de votre cible en instaurant un climat de confiance et en abaissant les niveaux de peur.

◆◆◆ **Charme** (1 ; instantanée ; Intermédiaire + Présence – valeur + âge) : vous commandez aux émotions de votre cible et vous la convainquez de vous servir librement. La cible conserve sa volonté et ses initiatives, mais elle est charmée par vous. L'effet dure une heure par succès et ne laisse de mauvais souvenirs à la cible que si elle a été contrainte d'accomplir des actes allant contre sa nature.

◆◆◆◆ **Convocation** (1 ; instantanée ; Intermédiaire + Présence – valeur + âge) : vous appelez à vous une personne que vous connaissez personnellement. La personne convoquée sait qui l'appelle et où vous vous trouvez. Elle peut prendre toutes les dispositions nécessaires avant d'entreprendre le voyage ou le déplacement. Elle est simplement obligée de venir.

◆◆◆◆◆ **Majeσté** (1 ; scène ; aucune) : vous imposez votre présence à votre entourage. Chacun peut parler librement tant qu'on ne vous critique pas. Il faut réussir un jet de valeur + sang, avec un malus égal à Présence + sang pour pouvoir vous attaquer, physiquement ou socialement.

puissance

Les vampires sont réellement très forts, capables de déchirer une plaque de tôle comme s'il s'agissait d'un simple carton ou de sauter jusqu'à des distances étonnantes. En combat, ce sont de véritables machines à tuer et vous ne voudriez pas tomber sous leurs griffes.

Vous ajoutez gratuitement votre rang de Puissance à tous vos jets physiques basés sur la force et la puissance physique. Cela ne compte pas comme un aspect. Vous pouvez aussi dépenser trois points d'efforts pour ajouter ce rang une deuxième fois sur un test, comme un aspect. Vous ajoutez votre rang de Puissance à la menace de toutes vos attaques au corps à corps (ou à distance avec des projectiles lancés).

désirs

Les vampires, comme la plupart des humains en fait, sont des êtres de désirs et de pulsions – ce qui convient bien à la bête en réalité. Toute la difficulté est de savoir quand laisser les désirs s'exprimer et quand les éteindre, quitte à fâcher la bête.

Vous possédez cinq désirs qui possèdent un score de 1 à 5. On n'utilise jamais les désirs pour effectuer des jets, ni comme aspects. Ce sont simplement des indications sur ce qui vous pousse et vous motive. À la création du personnage, vous devez répartir 12 points entre ces cinq désirs, avec un minimum de 1 et un maximum de 4. L'un de vos désirs, au maximum, peut atteindre un score de 5, ce qui indique pratiquement un intérêt pathologique pour le domaine ; vous pouvez aussi mettre 0 dans un et un seul désir, ce qui est aussi une indication pathologique de votre rejet ou de votre phobie de ce domaine.

0 – Représente un rejet fort et actif de cette motivation. C'est plus qu'un désintéret ou un léger dégoût.

1 à 2 – La motivation est présente, mais peu développée. Le personnage s'intéresse à cet aspect de la vie, peut en tirer du plaisir ou de la tension, mais n'y accorde pas plus d'intérêt que cela.

3 à 4 – La motivation est marquée et a une influence notable sur l'individu. Sans être son unique centre d'intérêt, il est un élément majeur de sa vie et guide nombre de ses actions, qu'il en soit conscient ou pas.

5 – La motivation est extrême, et l'essentiel de ce que fait, pense ou dit le personnage s'y rapporte.

Les cinq désirs sont :

✦ **Connaissance** : désir de curiosité, volonté d'accumuler le savoir, sous quelque forme que ce soit.

✦ **Plaisir** : ensemble des pulsions hédonistes - sexe, nourriture, drogues, jeux ...

✦ **Pouvoir** : désir de se sentir supérieur, de pouvoir imposer sa volonté, de contrôler son environnement.

✦ **Richesse** : désir de posséder, de se sentir à l'abri du besoin ou besoin de dépenser afin d'étaler sa richesse.

✦ **Violence** : pulsions agressives et destructrices. Volonté de se mettre en danger pour le plaisir ou d'imposer la violence à d'autres.

effort

L'effort est un compteur particulier qui mesure l'engagement d'un personnage à n'importe quel moment du jeu. C'est grâce à ses points d'effort qu'il peut utiliser ses aspects pour améliorer ses tests de compétences, mais aussi encaisser une partie des dégâts infligés en combat.

Au début de chaque scène, vous disposez de 10 points d'effort, moins le nombre de points de sang que vous avez dépensé jusqu'à présent.

À n'importe quel moment, vous pouvez dépenser un point de sang supplémentaire pour regagner immédiatement 6 points d'effort, même si cela lui fait dépasser son total de base pour la scène (ce n'est qu'une base, pas un plafond). De même, si vous encaissez 6 points d'effort ou plus, dépensez directement des points de sang.

Utilisez un trombone coulissant le long de la feuille de personnage, sur l'échelle en bord de page, pour indiquer votre réserve actuelle de points d'effort. Vous pouvez aussi, si cela vous convient mieux, utiliser des pions dans une petite réserve.

On peut perdre des points d'effort en activant des aspects, en subissant une attaque ou à cause de poisons ou de maladies.



métal liquide

Note : Si une règle vous demande de diviser un score (calcul du nombre d'action, coopération, etc.), vous devez toujours arrondir au supérieur.

première coulée

Les règles sont divisées en plusieurs sections qui amènent des subtilités supplémentaires au fur et à mesure. Cette première section vous donne les règles essentielles pour vous lancer dans le jeu rapidement et effectuer vos premiers jets.

test simple

Pour réaliser une action, le joueur lance une poignée de dés à six faces. Sur un jet basique, il lance autant de dés que le score de la compétence testée. Pour réussir, le **total des dés lancés doit être au moins égal au seuil de réussite**. Ce seuil est indiqué par le sang ou la bête du personnage. Pour un personnage en pleine forme, le seuil de réussite est de 6. En principe, vous devez simplement vérifier que vous atteignez au moins 6 avec un plusieurs dés – pas besoin de faire la somme de tous les dés.

seuil de réussite

Un test s'effectue toujours contre le seuil de réussite du personnage. Pour un personnage en bon état général, ce seuil est de 6, mais il varie en fonction des états (sang ou bête) du personnage, indiqués par ses compteurs.

Lorsque le personnage coche des cases dans ses compteurs, il perd en efficacité. Le seuil de réussite d'un personnage est toujours égal au score le plus élevé indiqué par un de ses compteurs. Ce seuil représente en fait l'état général du personnage et sa faculté actuelle à accomplir une tâche simple.

Le meneur ne doit jamais modifier ce seuil. Les circonstances exceptionnelles se traduisent en dés de difficulté, pas en bonus ou malus au seuil.

définir un test

C'est le meneur qui choisit les paramètres d'un test. Il doit fixer la compétence testée et la difficulté de l'action. On ne peut tester qu'une compétence, jamais les aspects seuls.

Le meneur de jeu peut aussi proposer l'utilisation de compétences différentes avec une difficulté différente. Par exemple, les personnages peuvent faire un test d'Intrigant (-0) ou d'Intermédiaire (-2) pour repérer certains détails au cours d'une soirée mondaine.

Les joueurs peuvent demander un test différent en expliquant comment ils veulent utiliser une autre compétence, ou quels aspects ils espèrent activer, mais c'est toujours le meneur qui a le dernier mot.

qualités

Si le test est réussi, le joueur peut compter les qualités de son action : **chaque dé présentant une face paire (2, 4 ou 6) donne une qualité**.

Plus il y a de qualités, plus l'action a été accompli avec aisance, rapidité ou efficacité. Même s'il n'y a aucune qualité, l'action est tout de même réussie. Elle est simplement réussie de justesse ou sans brio. Dans le cas d'une opposition entre plusieurs personnages, le nombre de qualités indique qui prend l'avantage.

qualités principales ou accessoires

Les qualités permettent, au départ, de définir l'efficacité brute d'une action. Le joueur peut aussi assigner certaines qualités pour habiller l'action principale ou effectuer plusieurs tâches à la fois : ce sont les qualités accessoires. Un seul test permet alors de couvrir l'ensemble d'une action et de décrire la manière dont elle est réalisée.

Une qualité accessoire permet d'obtenir les effets suivants :

✎ apporter un bonus à une action ultérieure. Chaque paire de qualités accessoires donne un dé de bonus au test concerné ;

✎ préciser ou améliorer l'action principale pour agir plus vite, plus discrètement, plus précisément, etc. Cette précision n'est pas forcément chiffrée mais peut aider le meneur de jeu à prendre quelques décisions ultérieures ;

✎ donner des qualités dans une opposition accessoire.

Gestion des qualités

Lors d'un test, le nombre de qualités permet de jauger la réussite de l'action. Le tableau ci-dessous vous donne une indication d'échelle en la matière.

Cette échelle permet de jongler entre qualités principales et accessoires. Les principales sont investies dans l'objectif premier de l'action et les accessoires permettent d'obtenir des effets bonus.

Généralement, il faudra investir au moins 4 qualités – une réussite complète – dans l'action avant de pouvoir utiliser des qualités accessoires pour obtenir des effets supplémentaires.

difficulté

Si l'action à accomplir est plus complexe, ou si les circonstances sont contre le personnage, le meneur peut fixer une difficulté au test. Elle se traduit par un nombre de dés qui sont retirés de la poignée de dés du joueur. Si une poignée de dés est réduite à 0 par la difficulté, c'est que l'action est tout simplement impossible pour le personnage eut égard à ses connaissances ou son état.

Par convention, on note les tests en indiquant la compétence suivi de la difficulté. Ainsi, un test d'Athlète (3) indique un test sur la compétence Athlète avec 3 dés de difficulté.

Difficulté	Équivalence
+1	Très simple
0	Simple
-1 / -2	Légère complication
-3 / -4	Difficile
-5 / -7	Très difficile

aspects

Pour compenser une trop grande difficulté ou pour obtenir plus de qualités, il est possible d'utiliser les aspects du personnage.

Pour activer un aspect, il doit être adapté et expliquer comment le personnage souhaite accomplir son action. Un aspect activé ajoute autant de dés à la poignée que son score.

On ne peut pas activer plus de trois aspects sur un même test et chaque aspect ne peut être utilisé qu'une seule fois sur ce test. Le premier aspect utilisé est gratuit. Les deux autres activations coûtent chacune 3 points d'effort.

risques

Grâce aux aspects, il est possible de réunir une poignée de dés confortable. En dépensant assez de points d'effort, un joueur peut rassembler bien plus de dés qu'il n'en faut pour battre le seuil de réussite. C'est utile pour accomplir des actions complexes, mais cela permet aussi d'obtenir bien plus de qualités.

Qualités	Effets	Conséquences
0 à 3 qualités	(Oui mais...)	L'action est réussie, sans plus. Il peut y avoir une petite complication ou une imperfection dans le résultat
4 à 7 qualités	(Oui)	L'action est réussie, tout va bien.
8 qualités et plus	(Oui et...)	L'action est parfaitement réussie. Le personnage peut en tirer quelques bénéfices supplémentaires

Un joueur n'est jamais obligé de lancer tous les dés de sa poignée. Il peut prendre des risques en écartant de la poignée quelques dés après que le meneur lui ait indiqué la difficulté.

Chaque dé qui n'est pas lancé sera compté comme une qualité automatique si l'action est réussie. En revanche, les dés risqués sont perdus en cas d'échec.

En moyenne, l'usage indique qu'on écarte tous les dés sauf trois pour un seuil de réussite de 6 ; que l'on conserve quatre ou cinq dés pour un seuil de réussite de 9, et ainsi de suite. Tous les autres dés peuvent être considérés comme des risques.

échec critique

Si un joueur rate son test et obtient une majorité nette de 1 sur ses dés lancés, c'est un échec critique.

se rattraper aux branches

Si un joueur tente un test contre un seuil trop élevé, une difficulté trop ardue ou s'il prend trop de risques, il peut facilement rater son test. Il existe alors deux moyens de rattraper le coup.

facilités

S'il y a un dé pair dans un jet raté, la qualité indiquée par le dé peut être sacrifiée pour obtenir un bonus de +2 sur ce test. Le joueur peut sacrifier autant de qualité qu'il le souhaite, chacune donnant un bonus au test. Si les bonus cumulés permettent d'atteindre le seuil de réussite, l'action est accomplie avec les qualités restantes.

En revanche, utiliser une facilité fait perdre tous les risques pris pour ce test. Les dés mis de côté ne comptent plus. Utiliser la facilité permet d'éviter un échec, mais le résultat ne sera jamais bien impressionnant.

relances

Il est possible d'activer un nouvel aspect après un échec – en payant éventuellement 3 points d'effort – pour relancer autant de dés que la valeur de l'aspect. Il faut bien entendu que l'aspect sélectionné explique pourquoi et comment le personnage essaie de se rattraper.

Cette solution est plus coûteuse, mais elle permet de conserver le bénéfice des risques pris sur ce test. Elle n'est toutefois possible que s'il reste des aspects adaptés à activer.

Rappelez-vous tout de même qu'on ne peut pas activer plus de trois aspects sur un même test. Si un joueur a déjà utilisé les trois pour rassembler une grosse poignée de dés et qu'il se plante, c'est irrattrapable. Ça lui apprendra à prendre trop de risques...

failles

Certains aspects peuvent être des défauts ou des séquences de blessures qui handicapent le personnage. D'autres aspects, le plus souvent utiles et positifs, peuvent se révéler gênants dans une situation précise. Ces aspects deviennent alors des failles et rendent le test plus difficile.

Chaque point de faille activé par le meneur retire un dé de la poignée du joueur.

Attention ! Quand une faille est activée, elle compte dans la limite des trois aspects que l'on peut associer à un test de compétence. Une faille ne coûte heureusement jamais de points d'effort.

agir en coopération

Plusieurs personnages peuvent mettre leurs talents en commun pour accomplir une action coordonnée, afin d'obtenir plus de qualités.

On choisit le joueur actif, qui fera le test. Il peut être aidé efficacement par un nombre de personnes égal à son score dans la compétence utilisée. Chaque participant calcule sa poignée de dés et peut activer des aspects en payant l'effort nécessaire. Chaque assistant fournit au joueur actif un nombre de dés égal à la moitié de sa poignée. Comme toujours, on arrondira au supérieur.

S'il y a plus d'assistants que la valeur de la compétence du meneur, il gagne un dé par assistant supplémentaire. La logique et le contexte limitent aussi le nombre maximum d'assistants.

conflits

Les règles de conflit servent bien sûr à gérer les combats. Ces mêmes règles peuvent aussi vous servir pour n'importe quelle opposition où une personne veut imposer ses vues à une autre – de manière physique mais aussi grâce à un argumentaire, à une manipulation ou par l'emploi d'une pression psychologique quelconque. L'issue du conflit peut être la mort, des blessures ou la reddition d'une des deux parties avant que le mal ne soit causé.

le temps qui passe

Dans Métal, vous trouverez la mention de deux intervalles de temps : la scène et la passe. Ce sont des valeurs tout à fait relatives permettant d'exprimer le temps en jeu.

La **scène** possède toujours une unité de lieu ou d'action. Généralement, les personnages se consacrent à une activité précise (combat, enquête, diplomatie, repos, etc.) ou restent dans un même lieu géographique à vaquer à leurs occupations.

Les scènes sont souvent clairement identifiées – on peut les séparer par des phrases comme « un peu plus tard », « le lendemain matin », « au bout d'un mois », etc. C'est toujours le conteur qui définit le début d'une nouvelle scène.

Au début de chaque scène, le score d'effort est réinitialisé à 10 – le sang dépensé.

La **passe** est l'unité de temps du conflit. Elle dure le temps nécessaire pour que chaque adversaire engagé ait pu agir ou définir sa position. Selon les circonstances, une passe dure quelques secondes ou plusieurs minutes.

postures et circonstances

Au début d'un conflit, le meneur de jeu doit définir les circonstances du combat – lieux, ambiances, conditions de lumière ou de terrain, etc. Les personnages impliqués peuvent alors déterminer si l'un de leurs aspects s'applique lors du combat pour indiquer leur familiarité avec les circonstances.

Cet aspect de circonstance peut alors s'appliquer pour calculer le seuil de rupture, l'initiative et le nombre d'action du personnage à chaque tour, en fonction de sa posture. Néanmoins, vous ne pouvez pas activer cet aspect pour autre chose durant la totalité du combat.

Au début de chaque passe, tous les personnages impliqués doivent choisir une posture – la manière dont ils vont agir ce tour. La posture donne les bases de calcul de plusieurs éléments, mais détermine aussi les aspects que vous pourrez appliquer ou non à vos actions.

	Brutal	Exposé	Équilibré	Défensif	Planqué
Initiative	2 + aspect	1 + aspect	2	1	0
Actions	3	2	2 (+1 si l'aspect est égal ou supérieur à 3 et +2 si égal à 5)	2	1
Seuil de rupture	0	1	2	0 + aspect	2 + aspect
Sang	1 point de sang donne +2 en menace	1 point de sang donne +2 en initiative	1 point de sang donne +2 en seuil de rupture	1 point de sang donne +2 en initiative	1 point de sang donne +2 en couverture

seuil de rupture

✎ le **seuil de rupture** est égal à la base de posture, auquel vous ajoutez votre rang de Forteresse. Si l'aspect de circonstance s'applique, ajoutez son rang.

✎ lors des conflits physiques. On ajoute la valeur de l'armure portée par le personnage

initiative

✎ le score d'**initiative** de chaque protagoniste est égal à la base de posture, auquel vous ajoutez votre rang de Célérité et celui de l'aspect de circonstance s'il s'applique.

✎ on agit dans l'ordre, de la plus haute initiative à la plus basse.

✎ en cas d'égalité, vous pouvez considérer que les actions sont simultanées : chaque adversaire décide secrètement de ses actions (attaque, défense, préparation, etc.) et on les résout ensuite. Si deux adversaires attaquent en même temps, aucun n'a de défense et tant pis pour eux.

Vous pourrez souvent traiter un champ de bataille sous la forme de multiples affrontements individuels simultanés. L'ordre de résolution n'a alors pas vraiment d'importance. En revanche, il peut être intéressant de savoir qui agit avant l'autre pour chaque nœud de conflit.

L'initiative est certainement importante, mais les circonstances peuvent tellement varier que le plus simple est souvent de faire appel au bon sens pour traiter chaque cas de manière unique.

nombre d'actions par passe

Au cours d'une passe, vous pouvez effectuer un nombre d'actions égal à celui indiqué par la posture. Vous pouvez ajouter une action supplémentaire par deux rangs de Célérité. Jouez toutes vos actions à la suite lorsque c'est votre tour d'agir ou utilisez-les en réaction.

actions

Un personnage peut accomplir différents types d'actions, pour attaquer, se défendre, ou agir sur le conflit.

À chaque passe, un personnage peut, en utilisant ses actions disponibles :

- ☛ tenter une action ciblée ;
- ☛ tenter des actions non ciblées ;
- ☛ tenter des réactions.

Il peut aussi, gratuitement :

- ☛ se défendre autant de fois que nécessaire ;
- ☛ accomplir des actes libres.

Les actions ciblées et actions non ciblées ne peuvent être effectuées que pendant votre tour de jeu. Les réactions et les défenses peuvent être effectuées n'importe quand.

actions libres

Si une action ne demande aucun test, si vous pouvez la réussir à coup sûr et qu'elle ne demande qu'une seconde, c'est très probablement un acte libre. Cette catégorie rassemble tout ce qui, dans un conflit, ne sert pas directement à bouger, attaquer ou se défendre, et ne fait pas franchement évoluer la situation.

parler

Si un joueur hurle sur un adversaire pour lui faire lâcher son arme, c'est une action ciblée. S'il appelle juste pour avertir les autres joueurs qu'il a un souci, c'est un acte libre. Parler entre joueurs est libre, tant que personne ne se met à faire de longs discours.

petits gestes

Pousser une chaise sous les pieds d'un fuyard pour le faire tomber est une action ciblée. Mais il y a une foule de petits gestes rapides qui ne coûte rien. Il peut s'agir de geste de roleplay ou d'action un peu plus utile, mais si facile qu'il serait idiot de faire un jet de dés. Attraper une lettre sur une table avant de détalé ne coûte pas d'action au joueur. Il utilise simplement une action non ciblée pour se mettre à courir.

dégainer

Même si cela ne vous demande pas de jet de dés, dégainer une arme est une action non ciblée qui coûte donc une des ses actions au personnage.

gérer ses efforts

Dépenser un point de sang pour regagner 6 points d'effort est une action libre. Un joueur peut même dépenser plusieurs points de sang d'un seul coup s'il le souhaite.

actions ciblées

Une action ciblée a pour objectif d'agir sur l'état d'un adversaire : porter un coup de griffes, exposer des arguments pour convaincre quelqu'un, etc. Une action ciblée consomme l'une des actions de la passe.

☛ le personnage dépense une action et effectue un test approprié, difficulté (0). Une faille ou les circonstances peuvent modifier cette difficulté ;

☛ si le test est réussi, l'attaquant compte les qualités de son test, ce qui donne la valeur de départ de son attaque. Les armes ont un score de Menace qui s'ajoute à la valeur d'attaque. La menace ne s'ajoute, bien sûr, que si le test est réussi.

☛ si la cible d'une attaque ne se défend pas, la valeur de l'attaque est immédiatement enlevée aux points d'effort du personnage, ce qui peut le forcer à perdre du sang pour compenser. Si la valeur d'attaque est supérieure au seuil de rupture de la cible, celle-ci subit un dépassement.

se défendre

Une défense est un test pour bloquer ou atténuer une action ciblée contre soi. Une défense est gratuite et n'impose pas la perte d'une action.

☛ une cible n'est jamais obligée de se défendre. Elle peut même annoncer sa défense après que l'adversaire ait lancé les dés de son test d'attaque ;

☛ le défenseur effectue un test de compétence appropriée contre une difficulté (0) – toujours avec d'éventuels modificateurs ;

☛ si le test est réussi, le défenseur compte les qualités de son test, ce qui lui donne la valeur de sa défense. Les armes ont un score de Couverture qui est ajouté à ce score. La couverture ne s'applique, bien sûr, que si le test de défense est réussi.

☛ la valeur de la défense réduit la valeur de l'attaque adverse. Si cette valeur est réduite à 0 ou moins, le défenseur a réussi à esquiver, bloquer ou détourner l'attaque. Sinon, il perd des points d'effort et risque un dépassement.

dépassement

Lorsque la valeur finale d'une attaque dépasse le seuil de rupture de la cible, celle-ci subit un dépassement.

☛ lorsqu'un personnage subit un dépassement, il perd aussitôt autant de point de sang que la valeur du dépassement ;

☛ si le dépassement est de 8 ou plus, un vampire tombe immédiatement en torpeur ou il est détruit selon la nature de l'attaque. Un humain est tué.

☛ si le dépassement est de 4 ou plus, un humain est encore vivant, mais hors de combat. Un vampire ne subit pas d'effets particuliers, à moins qu'il ne soit attaqué par un pieu par exemple.

Un dépassement entraîne toujours des blessures longues à soigner chez les humains, à condition qu'ils bénéficient d'une prise en main rapide et efficace. Dans le cas contraire, un dépassement de 4 ou plus indique généralement un mort plus ou moins rapide après quelques heures ou jours d'agonie.

les bases résumées ...

☛ l'attaquant effectue un Test (0). Si le test est réussi, il compte les qualités + la menace de l'arme. C'est la valeur de l'attaque.

☛ le défenseur effectue un Test (0). Si le test est réussi, il compte les qualités + la couverture de l'arme. C'est la valeur de la défense.

☛ la valeur finale de l'attaque est égale à (valeur d'attaque) - (valeur de défense).

☛ si cette valeur est nulle ou négative, le défenseur esquive ou contre l'attaque.

☛ sinon, le défenseur perd aussitôt (valeur finale) points d'effort. S'il n'en a pas assez, il doit compenser en perdant du sang.

☛ si la valeur finale est supérieure au seuil de rupture du défenseur, il subit de plus un dépassement de (valeur finale - rupture)

actions non ciblées

Ce sont les actions qui peuvent nécessiter un test, mais qui ne sont pas directement dirigées vers un adversaire. Une action non ciblée doit être effectuée à son tour et coûte une action.

☛ faire un mouvement, une acrobatie, courir

☛ soigner ou aider un allié

☛ faire fonctionner du matériel

☛ préparer une action suivante

Une action non ciblée peut avoir deux effets :

☛ d'une part, permettre l'accomplissement d'une action au cours d'un combat. Par exemple, ouvrir une serrure tandis que ça se bat autour, soigner un allié tombé, faire remonter un treuil ou se lever une grille, mettre le feu à des rideaux, etc. ;

☛ obtenir un bonus grâce à une préparation

Il est assez facile de faire la différence entre action ciblée et non ciblée. Si une action influe sur l'état d'un adversaire, le gêne ou lui inflige des malus, c'est une action ciblée. Si l'action donne des bonus au joueur, ou ne concerne que l'environnement, c'est une action non ciblée.

préparation

Il est possible de faciliter une action ultérieure en récupérant des dés de bonus. Les règles sont très semblables au principe de coopération, mais il s'agit ici de préparer une action à venir, en s'offrant à soi-même des dés de bonus.

Le joueur explique comment il souhaite préparer son action, et assemble la poignée de dés comme s'il allait faire un jet. Il peut donc activer des aspects, en dépensant au besoin des points d'effort. La moitié de ces dés serviront de bonus à l'action concernée.

Il n'est pas possible d'utiliser le même aspect sur une préparation et sur le test proprement dit. Cela reviendrait à utiliser deux fois les mêmes avantages pour une seule action. De même, vous ne pouvez pas faire la préparation avec la compétence qui servira pour le test. Faites preuve d'imagination.

Il est possible de répartir les bonus obtenus sur plusieurs tests durant une ou plusieurs passes. Une fois les bonus utilisés en entier, ils ne sont simplement plus disponibles.

Dans une situation particulièrement stressante ou difficile, le meneur pourra fixer une difficulté sur les préparations, réduisant donc les poignées de dés avant le calcul du bonus. Dans les cas les plus extrêmes, il peut même demander de véritables tests de préparation, histoire de donner des sueurs froides aux joueurs.

réactions

Le principe de la réaction est de bloquer ou de limiter l'action non ciblée d'un adversaire.

Si un personnage possède encore des actions durant la passe – soit qu'il n'ait pas encore agi, soit qu'il ait réservé des actions au cas où – il est possible de tenter d'empêcher une autre personne d'accomplir une action non ciblée. Le test de réaction est assez semblable à un test de défense – le but est de limiter le nombre de qualités obtenues par l'adversaire pour lui faire perdre son action – mais cela coûte une action.

Il est possible de faire une réaction en dehors de son tour de jeu et même avant son initiative. Les seules conditions sont d'être en position d'agir et d'avoir au moins une action disponible.

riposte

Une application possible de la réaction est la riposte – même si, normalement, une réaction est dirigée contre une action non ciblée. Pour faire simple, il s'agit d'effectuer une réaction sur une attaque. Utilisez une action. À la place d'une défense, vous effectuez une attaque. C'est l'adversaire qui obtient le plus de qualités qui place son coup – le nombre de points d'efforts perdus est simplement égal à la différence de qualités. La riposte défensive est chère parce qu'elle coûte une action – mais elle permet de dépenser moins de points d'effort au final.

subtilités

plusieurs adversaires

Un combattant peut parfois vouloir engager plusieurs adversaires en une seule action. Cela peut être un coup large visant plusieurs têtes, une table qu'on lance sur un groupe, ou une botte complexe pourfendant plusieurs ennemis en un mouvement. Pour ce genre de prouesses, la difficulté du test d'attaque augmente de (1) par adversaire. Les qualités obtenues sont ensuite réparties entre les cibles, au choix de l'attaquant.

défense contre les projectiles

Il est toujours possible d'effectuer un test de défense contre les projectiles – ce n'est pas à proprement parler une parade, mais plutôt une certaine manière de baisser la tête ou d'essayer de dresser un bouclier dans la bonne direction. Chaque défense contre une attaque à distance après la première subit un malus cumulatif de (1).

matériel

Le matériel (les armes, les outils, les vêtements même) possède souvent des aspects. Vous pouvez utiliser ces aspects comme les vôtres, en dépensant de l'effort au besoin, et dans les limites habituelles, si vous maniez ces objets. Les aspects des objets suivent exactement les mêmes règles de fonctionnement que ceux de votre personnage.

Les armes possèdent deux valeurs supplémentaires : la menace et la couverture. Les armures possèdent une valeur de protection. Ce ne sont pas des aspects et ils ne demandent aucun point d'effort.

armes

☛ la **menace** (Me) représente le potentiel offensif de l'arme, sa capacité brute de dégâts ou sa dangerosité.

☛ la **couverture** (Co) représente le potentiel défensif de l'arme, sa capacité à couvrir l'utilisateur ou à parer les coups adverses.

Arme	Menace	Couverture	Aspects
Mains nues	0	1	-
Lame courte	1	1	Légère (2), maniable (0), précis (1)
Lame longue	2	2	Maniable (0)
Arme de poing	2	0	FP 15, maniable (2), discret (2)
Fusil d'assaut	4	0	FP 30, lourd (2)

Ces caractéristiques peuvent avoir des valeurs allant de 0 à 4 (les valeurs extrêmes étant particulièrement rares). La menace et la couverture d'une arme ne peuvent pas être augmentées, même par un travail exceptionnel. Il s'agit de caractéristiques structurelles propres au type d'arme.

Les armes à distance n'ont pas de valeur de Couverture, mais disposent de deux caractéristiques supplémentaires :

➤ le **facteur de portée** (FP) indique la portée optimum d'une attaque. Il est possible de tirer jusqu'à quatre fois cette portée, avec un malus cumulatif d'un dé à la difficulté pour chaque facteur au-delà du premier.

➤ le **rechargement** indique s'il faut une action ou non pour recharger l'arme.

armures

➤ la **protection** est la capacité de l'armure à diminuer directement les dégâts subis. Cette valeur varie entre 1 à 4 points. Vous ajoutez cette valeur à votre seuil de rupture.

➤ la **solidité** est la capacité de l'armure à résister aux chocs.

Armure	Protection	Solidité
Vêtements lourds	1	1
Protection civile	2	2
Protection tactique	4	2

métal erythroïde

Toute la physiologie et la psychologie d'un vampire se retrouvent et se résument dans ses deux caractéristiques fondamentales : le sang et la bête – tout le reste n'est qu'un habillage pour sembler fonctionnel dans le monde des hommes. Quand le sang vient à manquer, quand la bête se réveille, le vampire est de plus en plus mal, affaibli, fatigué, stressé, à la limite de la frénésie. C'est là qu'il court les plus grands dangers.

Chaque état, le sang et la bête, est représenté sous la forme d'un compteur de quatre lignes. Une ligne possède deux groupes de cases. Tous les personnages possèdent le premier groupe – et donc un minimum de trois cases pour chaque ligne. Le nombre de cases dans le deuxième groupe dépend de chacun. Un personnage possède un score lié à chaque compteur – l'âge et la façade. La seconde partie de chaque ligne contient autant de cases que le score du trait. Les figurants n'ont qu'un compteur unique dont la deuxième partie contient autant de cases que leur valeur.

Lorsque vous allez bien, tous les compteurs sont vides. Vous cochez des cases quand vous dépensez des points de sang ou encaissez des points de bête. Si vous dépassez de la dernière ligne d'un compteur, vous subissez aussitôt une crise pouvant entraîner la mort, la torpeur ou la folie. Vous effacez des points de compteur en buvant du sang ou en vous relaxant par la pratique d'activités humaines.

Le chiffre au bout de chaque ligne (6, 9, 12 ou 15) indique le seuil de réussite de vos tests. On utilise toujours le seuil le plus élevé, quel que soit le compteur où il se trouve.

le sang

l'âge

La puissance naturelle d'un vampire dépend de celle de son sang. Habituellement, cette puissance augmente avec l'âge et l'expérience – mais d'autres éléments peuvent être considérés, comme l'Amarante.

Les vampires possédant un âge faible peuvent se contenter de se nourrir sur des animaux. Au fur et à mesure, ils doivent trouver du sang plus puissant – comme le sang des humains. Enfin, lorsque la puissance de leur sang devient très importante, seul le sang d'autres vampires peuvent les sustenter.

Il est possible d'augmenter artificiellement la puissance de son sang en commettant une amarante – c'est-à-dire en assassinant un autre vampire pour boire son sang.

Âge	Source de la nourriture
1	Un animal
2	Un animal
3	Un humain
4	Un humain
5	Un vampire

le moniteur de sang

Le vampire possède un moniteur de sang comme indiqué ci-dessus. Vous pouvez dépenser un point de sang pour récupérer 6 points d'effort ; en combat, vous perdez des points de sang à chaque fois que vous subissez un dépassement.

Un vampire régénère naturellement en consommant du sang ; il n'est pas obligé d'attendre que les blessures se soignent naturellement et il n'est pas sujet aux problèmes de complications, d'infections ou de séquelles.

Lorsque le sang est réduit à la dernière ligne, le vampire ne s'éveille plus durant la journée. Il reste dans un état proche de la torpeur. Il est possible de lui faire avaler un peu de sang pour lui permettre de récupérer ces cases, afin qu'il s'éveille et chasse dès que possible.

Si le sang d'un vampire est réduit au-delà de la dernière case de la dernière ligne, il tombe en torpeur. Il est préférable pour lui que ça soit à l'ombre et loin de l'atteinte de ses ennemis.

chasser

Un vampire doit consommer du sang pour récupérer. Pour cela, il doit trouver une victime, la mordre et lui prendre du sang – éventuellement jusqu'à la tuer.

Le chasseur doit réussir un test de compétence de son choix, qui indique la manière dont il souhaite se nourrir : *Intrigant* pour séduire une jeune femme, *Guerrier* pour s'emparer de force d'un individu, *Seigneur* pour se repaître d'un promeneur alcoolisé, *Érudit* ou *Nomade* pour trouver des animaux, etc.. Généralement, le vampire peut ajouter son score de *Présence* au jet, ainsi que certains aspects spécifiques comme *Chasse* ou *Troupeau*. Les modificateurs suivants peuvent s'appliquer :

Le nombre de succès indique le nombre de points de sang récupérés. Le vampire doit chasser une heure par dé lancé – plus il prend de risques, plus il se nourrit rapidement.

Exemple : *Josiah peut lancer huit dés pour chasser (seuil 9). Comme il est un peu pressé, il décide de prendre cinq risques et de ne lancer que trois dés. Quelque soit le résultat, il passe trois heures à chasser.*

puiser du sang

Un animal donne de 1 (un rat) à 10 points de sang (une vache). Généralement, il meurt ensuite.

Un humain donne 3 + valeur points de sang sans danger pour sa santé – il lui suffit d'une petite semaine de repos pour s'en remettre complètement. Si un vampire lui prend deux fois cette quantité de sang, l'humain tombe gravement malade pendant plusieurs semaines (toute nouvelle prise peut se révéler fatale). Si le vampire tire trois fois cette quantité, l'humain meurt.

Un vampire peut donner autant de sang que son moniteur en possède, ensuite il tombe en torpeur – permettant éventuellement à son assassin de pratiquer l'amarante.

le sang synthétique

Du sang synthétique est sur le marché depuis peu. Tout comme le sang naturel avec conservateur, il peut permettre à un vampire de se sustenter rapidement sans avoir à saigner un humain. Une bouteille de sang synthétique permet de récupérer 5 points de sang ; malheureusement, le vampire subit immédiatement un gain de bête égal à sa valeur de plaisir. Et oui, le sang synthétique n'apporte aucune jouissance physique et a même tendance à frustrer les vampires...

Situation	Modificateur
Le vampire chasse dans un endroit où les gens sont disponibles et plutôt confiant, comme une boîte de nuit	+2
Le vampire cherche à dissimuler sa présence et son identité	-4
Le vampire chasse dans une zone désertique ou inhabitée	-2 à -6
Le vampire cherche une proie particulière (une jeune femme brune ou un criminel de plus de 40 ans...)	-3 à -8

créer une goule

Si un vampire donne un point de sang à un humain, celui-ci devient une goule. Il arrête de vieillir, développe certaines des disciplines vampiriques, peut toujours sortir de jour et devient fidèle à son créateur.

Le premier point de sang est définitivement dépensé – le vampire doit barrer la première case libre de son moniteur. Ensuite, il faut continuer à donner un point de sang par mois à la goule pour qu'elle ne se remette pas à vieillir au rythme d'un an par jour qui passe (jusqu'à récupération du temps volé).

À sa création, une goule gagne automatiquement un point dans les disciplines *Célérité*, *Puissance* et *Forteresse*. Il peut ensuite les développer avec son expérience ou en développer d'autres qui appartiennent à son seigneur.

faire appel au sang

Un vampire peut dépenser un ou plusieurs points de sang pour ajouter librement deux dés par point à un jet donné.

les liens du sang

Si un vampire ou un humain boit, en trois occasions distinctes, du sang d'un vampire donné, il est lié par le sang à lui. C'est un lien puissant, un lien d'amour et de vénération – qui peut aller jusqu'à permettre d'échanger des sentiments, des émotions et même des pensées. Celui qui est lié est appelé le vassal, tandis que celui qui lie est le maître. Un vassal ne peut être lié qu'à un seul vampire à la fois – seul un vampire avec un sang plus puissant peut effacer un lien existant. Un maître peut être lié à plusieurs vassaux. Un géniteur lie très souvent ses enfants, mais ce n'est pas une obligation.

Un lien du sang est, pour le maître, l'équivalent d'un aspect qu'il doit développer. Lors du troisième partage de sang, il peut ouvrir cet aspect à 1, puis le développer doucement pour le rendre de plus en plus puissant. Le lien du sang donne au maître l'équivalent des pouvoirs de *Domination* et de *Présence* de rang équivalent sur ses vassaux.

créer un enfant

Pour créer un enfant, le père doit le vider de son sang (sa faiblesse) avant que de lui donner au moins une ligne de sang quand l'enfant meurt. Au bout de 48 heures de torpeur, celui-ci s'éveille avec une façade égale à 5 et une puissance de sang de 1. Généralement, il est frénétique et cherche à se nourrir le plus vite possible, sans pouvoir contrôler sa faim et ses besoins (pas sans aide, en tout cas). Le père doit définitivement barrer toutes les premières cases des quatre lignes de son compteur de bête pour chaque enfant qu'il crée. Ce n'est donc pas une opération banale – et c'est ce qui explique sans doute qu'aucun vampire n'a été créé depuis fort longtemps.

la bête

Naturellement, les vampires sont des êtres sauvages, possédés par la bête, incroyablement violents et destructeurs, très loin de l'humanité. Mais ils parviennent souvent à maîtriser la bête et à présenter une façade acceptable pour les hommes.

la façade et l'humanité

Plus la façade d'un vampire est basse, plus il est loin des hommes – sa nature bestiale perce qui rend malaisées les relations sociales.

Un vampire possède un malus à tous ses jets sociaux égal à 5 moins son rang de façade. Ce malus correspond au malaise qu'il provoque chez les mortels, ainsi que l'apparence macabre qu'il affiche. Certains pouvoirs d'*Occultation* permettent de dissimuler une partie de cette aura négative.

Lorsque le soleil se lève, il est possible de rester éveillé entre cinq et dix minutes par points de façade. De même, un vampire peut s'éveiller un peu avant le coucher du soleil si sa façade est assez élevée.

Un vampire avec une façade de 4 ou 5 peut librement consommer de la nourriture et des boissons humaines, bien que cela n'ait pour lui d'autre attrait que le goût et le plaisir.

frénésie

La bête n'est jamais loin sous la façade du vampire. Il travaille dur pour maintenir celle-ci, mais certains événements provoquent la bête qui ne demande qu'à s'exprimer.

Lorsque ces provocations surviennent, le vampire peut accepter de rentrer en frénésie ou doit cocher un certain nombre de cases dans le moniteur de bête.

La frénésie est un état bestial, durant lequel le vampire ne reconnaît plus ses amis de ses ennemis – un vampire affamé doit se nourrir coûte que coûte, un vampire en colère tente de détruire la source de son irritation, un vampire effrayé doit fuir à tout prix... C'est un état de pure survie animale qui a toujours des conséquences sur la part humaine : si le vampire est conduit à commettre des actes qui l'affectent profondément, il peut être amené à perdre un point de façade (par exemple tuer un ami proche au cours d'une crise).

Un vampire en frénésie ne s'occupe plus des difficultés indiquées par ses moniteurs. Ses tests sont tous joués contre un seuil de 6. De même, il ne peut pas tomber en torpeur et il faut tuer un tel vampire pour l'arrêter (dépassement 8).

colère

Un vampire doit accepter le coût en points de bête ou entrer en frénésie :

Cause de la colère	Gain de Bête
Harcelé par un imbécile	2
Un idiot abîme des vêtements neufs	2
Insulté en public	3
Des heures de frustration et de délais	3
Injurié par quelqu'un que l'on n'aime pas	5
Trahi par un associé	5
Attaqué par un brigand	5
Un être aimé en danger	5
Trahi par un être aimé	7
Perdre tout ce que vous possédez	7
Un être aimé est tué	10
Injurié par un être aimé	10

faim

Un vampire qui a faim doit accepter le coût en points de bête ou entrer en frénésie :

Cause de la faim	Gain de Bête
Première ligne de sang vide	2
Deuxième ligne de sang vide	4
Troisième ligne de sang vide	7
Quatrième ligne de sang vide	10
Une odeur de sang dans l'air	+1
Le goût du sang sur les lèvres	+3

peur

Le feu et le soleil provoquent la panique chez les vampires. Un vampire ainsi exposé doit accepter les coûts en points de bête ou fuir en frénésie :

Cause de la peur	Gain de Bête
Une flamme de briquet à quelques centimètres	1
La vue d'une torche	2
Un feu de camp	4
Un bâtiment en feu	5
La lumière du soleil à l'ombre	7
Lumière du soleil directe	10
Le feu ou la lumière sont à distance de sécurité	-2
Surpris	+1
Environné de toutes parts	+1
Brûlé	+3

les désirs

Les désirs provoquent aussi des bouffées de Bête quand ils ne sont pas assouvis.

La plupart des vampires ont un désir de plaisir très élevé et on considère qu'ils ont automatiquement +1 dans ce désir spécifique quand la bête mord.

Chaque fois que le personnage est confronté à une pulsion émanant d'une de ses motivations, il a deux possibilités :

- il cède à la pulsion et le joueur doit jouer en conséquence ;
- il résiste à la pulsion et il gagne des points de bête comme indiqué ci-après.

Pour déterminer le nombre de points de bête que gagne un personnage résistant à une motivation, le meneur doit prendre deux éléments en compte :

• la valeur du désir concerné : c'est ce score qui fixe le nombre de points de bête que le personnage encaisse s'il ne cède pas au désir.

• la situation du personnage face à ce désir : selon qu'il est généralement satisfait, a été satisfait il y a peu, ou au contraire, n'est qu'un lointain souvenir pour le personnage, augmentez ou réduisez l'éveil de la bête.

État du personnage et circonstances	Modificateur
Le personnage n'est pas en manque, ou il dispose d'autres moyens de satisfaire la motivation rapidement si besoin.	- 2 points
Le personnage a satisfait cette motivation récemment, ou il sait pouvoir le satisfaire sans trop d'effort ailleurs.	- 1 point
Le personnage est un peu en manque, ou il a des raisons personnelles de juger la situation attirante.	+1 point
Le personnage est franchement en manque, il a déjà résisté à cette situation en encaissant des points de bête ou il sait que c'est sa dernière chance de satisfaire ce besoin avant longtemps.	+2 points
Situation courante, habituelle	- 1 point
Situation rare, intéressante, un peu tordue	+ 2 point

la bête l'emporte

Quand vous videz la dernière ligne de ce moniteur, la bête l'emporte. Vous perdez automatiquement un point de façade. De plus, vous gagnez un point dans les désirs.

endormir la bête

Pour endormir la bête, il faut pratiquer des activités humaines – boire, manger, s'amuser, faire l'amour, écouter de la musique, mener une vie normale, pratiquer des artisanats, etc.. Petit à petit, avec du repos et du plaisir, le vampire récupère et redevient plus humain.

Le personnage efface ainsi 1 point de bête de son moniteur quand il s'adonne à ces activités. De surcroît, si l'activité peut satisfaire un désir du personnage, il efface un nombre de points supplémentaire variant jusqu'à son score de désir. Le meneur de jeu fixe la valeur de cette récupération en fonction des circonstances et du contexte.

regagner de la façade

Un vampire perd plus facilement de la façade qu'il en regagne – la bête est exigeante et difficile à calmer. Pour gagner un rang de façade, il faut vivre une vie humaine, aimer, construire, voir grandir les choses doucement. C'est long – plusieurs années, plusieurs décennies parfois, tandis que l'on s'abandonne au temps qui passe, que l'on aime profondément une personne, que l'on adopte des enfants, que l'on apprend un métier ou un art au quotidien.

la torpeur

Un vampire qui perd tous ses points de sang, qui est trop âgé ou qui choisit de se retirer de la vie, tombe en torpeur. C'est un état d'inconscience profonde, aux rêves lents, qui peut durer quelques jours ou quelques siècles.

Le temps de torpeur est obtenu en multipliant le temps de base, qui dépend de la façade du vampire, par son âge.

Façade	Temps de base en torpeur
Spécial	Un jour
5	Une semaine
4	Un mois
3	Un an
2	Une décennie
1	Un siècle
0	Un millénaire

torpeur volontaire

Quand un vampire tombe volontairement en torpeur, il peut choisir, s'il le souhaite, de descendre ou d'augmenter d'une ligne le temps de base de torpeur par rapport à sa façade.

effets de la torpeur

L'âge d'un vampire diminue naturellement de 1 point pour chaque 25 ans de torpeur tandis que sa façade augmente régulièrement de la même manière.

Quelque soit le temps de torpeur, le vampire se réveille avec juste assez de points de sang pour pouvoir immédiatement se nourrir (seule sa toute dernière ligne n'est pas barrée). Il est généralement sujet à la frénésie, mais son compteur de bête est vide.

l'amarante

L'amarante est l'action de tuer un vampire en buvant tout son sang et en avalant sa bête.

Pour effectuer un tel acte, infiniment maudit, il faut que la victime soit en torpeur. L'assassin la vide de son sang jusqu'à la dernière goutte. Il gagne alors 25% de ses points d'expérience, mais perd immédiatement un rang de façade. De plus, son aura est marquée à jamais par cet acte infâme.

Un seul vampire peut tenter l'amarante à la fois sur une victime. Il est impossible d'agir en groupe.

les faiblesses vampiriques

Les vampires sont sans doute parmi les créatures surnaturelles les plus puissantes et les plus résistantes. Il est extrêmement dur de tuer un vampire – il ne suffit pas de le blesser encore et encore, car ils régénèrent vite. Il faut l'avoir une bonne fois pour toute, en un coup. Mais certaines sources de dommages ont parfois des effets rapidement définitifs.

blessures et dépassements

Les vampires sont extrêmement résistants à toutes les attaques physiques. Les dépassements font directement perdre des points de sang, mais n'ont pas d'autres effets (mise hors de combat, séquelles, etc.) Néanmoins, sur un dépassement de 8 ou plus, le vampire tombe en torpeur.

le pieu

Le pieu est une arme mortelle pour les vampires. Un éclat de bois planté dans le cœur de celui-ci assure sa mort définitive. Lorsqu'on parle des vampires, le pieu est une arme qui possède les caractéristiques suivantes : menace 7, couverture 0. Si un coup de pieu obtient un dépassement de 4 ou plus, le vampire tombe en torpeur. Sur un dépassement de 8 ou plus, le vampire est instantanément tué.

coup de grâce

Un vampire immobilisé ou en torpeur peut être tué assez facilement dès lors qu'on lui enfonce un pieu dans le cœur ou qu'on lui coupe la tête.

le soleil et les flammes

Le soleil provoque la destruction rapide d'un vampire quand il est exposé à ses rayons directs ou non. Les flammes ont des effets similaires.

Les flammes causent la perte de 1 à 5 points de sang par tour ; le soleil indirect cause la perte de 5 points de sang par tour ; le soleil direct cause la perte de 2 lignes de sang par tour – dans tous les cas, il est possible de réduire la perte de sang d'un nombre de point égal au rang de Forteresse. Un vampire qui tombe à 0 points de sang de cette manière ne plonge pas dans la torpeur mais il est détruit.

les venins

Les venins de serpent ont des actions violentes sur le sang de vampire en le détruisant purement et simplement – chaque point de dégât infligé fait perdre un point de sang complet et non un point d'effort. Un vampire qui perd tout son sang suite à une morsure de serpent (ou une injection équivalente) est détruit.

les drogues et l'alcool

Les substances psychotropes et alcoolisées font effet sur les vampires qui peuvent tout à fait planer et se bourrer la gueule. Mais il leur suffit de dépenser un point de sang pour se débarrasser instantanément des effets de ces produits.

interdits

Les humains n'ont, réellement, qu'une seule forme de défense contre les vampires. Ils peuvent leur interdire de pénétrer chez eux. Un vampire doit avoir l'autorisation, exprimée à haute voix, pour pénétrer dans la maison d'un individu. Cette autorisation doit être donnée par une personne qui peut affirmer habiter là. Si un humain retire son autorisation à un vampire, en la priant de sortir, cette dernière doit s'exécuter sans rien pouvoir faire d'autre et aussi vite que possible. Cet interdit ne concerne que les lieux qu'une personne peut appeler « son foyer », c'est-à-dire l'endroit où elle vit, dort, mange généralement et, d'une manière générale, se repose, se détresse et se sent en sécurité. Un lieu public – bar, boîte de nuit, bureau, magasin, etc. – n'est pas concerné. De son côté, un vampire ne peut empêcher personne de rentrer chez lui.

métal hurlant

les figurants

Voici la manière simple de caractériser et de gérer tous les figurants et les créatures extraordinaires que les personnages vont croiser.

Voici un exemple utilisant le format habituel de description d'un figurant :

Samuel Stein, marchand d'art contemporain – 3 / 6

Spécialités (9) – As de l'esquive, Faire la fête, Négocier de bons prix, histoire de l'art

Extra (12) – Baratineur, Connaissance du marché de l'art, réseau d'acheteurs et de collectionneurs

Compteur : 6 / 9 / 12 / 15

le nom, le descriptif

C'est une esquisse rapide de l'individu. On le complète avec son métier, son occupation principale ou sa nature.

la valeur

Cette valeur (3 dans notre exemple) représente l'importance et l'efficacité basique du figurant. La valeur du personnage indique le nombre de dés qu'il lance pour n'importe quelle action, même sans rapport évident avec son occupation ou sa nature. Vous utiliserez aussi cette valeur comme aspect de circonstance en combat.

Le chiffre qui suit la valeur (6 dans notre exemple), indique le nombre de dés que vous jetez pour une action en rapport avec l'occupation ou la nature du figurant. Cette valeur est celle des aspects standards du personnage. Pour ce personnage, le meneur jettera 6 dés sur tous les tests pour lequel il paraît logique qu'un marchand d'art, un mondain ou un intermédiaire soit compétent.

Bien sûr, le meneur reste seul maître des poignées de dés de ses figurants. Si vous pensez qu'une action ou une connaissance particulière est illogique pour un personnage, réduisez simplement sa poignée à un dé ou deux.

les spécialités

Il s'agit des points forts du personnage. Ce peuvent être des secteurs particuliers de son occupation ou des passions personnelles, des entraînements ou des tours. Voyez-les un peu comme les aspects un peu poussés des figurants.

Lorsque le figurant tente un test couvert par une de ses spécialités, il lance la valeur indiquée (ici 9 dés). On n'additionne aucune valeur et on n'utilise qu'une seule spécialité à la fois. En revanche, les figurants peuvent utiliser leurs spécialités à volonté sans se préoccuper d'un quelconque score d'effort.

les extras

Il s'agit des points sur lesquels le personnage peut agir de manière exceptionnelle, accomplissant de véritables coups d'éclats. Ce sont toujours des talents majeurs, ou des aspects marquant du figurant. Les extras correspondent aux tests sur lesquels un personnage classique utiliserait plusieurs aspects forts, dépensant des points d'efforts par paquet de 6.

Lorsqu'il affronte un test couvert par un de ses extras, le figurant lance la valeur indiquée (ici 12 dés). Comme pour les spécialités, on n'additionne aucune valeur, et on n'utilise qu'un seul extra à la fois. En revanche, ce n'est pas gratuit. Lorsqu'il active un extra, le meneur doit cocher une case du moniteur du figurant, représentant les efforts investis.

Si le figurant veut tenter une action qui correspond à un de ses extras, mais qu'il est un peu bas sur son moniteur, vous pouvez « économiser ». Utilisez simplement cet extra comme une spécialité : vous obtiendrez moins de dés, mais vous éviterez aussi la dépense d'une case de moniteur. Après tout, qui peut le plus peut le moins.

le compteur

Les figurants ont un compteur unique, décrivant leur état général. Chaque ligne de ce compteur contient 3 cases + autant de cases que la valeur du figurant. Au bout de chaque ligne se trouve le seuil de difficulté, comme pour les personnages classiques.

Les figurants humains utilisent un compteur classique à 4 lignes, avec les mêmes seuils de difficultés que pour les personnages (6/9/12/15). Certaines créatures utiliseront des compteurs particuliers, avec plus ou moins de lignes, et des seuils de difficultés adaptés (par exemple, 6/6/6/9/9/12 pour un Darotha).

Une dernière précision : Comme les compteurs classiques, les compteurs des figurants n'ont que trois cases sur leur dernière ligne. Cela vaut aussi bien pour les compteurs (6/9/12/15) que pour les compteurs plus exotiques.

le bonus dramatique

Il représente l'importance du figurant dans l'histoire. Il varie de +0 à +5. Plus le figurant est important dans le scénario, plus ce bonus est important. Le simple planton a un bonus de +0. Si le figurant est important pour la scène, donnez-lui +0 ou +1. S'il est important pour le scénario, +1 ou +2. S'il compte dans la campagne, n'hésitez pas à monter encore ce score. Dans tous les cas, n'abusez pas. Le moindre garde n'a pas +3 en bonus dramatique !

en combat

Utilisez les postures pour déterminer l'initiative, le seuil de rupture et le nombre d'action par tour d'un figurant. Utilisez sa valeur lorsque vous pouvez appliquer un aspect de circonstance.

✎ quand un figurant subit des dégâts, il barre directement des cases de son compteur (au lieu des points d'efforts). Lorsqu'il n'a plus de cases, il est hors de combat. Le chiffre en bout de ligne indique le seuil de réussite qu'il utilise dès qu'une nouvelle ligne est entamée.

✎ si un figurant subit un dépassement égal ou supérieur à 4 points, il tombe immédiatement – blessé ou mort. Si le dépassement est inférieur à 4, infligez normalement les qualités de l'attaque en barrant des points de son compteur, puis rayez immédiatement le reste de sa ligne en cours, quel que soit le nombre de points qui lui reste.

N'hésitez pas à utiliser la règle de coopération pour faire agir plusieurs figurants comme un seul. C'est encore le plus simple pour faire agir simplement un groupe improvisé face à un groupe de joueurs.

créer des figurants

Vous pouvez créer des figurants pour des rôles particuliers, des personnages utiles dans votre aventure, ou simplement pour meubler le décor autour des personnages des joueurs. Décrivez rapidement le personnage, en oubliant pas que c'est cette définition qui vous servira à choisir si une action lui correspond ou pas. Cela peut faire une différence du simple au double pour ses jets de dés, alors soyez précis ou ajoutez un petit paragraphe descriptif pour mieux cerner le personnage.

Attribuez-lui ensuite une valeur, en fonction de son efficacité et de son utilité dans le scénario. De cette valeur dépendront ses aspects standards, ses spécialités et ses extras. Voici un petit tableau indiquant les fourchettes cohérentes pour les différents aspects, en fonction de la valeur de départ.

Valeur	Standard	Spécialité	Extra
1 – couillon de base	2-3	3-4	4-5
2 – type motivé	3-5	6-7	7-9
3 – mec entraîné	4-7	8-10	10-13
4 – gros balèze	6-8	10-12	13-15
5 – classe Nemesis	7-10	12-14	15-20

Il ne vous reste plus qu'à donner quelques aspects à votre figurant pour ses spécialités et ses extras. Choisissez-les comme vous choisiriez des aspects pour un personnage classique. Même si leur utilisation est ici simplifiée, ces traits suivent exactement la même logique que les aspects des personnages. Ils peuvent décrire des entraînements aussi bien que des connaissances ou des talents personnels, et on doit mieux cerner le personnage rien qu'en les parcourant.

effort et états

Un figurant n'a ni score d'effort, ni moniteurs d'état. Toutes ces valeurs se combinent dans son compteur. Quand il est la cible d'un effet qui affecterait normalement son effort ou un de ses états, celui-ci s'applique à son compteur.

quelques figurants spécifiques

Tous les humains ont un compteur 6/9/12/15

cluber 1/2

Spécialité 3 (Faire la fête ; connaissance des clubs)

Extra 4 (Rumeurs locales ; Sentir les emmerdes)

sans abri 1/3

Spécialité 4 (Connaissance de la rue ; Faire gaffe)

Extra 5 (Trouver un abri ; Voir l'invisible)

cendeur d'épicerie de nuit 1/2

Spécialité 3 (Empathie ; Surprendre un geste)

Extra 4 (Sarcasme déstabilisant ; Rien à foutre)

garde de sécurité 1/3

Spécialité 4 (Attentif ; Intimidation ; Bagarre)

Extra 5 (Gros chien ; Manier un flingue)

étudiant 1/2

Spécialité 3 (Érudition ; Faire la fête ; Sciences)

Extra 4 (Connaissance de l'université ; Cascades stupides)

gangbanger 2/3

Spécialité 5 (Connaissance de la rue ; Manier un flingue ; Courir)

Extra 7 (Bagarre ; Techniques criminelles)

officier de police 2/4

Spécialité 6 (Attentif ; Conduite ; Premiers soins ; Tactique)

Extra 8 (Bagarre ; Tir ; Connaissance de la rue)

sapeur-pompier 2/4

Spécialité 6 (Premiers soins ; Combattre le feu ; Athlétisme)

Extra 8 (Courage ; Manier la hache)

officier du SWAT 2/5

Spécialité 7 (Attentif ; Connaissance de la rue ; Conduite ; Athlétisme)

Extra 9 (Réflexes rapides ; Tactique ; Bagarre ; Tir)

mordue 1/2

Spécialité 3 (Expression corporelle ; Occultisme)

Extra 4 (Mignonne ; Érudition)

goule 2/4

Spécialité 5 (Investigation ; Sociable)

Extra 7 (Bagarre ; Érudit)

Disciplines (Célérité 1 ; Puissance 1 ; Forteresse 1)

prêcheur des rues 1/3

Spécialité 4 (Orateur ; Survie ; Citer la bible)

Extra 6 (Connaissance de la rue ; Occultisme)

métal qui n'existe pas

