



GOD-MACHINE RULES UPDATE

Crédits

Rédaction : Dave Brookshaw, David A Hill Jr., Danielle Lauzon, Matthew McFarland, John Newman, John Snead, Stew Wilson, Filamena Young, Eric Zawadzki

Développement : Matthew McFarland

Editrice : Michelle Lyons-McFarland

Directeur créatif : Richard Thomas

Direction artistique et design : Mike Chaney

Illustrations intérieures : Andrew Trabbold, Jeff Holt, Sam Araya, Andrew Hepworth, Cathy Wilkins, Justin Norman, James Denton, Aaron Acevedo, Heather Kreiter, Vince Locke, Marian Churchland

Illustration de couverture : Sam Araya

Playtesters : Sarah Dyer, Matt Homentotsky, Matthew Karafa, Michelle Lyons-McFarland, John Mathys, Matthew McFarland

Crédits, version française.

édition révisée

Direction éditoriale : Vincent Lelavechef

Coordination éditoriale : Batro, Robin Schulz

Traduction : Florian Cangelosi

Relectures : Batro, Camille Haller

Maquette : Julien Dejaeger

Ce livret met à jour le livre de règles génériques de la première édition des *Chroniques des Ténèbres* parues sous le titre « Le Monde des Ténèbres » aux éditions Hexagonal.

Il sert aussi de guide de création de personnages humains et de complément de règles à *Vampire : le Requiem 2^e édition*, *Démon : la Damnation* et *Changelin : les Disparus 2^e édition* publiés par le Studio Agate.

La gamme de la seconde édition s'appelle désormais «les Chroniques des Ténèbres» pour mieux la distinguer des jeux comme *Vampire : la Mascarade*, publiés chez Arkhane Asylum Publishing.



© 2013 CCP h.f. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of CCP h.f. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use. White Wolf, Vampire and World of Darkness are registered trademarks of CCP h.f. All rights reserved. Night Horrors: Unbidden, Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken, Mage the Awakening, Storytelling System, and Ancient Bloodlines are trademarks of CCP h.f. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by CCP h.f.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.

Check out White Wolf online at <http://www.white-wolf.com>

Check out the Onyx Path at <http://www.theonyxpath.com>

© 2020 Agate RPG pour la version française sous licence Onyx Path Publishing, White Wolf et Paradox Interactive. Agate Éditions, 13 Boulevard de la République, 92250 La Garenne-Colombes. Contact, question, distribution : team@studio-agate.com. Dépôt légal : 2020



Introduction

Depuis que le **Manuel du Monde des Ténèbres** a été publié, le nom de la gamme a changé pour «les Chroniques des Ténèbres», des dizaines de suppléments et 11 jeux ont enrichi le Système narratif. Au sein de la ligne des « livres bleus », ainsi que dans **Vampire, Werewolf, Démon, Mage, Promethean, Changelin, Hunter, Geist, Beast, Deviant** et **Mummy**, nous avons inventé de nouvelles mécaniques pour souligner des thèmes et des styles de jeu inédits et certaines d'entre elles ont été conservées dans d'autres ouvrages. **Werewolf** a défini les règles des esprits qui ont été utilisées dans quasiment chaque gamme, les paliers (ou «échelons») de **Hunter** ont été adoptés par plusieurs autres jeux, et le supplément **Mirrors** a introduit les fragments. Mais les principes majeurs du Système narratif sont restés les mêmes.

Le reste de cet ouvrage est consacré aux révisions de ce système, apportant des changements qui après des années d'expérience sont selon nous nécessaires pour renforcer les règles et qu'elles s'adaptent mieux à nos parutions futures. Il ne s'agit pas de rejeter ce qui a été écrit précédemment, le but ultime étant seulement de vous rendre plus familier avec le système narratif et la façon de l'utiliser en jeu. Les futurs ouvrages des Chroniques des Ténèbres se baseront sur ce système révisé. D'autres gammes pourront accueillir leurs propres révisions, mais ce que vous tenez entre vos mains servira toujours de référence pour incarner des personnages mortels au sein de ces univers, dans des chroniques qui n'utilisent pas ces systèmes de gamme spécifiques.

Non seulement Dieu
joue aux dés, mais il les
jette parfois là où on ne
peut les voir.

– Stephen Hawking

Création de personnage et évolution

Ces règles complètent les règles de création de personnage et remplacent les règles des points d'Expérience du **Manuel du Monde des Ténèbres**. La répartition des points se trouve en bas de la fiche de personnage, page 106. Ces mises à jour sont déjà intégrées dans **Vampire, Changelin** et **Démon**. Reportez-vous à ces jeux pour les explications complètes de la fiche de personnage

Attributs, Compétences et Atouts

Acheter le cinquième point d'un Attribut, d'une Compétence ou d'un Atout ne coûte pas deux points à la création de personnage.

Note sur les Spécialités

Vous ne pouvez acheter qu'un exemplaire de chaque Spécialité, même si plusieurs Spécialités peuvent s'appliquer à un seul et même jet. Par exemple, Chirurgie et Cardiologie peuvent s'appliquer à un jet de Médecine pour pratiquer une opération du cœur.

Les Aspirations

Déterminez les Aspirations lors de l'étape « Touches finales » de la création du personnage. Choisissez trois Aspirations pour votre personnage.

Les aspirations représentent ses objectifs, et ce sont également des perches tendues au Conteur lui indiquant quel type d'histoire vous souhaiteriez jouer.

Exemples d'aspirations

- Obtenir une promotion au travail
- Créer quelque chose qui me survivra
- Prouver ma loyauté à l'équipe
- Me prouver que je ne suis pas maudit
- Donner quelque chose d'important à quelqu'un dans le besoin
- Me mettre en danger de mort
- Oublier mes responsabilités et passer du bon temps
- Acheter une nouvelle voiture
- Faire preuve de retenue face à la tentation d'une dépendance
- Faire mes derniers adieux
- Être bénévole au centre de lutte contre le cancer
- Rencontrer un fantôme
- Avoir un entretien avec mon idole
- Planter un jardin
- Montrer mon respect à mes ennemis
- Établir une nouvelle identité
- Apprendre quel est le point faible des changeformes
- Avoir un coup d'un soir
- S'échapper de prison
- Remplacer ma guitare cassée
- Raconter un secret de longue date à quelqu'un
- Dire non sans le regretter

Les Aspirations ne font rien d'autre qu'indiquer quelles sont vos intentions, quelles sont les choses que vous pourriez accomplir à l'échelle de la partie. Si vous jouez une chronique d'une session unique, assurez-vous de choisir des objectifs à court terme réalistes ou des projets qui sont à demi réalisés. Si vous jouez un seul arc narratif qui s'étend sur quelques semaines de jeu, choisissez d'autres objectifs à court terme, l'un d'eux débouchant sur des intérêts à long terme. Même si vous planifiez du début une chronique qui durera un an ou plus, ne choisissez pas plus d'un objectif à long terme. Idéalement vous devriez être capable d'accomplir au moins l'une de ces Aspirations par session de jeu.

Il est important de les formuler comme des réussites ou des succès actifs, et non comme des interdits et des préventions : « Ne pas trahir mes amis » n'est pas une Aspiration très appropriée, mais vous pourriez en revanche opter pour « Prouver ma loyauté à mes amis. »

Insister sur l'action plutôt que sur le fait d'être passif aide à déterminer lorsque l'Aspiration est accomplie et comment elle devrait être récompensée. Lorsque vous choisissez vos Aspirations, servez-vous en pour mieux personnaliser votre personnage et façonner son identité et son but en dehors de l'intrigue principale conçue par le Conteur. Trouvez un équilibre entre être assez général pour

que les objectifs puissent être atteints de manière réaliste, et être assez spécifique pour qu'ils révèlent quelque chose sur l'identité de votre personnage. Utilisez les exemples listés comme inspirations.

Dans de nombreux jeux des Chroniques des Ténèbres, nous explorons l'étrange et l'horrible, ce qui signifie souvent que nous faisons subir des épreuves douloureuses à nos personnages. Si vous souhaitez que certaines choses étranges arrivent à votre personnage, notez-les en tant qu'Aspirations, ou si vous vous attendez à ce qu'un événement se produise, mieux vaut le noter. Si vous savez que l'histoire de ce soir traitera d'un fantôme en colère ayant un goût prononcé pour la chair humaine et que vous ne faites jamais de bons jets de dé lorsque votre personnage utilise son Atout Medium, autant en faire une Aspiration. Dans ce cas-là, vous pourriez le formuler comme « Ne pas parvenir à communiquer avec les morts. » Ainsi, si votre personnage échoue dans sa confrontation face au fantôme, vous serez récompensé pour avoir accompli l'Aspiration.

Les Conteurs devraient toujours se soucier des Aspirations des joueurs car elles sont l'un des outils les plus pratiques pour qu'un joueur communique ses attentes concernant vos histoires. Si vous comptez jouer un scénario froid et sans pitié débordant de zombies, d'action et de suspense, mais qu'un de vos personnages possède des Aspirations contemplatives, mélancoliques, romantiques ou cérébrales, réfléchissez à la façon de les satisfaire de manière naturelle dans votre histoire. Vous n'avez pas forcément à reprendre tous vos plans du début, au lieu de cela, notez quelques détails mineurs et

Aspirations de long terme

- Offrir le repos au fantôme de ma fille
- Prendre le contrôle d'une entreprise
- Devenir parent
- Faire démissionner le maire
- Survivre à mon patron
- Transmettre ma compétence la plus précieuse
- Devenir entièrement indépendant
- Éliminer les Élus de Mammon
- Trouver la sorcière qui a maudit ma famille
- Devenir riche par mes propres moyens
- Devenir maître de mon art
- Devenir un vampire
- Trouver mon âme sœur
- Prouver à mon père qu'il avait tort à mon sujet
- Racheter la propriété familiale
- Montrer au monde entier que les fées existent bel et bien
- Ouvrir une succursale dans trois pays différents
- Devenir psychique
- Découvrir qui a tué ma mère
- Découvrir un évangile biblique encore inconnu
- Prouver que mon oncle n'était pas fou
- Découvrir un élixir de jeunesse

ajoutez des personnages du Conteur qui peuvent aider les joueurs à accomplir leurs Aspirations, mêmes si elles sont atypiques.

Changer d'Aspirations

Lors de la première session de jeu vous pourriez ne pas avoir complètement défini la personnalité de votre personnage pour être en mesure de choisir ses Aspirations. Nous vous recommandons de quand même essayer, et si lors de la première session les Aspirations ne correspondent pas à la façon dont vous incarnez le personnage, changez-les tout simplement, cela ne coûte rien. Après avoir commencé à jouer ce personnage, vous pourrez toujours juger qu'une Aspiration n'est plus appropriée ou qu'elle est devenue impossible à accomplir.

Par exemple, un personnage pourrait avoir l'Aspiration de long terme « racheter notre propriété ancestrale. » Durant le troisième chapitre de l'histoire, la maison familiale brûle, et il est donc désormais impossible de la racheter. Ou, en optant pour un retournement de situation moins dramatique, le personnage pourrait apprendre que sa famille menait des rituels impies et pratiquait des sacrifices pour la Machine-Dieu sur sa propriété depuis des décennies. Peut-être le personnage ne *souhaite-t-il* plus posséder ce lieu. Qu'est-ce que cela signifie concernant l'Aspiration ? Si les circonstances le permettent, un joueur peut changer d'Aspiration entre deux chapitres avec l'approbation du Conteur ; cette méthode ne devrait pas être une excuse pour se débarrasser d'une Aspiration qu'il ne parvient pas à accomplir assez vite à son goût, mais plutôt une option pour que les objectifs du personnage soient toujours en accord avec le rythme naturel de l'histoire.

Les Vertus et les Vices

Les règles qui suivent sont une mise à jour de celles déjà présentes dans le **Manuel du Monde des Ténèbres**, de la page 100 à 105.

Plutôt que de choisir depuis une liste de Vices et de Vertus, le joueur détermine une Vertu et un Vice lors de la création de son personnage, en collaboration avec le Conteur. La Vertu et la Vice devraient répondre aux critères suivants :

- La Vertu comme le Vice devraient être des adjectifs, capable de restituer certains traits de personnalité majeurs. Des descriptions physiques (telles que « débraillé », par exemple) ne fonctionnent pas.
- De la même manière, des traits de personnalité qui feraient écho à des Attributs, Avantages ou Compétences existants ne conviendraient pas. Par exemple, « Fort » ou « Tranquille » ne sont pas valables.
- La Vertu d'un personnage doit être quelque chose d'essentiel à la réalisation de soi, et que l'on peut également tenter d'ignorer. C'est un aspect fondamental, le trait de personnalité prédominant chez l'individu, même en dehors du Monde des ténèbres.
- À l'inverse, le Vice d'un personnage devrait être une source de confort à court terme ou un moyen d'échapper au

monde. Le Vice devrait être un exutoire, à la manière d'un petit caïd qui martyrise ses camarades d'école pour échapper à ses problèmes ou d'une boisson alcoolisée pour oublier.

- Les adjectifs choisis pour le Vice et la Vertu doivent être différents, dans le cadre d'un seul et même personnage. En revanche, il est tout à fait possible qu'un personnage ait « Ambitieux » pour Vertu, et qu'un autre l'ait en « Vice », au sein de la même chronique.
- La Vertu et le Vice ne sont pas liés à l'Intégrité. Vous ne devriez donc pas choisir « Moral » en tant que Vertu, ou « Immoral » comme Vice ou tout autre adjectif proche. Il doit ainsi être possible de souffrir de points de rupture en jouant en accord avec votre Vertu.
- Bien que les personnages ne soient pas tenus de conserver les mêmes Vertus ou Vices toute leur vie durant, un tel changement ne devrait pas être chose aisée. Les deux traits de personnalités devraient être centraux et solidement ancrés dans l'histoire du personnage.
- L'ensemble du groupe devrait s'entendre sur les Vertus et les Vices présents lors de la partie, puisqu'ils restent le moyen le plus sûr de regagner de la Volonté, et plus particulièrement les Vices, qui jouent un rôle central dans le *roleplay*. Si certains Vices souhaités mettent mal à l'aise les joueurs, vous devriez songer à en trouver d'autres.

Les humains possèdent une Vertu et un Vice. La Vertu est le pilier central de force et d'intégrité dans la vie du personnage, tandis que le Vice est sa faiblesse. Il ne s'agit là que d'un bref résumé du sujet ; pour en savoir plus, référez-vous au **Manuel du Monde des Ténèbres** ou au PDF **The God-Machine Chronicle**. Lorsque vous choisissez une Vertu et un Vice, souvenez-vous des principes suivants :

- Chacun doit être un adjectif décrivant des éléments de personnalité saillants. N'utilisez pas une description physique.
- De même, des Avantages, Attributs ou Compétences existants sont invalides. Par exemple, « Fort » ou « Calme » ne sont pas des Vertus acceptables.
- La Vertu doit être une source de confiance en soi et d'harmonie intérieure, mais aussi quelque chose qu'il est facile et tentant d'ignorer. S'y astreindre doit requérir effort et application.
- Le Vice, en contraste avec la Vertu, doit être une source de distraction rapide et momentanée des problèmes du quotidien. Il doit s'agir d'un refuge en période de faiblesse.
- La Vertu et le Vice doivent être différents. Un même adjectif peut être aussi bien une Vertu qu'un Vice, mais il ne peut s'appliquer aux deux à la fois.

Lorsqu'un personnage mortel agit en accord avec son Vice, il regagne un point de Volonté. Quand il agit de façon conséquente en suivant sa Vertu, il regagne toute sa Volonté. Un personnage ne peut récupérer de la Volonté avec son Vice qu'une fois par scène, et avec sa Vertu que deux fois par Chapitre.

Les Vertus et les Vices en jeu

Lorsqu'un personnage agit en accord avec son Vice ou sa Vertu durant une scène, son identité ne s'en trouve que renforcée et ses réserves de force intérieure en sont ravivées.

Si le Conteur juge que les actions de votre personnage durant une scène évoquent son Vice, celui-ci regagne un point de Volonté qui avait été dépensé. Notez que contrairement aux règles du **Manuel du Monde des Ténèbres**, agir en accord avec son Vice ne doit **pas** nécessairement représenter une menace ou une difficulté pour votre personnage.

Si le Conteur juge que les actions de votre personnage durant une scène évoquent sa Vertu tout en représentant une menace ou un risque pour lui, le personnage regagne tous ses points de Volonté dépensés. Il peut regagner de la Volonté jusqu'à deux fois par chapitre / session de jeu de cette manière.

Changer de Vertu ou de Vice

Les personnages peuvent opter pour de nouveaux traits de personnalités, à la suite d'une expérience bouleversante ou d'un changement de vie. L'une des conditions suivantes doit cependant être remplie :

- Le personnage a perdu au moins 4 points d'Intégrité depuis sa création.
- Le personnage est lié à un être éphémère et a subi l'Etat Réclamé.
- Le personnage est devenu une créature surnaturelle.

Vertus et Vices multiples

Même le personnage le plus immoral possède tout de même une Vertu, et le plus grand des saints est toujours en proie aux tentations d'un Vice, mais cela n'empêche pas certains personnages d'adhérer complètement à leur nature égoïste ou de ne cesser de prendre des risques pour les autres, et d'ainsi développer une seconde caractéristique représentée par l'un des Atouts suivants :

Vertueux ,(••)

Effet : Votre personnage est un paragon du bien dans les Chroniques des Ténèbres. Il commence en possédant deux Vertus. Les limites sur le nombre de fois où il peut regagner sa Volonté en utilisant sa Vertu restent les mêmes, mais il peut décider quelle Vertu utiliser à chaque fois.

Rongé par le vice ,(••)

Effet : Votre personnage est l'un des êtres les plus dépravés du Monde des Ténèbres. Il possède deux Vices, même s'il ne peut toujours regagner de la Volonté qu'une fois par scène lorsqu'il cède à ses penchants.

Taux de rendement

Entrons dans les coulisses du système un court moment : la Volonté est la mécanique principale de « ressource » du Système narratif. Les divers jeux surnaturels (dont **Démon** fait partie) ont tous des réserves de points supplémentaires à dépenser, et il y a toujours la Santé, mais la Volonté est la ressource que les joueurs dépensent lorsqu'ils veulent *s'assurer que leurs personnages réussissent*. Les joueurs font ainsi une action significative dans l'univers du jeu, mais cela dépend de la quantité de Volonté que le Conteur leur a accordée ; s'ils en ont trop peu, ils seront moins enclins à la dépenser.

Plusieurs mécaniques de jeu se basent sur ce système de dépense ; par exemple, il est parfaitement voulu que dans la plupart des cas il faille de la Volonté pour tuer quelqu'un sur le coup. Nous avons ajusté le rythme auquel la Volonté est regagnée dans ces révisions de règle afin de refléter la fréquence à laquelle les joueurs devraient en dépenser. Entre autres, se rendre lors d'un combat offre un petit bonus de Volonté, et les Vices ne nécessitent plus que le personnage s'expose à des risques majeurs.

En moyenne, les personnages devraient regagner un point de Volonté toutes les deux ou trois scènes, selon l'aisance avec laquelle ils agissent en accord avec leurs Vices. Ils dépenseront ces points plus vite qu'ils les regagneront, mais le fait que les ressources diminuent jusqu'à ce que le personnage soit épuisé fait partie du jeu, créant des enquêteurs de plus en plus désespérés et fatigués face à des forces surnaturelles, rendant spécial le regain complet de la Volonté grâce aux Vertus. Un personnage ne devrait pas toujours agir selon sa Vertu dans une session de jeu, le faire seulement une fois toutes les deux ou trois histoires est amplement suffisant lors des grands moments dramatiques. Nous avons retiré la nécessité de s'imposer un risque en agissant en accord avec son Vice afin que les Conteurs puissent garder leurs personnages « frais » et prêts à faire face à ce que l'intrigue leur réserve. Si vos joueurs dépensent trop de Volonté, offrez-leur des occasions faciles d'agir en accord avec leurs Vices. Maintenez un rythme constant de petits gains pour empêcher qu'ils se montrent trop économes avec leur Volonté au détriment de leurs personnages, et cherchez les bons moments pour leur permettre de jouer avec leurs Vertus.

Exemples de Vertus

La liste de Vertus suivante ne se veut pas exhaustive, mais peut servir d'inspiration aux joueurs lors de l'élaboration de la Vertu de leur personnage.



Optimiste : Etrangement, votre personnage n'est pas affligé par le désespoir au sein des Chroniques des Ténèbres et garde toujours espoir, convaincu que tout finira par s'arranger. Regagnez de la Volonté lorsque votre personnage refuse d'abandonner, mettant sa propre vie en péril dans l'espoir de jours meilleurs.

Aimant : Votre personnage est défini par son amour débordant, qu'il se manifeste au travers d'un idéal, d'une institution, ou plus généralement d'un individu ou d'un groupe de personnes. Regagnez de la Volonté lorsque votre personnage se met en danger pour l'objet de son affection.

Honnête : Votre personnage a fait de la vérité son credo. Bien que le Monde des Ténèbres lui impose de mentir ou de se compromettre pour préserver ceux qu'il aime de la Machine-Dieu, son identité toute entière repose sur son sens de l'honnêteté. Regagnez de la Volonté lorsque votre personnage se met en danger en refusant de mentir.

Humble : Votre personnage se désintéresse du pouvoir et du rang. Même s'il obtient une position d'influence, il se considère toujours comme un type ordinaire. Faire passer ses besoins avant ceux des autres reviendraient à renier l'importance de leurs vies. Regagnez de la Volonté lorsque votre personnage décline une opportunité liée au pouvoir et qui résoudrait tous ses problèmes.

Digne de confiance : Lorsque votre personnage fait une promesse, il la tient quoi qu'il arrive. Son identité repose sur cette simple conviction, qui veut que les gens qui l'entourent peuvent lui faire confiance. Regagnez de la Volonté lorsque votre personnage tient une promesse, même tacite, en engageant sa propre sécurité.

Loyal : Votre personnage est dévoué à un groupe, peut-être même celui des autres joueurs. Il ne s'agit pas d'une loyauté aveugle – le personnage reste toujours capable de voir les écarts et les dysfonctionnements – mais une fois gagnée, elle ne peut être reprise. Regagnez de la Volonté lorsque votre

personnage se met en danger en refusant de s'opposer aux intérêts du groupe.

Ambitieux : Votre personnage sait où il va. Il a des objectifs clairs et la détermination pour les accomplir. Chez certains, l'ambition est la Vice, mais pas pour vous. Elle est le moteur de votre dévouement. Regagnez de la Volonté lorsque votre personnage se met en danger pour accomplir son objectif de toujours.

Juste : Votre personnage est guidé par un sens de l'équité et de la justice – la volonté de voir chacun obtenir ce qu'il mérite. Il se décarcassera pour s'assurer que chacun soit traité équitablement, même si cela menace ses propres intérêts. Cela signifie punir ceux qui le méritent et reconnaître ses propres dévoiements. Regagnez de la Volonté lorsque le sens de la justice de votre personnage le pousse à abandonner l'un de ses projets.

Pacifique : Votre personnage est un pacifiste dans un monde de danger et de sang. Qu'il tire ce principe de convictions religieuses, d'une posture philosophique ou simplement d'un manque de tripes, il ne peut se résoudre à blesser un autre être humain. Regagnez de la Volonté lorsque votre personnage résout un conflit menaçant sa propre sécurité sans recourir à la violence.

Généreux : Votre personnage brille par sa prodigalité. Il peut être généreux de nature ou subvenir aux besoins de ses amis sans poser de question. On abuse parfois de sa générosité, mais il sait que ses bienfaits font la différence. Regagnez de la Volonté lorsque votre personnage se met en danger, en se séparant d'une ressource importante pour venir en aide aux autres.

Intègre : Votre personnage sait qu'il vit dans un monde corrompu jusqu'à l'os, et ça le fout en rogne. Il est prêt à confronter l'hypocrisie et le mal dès qu'il les voit, peu importe qui ça dérange. Et au diable les conséquences ! Il peut se faire le défenseur des opprimés du système – ou des Infrastructures – ou voler

dans les plumes des puissants. Regagnez de la Volonté lorsque votre personnage se met en danger pour combattre l'injustice.

Courageux : Votre personnage est un cœur valeureux. Il est grisé à l'idée d'affronter et de surmonter de nouveaux challenges, tant physiques que sociaux. Il n'est pas nécessairement têtu ou excessivement confiant : le courage n'est pas l'absence de peur, mais bien la capacité à la vaincre. Regagnez de la Volonté lorsque la bravoure de votre personnage la met en danger, ou prolonge une situation de danger.

Patient : Votre personnage n'est pas du genre à foncer la tête la première. Il préfère planifier son action, laisser les éléments se mettre en place et agir au moment opportun. Le Monde des Ténèbres n'attend cependant personne et vos machinations sont parfois prises de court. Regagnez de la Volonté lorsque votre personnage est pris au dépourvu, parce qu'il était trop occupé à planifier pour réagir correctement aux événements.

Exemples de Vices

À l'instar de la liste de Vertus, la liste des Vices ne se veut pas exhaustive, mais peut servir d'inspiration aux joueurs lors de l'élaboration du Vice de leur personnage.

Pessimiste : Votre personnage a tendance à voir le verre à moitié vide, prisonnier de son défaitisme et se lamentant constamment sur son sort. Regagnez un point de Volonté lorsque votre personnage refuse sciemment d'agir, convaincu que sa tentative se solderait inexorablement par un échec.

Haineux : Votre personnage est aveuglé par la haine – d'un individu, d'un groupe, d'une croyance ou de la Machine-Dieu en personne. Son antipathie est telle qu'elle trouble son jugement et le pousse à des actions vaines contre la source de sa colère. Regagnez un point de Volonté lorsqu'il passe du temps à persécuter l'objet de sa détestation.

Fourbe : Votre personnage est incapable de dire la vérité pour sauver sa vie. Il a l'habitude des petits mensonges ou dissimule peut-être un terrible secret, quoi qu'il en soit, il a fait de la tromperie son mode de vie. Regagnez un point de Volonté lorsqu'il s'efforce de perpétuer un mensonge que d'autres pourraient percer.

Arrogant : Pour votre personnage, tout concourt à le valoriser. Il se définit comme « meilleur » que les autres, que ce soit en imposant sa supériorité dans un Attribut ou une Compétence, en dominant une situation sociale ou en se pavanant devant les autres. Regagnez un point de Volonté lorsqu'il manifeste sa supériorité sur quelqu'un d'autre.

Douteux : Votre personnage n'est pas fiable. Il peut être réglo, voire s'acquitter de ses engagements, quand ça ne lui coûte rien, mais dès que les enchères montent et que ses propres intérêts sont menacés, il se dérobe. Regagnez un point de Volonté lorsque votre personnage rompt une promesse dans son propre intérêt.

Pérfide : La loyauté de votre personnage est déterminée par des considérations pratiques et fait fi de la morale. Il tournera le dos à ses alliés si une meilleure opportunité se présente et manquera à tous ses devoirs s'il les juge trop contraignants. Regagnez un point de Volonté lorsque votre personnage trahit

un individu ou un groupe, mais prenez garde lorsqu'il s'agit d'exploiter ce Vice contre le groupe des joueurs.

Ambitieux : Votre personnage veut toujours aller plus loin, au-dessus et au-delà du respect qu'il tire de ses actes. Elle aspire constamment à une promotion – pas nécessairement pour diriger, mais simplement pour monter de rang. Regagnez un point de Volonté lorsque votre personnage tente de se hisser socialement ou professionnellement, alors qu'il pourrait se dédier à des tâches autrement plus utiles.

Cruel : Votre personnage a une tendance malsaine, une inclination à retourner le couteau dans la plaie, une fois que sa victime est à sa merci. Il peut refuser de mettre un terme au combat ou jouer les petits chefs qui écrasent ses subordonnés pour son propre plaisir. Regagnez un point de Volonté lorsque votre personnage humilie inutilement quelqu'un placé sous sa coupe.

Violent : Votre personnage aime obtenir ce qu'il désire par la force. Il cherche toujours à Verser le sang pour solder un combat. Regagnez un point de Volonté lorsque votre personnage use de la violence gratuite pour résoudre une situation.

Cupide : Ce n'est pas qu'il le veuille plus que les autres, c'est qu'il en a besoin. Votre personnage aime accumuler les ressources qui pourraient s'avérer utiles un jour, plutôt que d'en confier la jouissance à d'autres – ceux qui en feraient bon usage. Regagnez un point de Volonté lorsque votre personnage s'approprie quoi que ce soit qui pourrait aider un tiers.

Corrompu : Le monde peut être dirigé par la Machine-Dieu, votre personnage a le don d'obtenir ce qu'il veut, généralement en marge du système. Coutumier du fonctionnement des institutions, il les détourne à ses propres fins – ou au meilleur prix – une fois arrivé au sommet. Regagnez un point de Volonté lorsque votre personnage abuse de son statut ou de son influence sur un groupe, à son propre bénéfice ou celui d'un tiers intéressé.

Lâche : Votre personnage évite coûte-que-coûte le danger. Il ne s'agit pas d'une prudence excessive, mais bien de lâcheté. Si le danger ne peut être évité, il préfère envoyer quelqu'un d'autre faire le sale boulot. Regagnez un point de Volonté lorsque votre personnage persuade ou pousse un autre personnage à s'exposer à une situation périlleuse.

Précipité : Votre personnage n'a pas la patience pour les plans longs et alambiqués, et préfère improviser au fur et à mesure. Il s'embarque souvent dans des situations qu'il ne comprend pas et ce Vice restitue cette tendance à se précipiter sans réfléchir. Sa capacité à réagir vite et s'adapter, fréquente chez de tels personnages, est déterminée par l'Attribut Astuce. Regagnez un point de Volonté lorsque votre personnage précipite le début d'une scène.

Points de rupture

Le système de Moralité a connu d'importants changements et a été remplacé par l'Intégrité. L'Intégrité permet d'apprécier la manière dont un individu réagit à des épisodes traumatisants ou surnaturels. Un personnage risque de perdre de l'Intégrité lorsqu'il connaît un *point de rupture*.

Quand un personnage se rend coupable de certaines actions ou vit des expériences particulières, il peut atteindre un *point de rupture*. Un point de rupture (qui remplace le « pèché » dans les règles originales) signifie simplement que ce que le personnage a fait ou vu a dépassé sa capacité à le rationaliser ou simplement le gérer. Un point de rupture peut appartenir à l'une des catégories suivantes :

- Le personnage fait quelque chose qui s'oppose à son code moral et ses principes éthiques OU une action réprouvée par la société.
- Le personnage est témoin d'un évènement traumatisant et terrifiant, ou qui défie les limites de sa compréhension du monde.
- Le personnage est la cible d'une attaque surnaturelle, qu'elle soit physique, psychologique ou mentale.

Les points de rupture sont toutefois subjectifs. Un détective avec 30 ans de métier, habitué à la vue des corps et aux confessions des meurtriers, aura une tolérance naturelle aux avilissements humains plus élevées qu'un jeune étudiant en arts, issu d'un milieu doré. Durant la création de personnage, il peut être pertinent pour le Conteur d'évoquer plusieurs situations hypothétiques avec le joueur, et ainsi déterminer la sensibilité et les possibles zones de compromission du personnage.

Gardez à l'esprit que les points de rupture couvrent des choses qu'un personnage n'estime pas toujours mauvaises. Ainsi, un personnage pourrait, dans le cadre de la légitime défense, repousser et tuer son assaillant ; cela pourrait constituer un point de rupture pour le personnage, même si son geste se justifiait pleinement. Certaines actions ont un effet sur la psyché, même si ces dernières apparaissent comme « justifiées ».

Durant la création de personnage, le joueur devrait répondre aux cinq questions qui suivent. Chaque question fournit un point de rupture au personnage. Si, durant l'élaboration du personnage, d'autres points de rupture évidents venaient à apparaître, notez-les également dans la liste ; il n'y a pas de limite au nombre de points de rupture chez un personnage. Cette liste n'est cependant pas un catalogue exhaustif : le Conteur peut estimer qu'une situation donnée présente un risque de rupture, même si elle n'apparaît pas dans la liste du personnage. Toutefois, plus votre liste de base est précise, plus elle fournira des éléments clairs au Conteur pour déterminer les potentiels points de rupture lors de la partie.

- *Quelle est la pire chose que ton personnage ait jamais faite ?* Cela n'a pas besoin d'être quelque chose d'ignoble. Si la pire chose que votre personnage ait jamais faite était de voler de l'argent dans le sac à main de sa mère et mentir pour se couvrir, cela fonctionne parfaitement. L'essentiel ici, c'est de considérer un méfait de votre personnage qui l'a fait se détester. Le superlatif de « pire » est laissé au bon vouloir du joueur. Choisissez un point de rupture basé sur la réponse à cette question

- *Quelle est la pire chose que ton personnage pourrait s'imaginer faire ?* Nous avons coutume de nous imaginer dans différentes situations, pour évaluer et éprouver les limites poten-

tielles de nos actes. Les enfants recourent fréquemment à de telles projections. Quelle est donc la pire chose que votre personnage serait capable d'imaginer, tout en étant conscient qu'il ne pourrait se résoudre à la réaliser ? Peut-il s'imaginer tuer quelqu'un en se défendant ? Torturer quelqu'un pour obtenir des informations ? Et braquer une épicerie ?

- *Quelle est la pire chose qu'un autre individu pourrait faire selon votre personnage ?* Bien sûr, nous savons tous que les gens sont capables d'actes effroyables. Quel est le pire selon votre personnage ? Des meurtres en série ? Un viol ? La torture ? Une tuerie de masse ? Si votre personnage est issu d'un milieu privilégié ou parfaitement misanthrope, le curseur pourra facilement se déporter ; ailleurs, votre personnage pourrait tout à fait estimer le déshonneur ou la trahison comme nadir du comportement humain.

- *Qu'est-ce que votre personnage cherche à oublier ?* Dans le Monde des Ténèbres, il est pratiquement impossible de mener une vie préservée du surnaturel et de l'étrange. Décidez ce que votre personnage a vu et oublié. A-t-il aperçu un vampire se transformer en nappe de brouillard et disparaître ? Un homme se transformer en loup ? Peut-être a-t-il entrevu la Machine-Dieu derrière une porte entr'ouverte ? Décrivez cette scène aussi précisément que possible. Il s'agit d'un point de rupture qui s'est déjà produit, mais qui servira de point de référence pour définir les sources de compromission potentielles.

- *Quelle est la chose la plus traumatisante qui soit jamais arrivée à votre personnage ?* Personne ne traverse la vie sans traumatisme. Votre personnage a peut-être été agressé, subi des violences quand il était enfant, victime d'un accident de la route, kidnappé par un parent lors d'un divorce houleux, survécu à une maladie grave, une tentative de suicide ou l'attaque d'une créature surnaturelle (ou tout à fait normale), etc. Ici encore, l'objectif n'est pas de faire un personnage brisé et victime de traumatismes. Il s'agit de situer le curseur.

Exemples

Vous trouverez ici trois exemples de points de rupture pour des personnages nouvellement créés.

Matt prépare un personnage dans le cadre de la partie de Michelle, au sein des Chroniques de la Machine-Dieu. Son personnage, Mike Dashell, est divorcé et le propriétaire d'une petite entreprise de paysagiste. Il répond aux questions suivantes pour déterminer les points de rupture.

- *Quelle est la pire chose que Mike ait jamais faite ?* Mike a divorcé il y a quelques années. Cependant, Matt estime que Mike n'y était pour rien. À la place, il imagine que Mike s'est battu dans un bar et, dans le feu de l'action, a brisé une bouteille sur le crâne de son opposant. Le type en est ressorti maculé de sang, avec 18 points de suture. Ça a mis un coup à Mike qui, depuis, s'est juré de ne plus jamais blesser qui que ce soit. Matt inscrit donc « Blesser physiquement autrui » comme point de rupture.

• *Quelle est la pire chose que Mike pourrait s'imaginer faire ?* Voilà une bonne occasion d'exploiter l'idée de divorce dans l'historique de Mike. Les deux tourtereaux se sont écharpés plus d'une fois, sans jamais en venir aux mains cependant. Mike a dû se contenir plusieurs fois et sait que, sans son self-control, les choses auraient pu mal tourner. Matt inscrit donc « Perdre son sang-froid et blesse un être cher » comme point de rupture.

• *Quelle est la pire chose qu'un autre individu pourrait faire selon Mike ?* Mike est un type ordinaire. Il suit l'actualité comme tout le monde. Pour lui, il est inconcevable qu'un type se procure une arme et tire sur des gosses. Matt inscrit « Être témoin du meurtre d'enfants » comme point de rupture.

• *Qu'est-ce que Mike cherche à oublier ?* En colo, Mike, pris d'une envie soudaine, est sorti au beau milieu de la nuit, en quête des commodités. Il a aperçu quelque chose, juché au sommet de la petite cabane. Ça ressemblait à un homme, mais en plus ramassé et trapu. Il tenait quelque chose, un truc long et fin, qui gesticulait comme un poisson tiré hors de l'eau. Mike a pris ses jambes à son cou. Au matin, il s'est convaincu avoir rêvé cette rencontre et le temps a progressivement effacé ce souvenir. Matt réfléchit au point de rupture et finit par inscrire « Rencontrer une créature surnaturelle, tapie dans les ténèbres ».

• *Quelle est la chose la plus traumatisante qui soit jamais arrivée à Mike ?* Le divorce a été source de stress, mais rien de dramatique. Matt en revient donc à l'histoire du bar : après le pugilat, Mike a été arrêté et à deux doigts d'être inculpé pour violences aggravées. La victime n'a pas donné suite, mais l'expérience a été particulièrement traumatisante pour Mike : passer de l'autre côté de la loi et être traité comme un criminel, ça lui a mis un sacré coup. « Être arrêté » devient donc un point de rupture.

Jennifer, qui prépare un personnage pour la même chronique, opte pour une ancienne flic, du nom de Mallory. Mallory a été virée de la police lorsque son addiction a fait surface. Aujourd'hui, elle se retape, mais reste mise à pied.

• *Quelle est la pire chose que Mallory ait jamais faite ?* Mallory a laissé filer un dealer qui avait des informations compromettantes à son propos. Une semaine plus tard, le dealer a descendu un flic. Ça a profondément ébranlé Mallory (même si elle ne perdra pied que plus tard) et Jennifer inscrit donc « Laisser un criminel s'échapper » comme point de rupture.

• *Quelle est la pire chose que Mallory pourrait s'imaginer faire ?* Quand elle était accro à la came, Mallory était prête à tout pour une dose. On lui a d'ailleurs demandé de subtiliser des prises conservées comme preuves dans plusieurs affaires sensibles – mais elle a refusé. Si elle l'avait fait, elle aurait manqué à son devoir de flic et mis en péril les affaires liées aux stupéfiants. « Voler/compromettre des preuves » devient donc un point de rupture.

• *Quelle est la pire chose qu'un autre individu pourrait faire selon Mallory ?* En tant que flic, Mallory a vu son lot de saloperies. Elle est notamment tombée sur le corps d'une femme, dont l'intérieur des paupières abritait du verre pilé. Mallory n'a jamais découvert les raisons ou l'auteur d'une telle atrocité, mais l'image s'est durablement imprimée dans sa mémoire. Jennifer inscrit donc « Être témoin de torture impliquant les yeux » comme point de rupture.

• *Qu'est-ce que Mallory cherche à oublier ?* Quand Mallory était encore à l'école de police, elle a fait la fête avec plusieurs autres cadets de la promo. L'un d'entre eux l'a ramenée chez elle et, une fois à destination, son chauffeur a fait quelques pas dans la rue, avant de s'effondrer. Ses bras se sont désolidarisés de son corps et sa tête a roulé sur le sol. Mallory s'est réveillée dans son lit, entourée de vomi et a appris que le cadet avait quitté la promotion. Elle a pensé que tout ça n'était qu'un rêve. Son point de rupture est « Voir quelqu'un débité en morceaux ».

• *Quelle est la chose la plus traumatisante qui soit jamais arrivée à Mallory ?* Il semble logique de revenir au problème d'addiction de Mallory. Mallory a été virée et s'est opposée à la décision. Le syndic s'en est mêlé, puis les Affaires Internes, menaçant de révéler son petit arrangement avec le dealer tueur de flic. « Voir mon secret révélé » devient donc son cinquième point de rupture.

Charles incarne Ellie, une femme préservée de tout qui chante dans la chorale de sa paroisse et officie en tant que secrétaire dans une entreprise de taille moyenne. Ses points de rupture vont être un peu plus légers que ceux de ses deux comparses.

• *Quelle est la pire chose qu'Ellie ait jamais faite ?* Ellie s'est amourachée d'une autre fille au lycée. Elle n'a jamais donné suite à cette tocade – sa famille conservatrice ne l'aurait de toute façon pas comprise – mais ça lui a occupé l'esprit et le cœur pendant plusieurs mois. Elle a donc malmené et lancé des rumeurs sur la pauvre fille, qui a quitté l'établissement. Son point de rupture devient donc « Ternir volontairement la réputation de quelqu'un » (le Conteur demande toutefois à Charles si « Éprouver de l'attrance pour une femme » pourrait également en être un ; Charles n'en est pas certain, mais note l'idée pour plus tard).

• *Quelle est la pire chose qu'Ellie pourrait s'imaginer faire ?* Ellie songe parfois à la petite cassette qui récolte les donations des paroissiens. Personne n'en vérifie le contenu pendant des semaines... Elle n'oserait jamais franchir le pas mais elle se dit que peut-être, peut-être avec une bonne raison, Dieu comprendrait. Charles inscrit « Voler l'Église » comme point de rupture.

• *Quelle est la pire chose qu'un autre individu pourrait faire selon Ellie ?* Ellie est pétrifiée quand elle regarde les infos. Elle entend parler de tous ces actes de violence et s'efforce de pas y penser. À dire vrai, les tribunes sensationnalistes des médias fonctionnent particulièrement bien sur elle et elle tient la violence contre sa personne pour la

pire des éventualités. « Subir des violences physiques » devient donc son point de rupture.

- *Qu'est-ce que Ellie cherche à oublier ?* Quand Ellie avait quatre ans, une de ses camarades a été entraîné hors de l'aire de jeux par une paire de bras particulièrement longs et disgracieux. Ellie a crié, mais son amie était de retour quelques instants plus tard, apparemment indemne... sauf qu'elle avait oublié le nom d'Ellie. Ellie ne se souvient plus de cet événement, mais les terrains de jeux la mettent toujours mal à l'aise. « Voir une créature surnaturelle enlever ou attaquer une personne » devient son point de rupture.
- *Quelle est la chose la plus traumatisante qui soit jamais arrivée à Ellie ?* Charles décide qu'Ellie est allée à la fac et a essayé d'intégrer une sororité, mais que, lors de son bizutage, on lui a demandé de se soûler et de retrouver son chemin dans la maison, les yeux bandés. Les filles se sont amusées à scotcher le bandeau et Ellie est tombée dans les escaliers en essayant de le retirer (et perdant des cheveux au passage !). Depuis, elle ne supporte plus ce sentiment d'impuissance et Charles inscrit « Être privée de la vue/droguée » comme point de rupture.

Expériences

Ces règles remplacent le système de points d'expérience du **Manuel du Monde des Ténèbres**. Elles s'intègrent avec les Aspirations, les États, et le système d'échec critique de cet ouvrage et adaptent également l'évolution du personnage à un chemin plus linéaire et mathématique, retirant l'augmentation des coûts avec les rangs supérieurs

Tout au long du jeu, les Aspirations, les États et certains autres critères vous permettent « d'obtenir un Battement ». Un Battement, en termes d'ambiance, représente le temps nécessaire pour que le public comprenne un élément d'intrigue ou un changement subi par un personnage. Dans notre contexte, pensez-y comme à un ingrédient dramatique, une unité de mesure de l'intensité de l'histoire. Dès que vous obtenez cinq Battements, vous gagnez une Expérience.

Un de ces points d'Expérience peut être utilisé pour acheter un point d'Atout ou une Spécialité de Compétence. Deux points d'Expérience peuvent acheter un point de Compétence. Quatre peuvent acheter un point d'Attribut.

Coûts en expérience

- Atout : 1 point d'expérience par point
- Spécialité de Compétence : 1 point d'expérience
- Compétence : 2 points d'expérience par point
- Attribut : 4 points d'expérience par point
- Intégrité : 3 points d'expérience par point
- Volonté : 1 point d'expérience par point

Les critères pour les Battements

Chaque fois que votre personnage répond à l'un des critères suivants, il obtient un Battement. Certains critères ont des limites : par exemple, vous ne pouvez obtenir un Battement suite à un Échec critique qu'une fois par scène.

- Si votre personnage accomplit l'une de ses Aspirations, obtenez un Battement. À la fin de la session de jeu, remplacez l'Aspiration.

Choisir une nouvelle Aspiration est une excellente activité entre deux parties ou durant les temps morts juste avant le début d'une session.

- Certains jets et pouvoirs peuvent infliger des États à votre personnage. Chaque État possède des critères de résolution, nécessitant le plus souvent un choix difficile de la part du personnage. Si vous le résolvez, obtenez un Battement. Vous ne pouvez obtenir qu'un Battement lié à un État par scène.

- Une fois par scène, si vous échouez à un jet, vous pouvez choisir à la place d'avoir fait un Échec critique. Obtenez dans ce cas un Battement. Certains États peuvent vous faire choisir d'obtenir un échec automatique comme condition de leur résolution ; vous pouvez faire de ces Échecs des Échecs critiques et obtenir deux Battements.

- Si votre personnage subit des dégâts dans l'une de ses dernières cases de Santé (les plus à droite), obtenez un Battement.

- Le Conteur peut choisir d'offrir un Battement pour une situation où le joueur a incarné à merveille son personnage, a conçu une tactique remarquable, ou a montré avec talent l'évolution de son personnage. Si cette scène implique plus d'un personnage, tous les participants devraient recevoir un Battement.

- À la fin de toute session de jeu, obtenez un Battement.

Personnages avancés

Pour les personnages plus avancés, le conteur peut accorder des points d'expérience supplémentaires dans le cadre de la création de personnage.

Personnages chevronnés : 5 points d'expérience

Personnages experts : 10 points d'expérience

Personnages héroïques : 15 points d'expérience

Les Atouts

Cette section remplace celle consacrée aux Atouts dans le **Manuel du Monde des Ténèbres**. Elle inclut tous les Atouts de cet ouvrage (même si les effets ont été mis à jour dans de nombreux cas), ainsi que plusieurs Atouts sélectionnés dans la gamme des **Chroniques des Ténèbres**. Si un Atout du **Manuel du Monde des Ténèbres** n'est pas réécrit ici, c'est qu'il a été volontairement omis car il était redondant ou a été retravaillé en quelque chose d'autre.

Règles optionnelles : les battements de groupe

Avec ces nouvelles règles, les joueurs qui comprennent leur fonctionnement, s'efforcent de résoudre leurs États et d'accomplir leurs Aspirations, recevront le plus de Battements, et par conséquent, d'Expériences. Si votre groupe peut apprécier ce système qui les récompense pour avoir appris et utilisé les règles, certains joueurs préfèrent simplement incarner leurs personnages et ne jeter qu'un rapide coup d'œil à leur fiche de personnage lorsque le Conteur leur demande de faire un jet.

Les deux approches se valent, mais si vous les utilisez toutes les deux à la fois, les personnages pourraient avoir une évolution saccadée. Une solution consiste alors à faire en sorte que tous les Battements aillent dans une réserve commune (utilisez des pièces, des billes plates ou tout dé excédentaire pour les représenter). À la fin du chapitre, les Battements sont divisés de manière équitable entre les joueurs. De cette manière, tous les joueurs sont encouragés à s'entraider pour accomplir leurs Aspirations, résoudre leurs États, et de manière générale obtenir des Battements. Cela devrait inciter les joueurs à mieux travailler en équipe, même si les personnages ont des avis et des objectifs divergents.

Atouts de style

Les Atouts marqués comme étant des Atouts de style permettent d'apprendre des manœuvres spéciales. Chaque manœuvre est un prérequis pour la manœuvre suivante dans sa séquence. Ainsi, si un Atout de style possède une manœuvre à trois points et une manœuvre à quatre points, vous devez acheter la manœuvre à trois points avant d'avoir accès à la version à quatre points.

Garantie des Atouts

Si les Atouts représentent des éléments liés à l'univers ou à votre personnage, ce sont principalement des ressources indépendantes de ce dernier, ils découlent de sa création et des mécaniques d'évolution. Ces Atouts représentent souvent des éléments qui peuvent disparaître : les Serviteurs peuvent être tués, les Mentors peuvent perdre patience et cesser de dispenser leur sagesse. Ainsi, les Atouts peuvent représenter des aspects temporaires de votre personnage, mais les points d'Atout continuent d'exister. À la fin de tout chapitre durant lequel votre personnage a perdu des Atouts, vous pouvez les remplacer par un autre Atout.

Par exemple, si votre personnage possède Serviteur à trois points sous la forme d'un chien fidèle, et qu'une horreur ancienne a dévoré votre compagnon à quatre pattes qui s'était

perdu dans les bois, à la fin du chapitre vous pouvez redistribuer les points de Serviteur. Vous pouvez choisir d'acheter Refuge, pour refléter la volonté de votre personnage de se protéger du monstre, ou peut être Sens de l'orientation (à un point) afin qu'il ne risque plus de se perdre dans la forêt à l'avenir. Lorsque le personnage quitte son Refuge, vous pouvez réinvestir ces deux points dans quelque chose d'autre. Lorsque vous remplacez un Atout, pensez aux conséquences narratives de ce choix. Achetez le nouvel Atout durant le même chapitre si possible, et faites de ce nouveau lien quelque chose de moins superficiel qu'un ou deux points de notés sur une fiche de personnage.

Avec la permission du Conteur vous pouvez « vendre » volontairement un Atout et le remplacer par des Expériences. Cette méthode ne devrait pas être utilisée pour acheter un Atout, profiter de ses bénéfiques, et ensuite le « revendre » pour obtenir quelque chose d'autre. En revanche, si un Atout a fait son temps et sa possession n'est plus logique pour votre personnage, vous pouvez utiliser ces points autrement.

Les Atouts comme Ambidextre, Mémoire eidétique et les différents Atouts de Style de combat représentent des capacités et des connaissances possédées par votre personnage, et il ne peut donc pas en théorie les « revendre » ou les remplacer. Cela dit, si un personnage Ambidextre venait à perdre une main...

Atouts Mentaux

Bibliothèque / (• à •••)

Effet : Vous avez accès à une pléthore d'informations sur un sujet donné. Lorsque vous achetez cet Atout, choisissez une Compétence Mentale couverte par la Bibliothèque. Ajoutez les points de cet Atout sur un jet d'action étendue impliquant la Compétence en question. Cet Atout peut être acheté plusieurs fois pour refléter des connaissances dans différentes Compétences et ses avantages peuvent être partagés par divers personnages avec la permission de l'utilisateur.

Bilingue / (•)

Effet : Vous possédez une grande aisance pour apprendre de nouvelles langues. Chaque fois que vous achetez cet Atout, choisissez deux langues. Vous pouvez tenir une conversation dans n'importe laquelle de ces langues. Avec un jet d'Intelligence + Érudition vous avez également une compréhension globale d'un texte écrit dans cette langue ce qui vous permet d'en saisir le sens général et le contexte.

Si vous achetez l'Atout Langue étrangère pour l'une de ces deux langues, remplacez l'Atout Bilingue. Par exemple, si vous possédez Bilingue (Anglais, Italien) et que vous achetez Langue étrangère : Italien, vous pouvez choisir d'obtenir Bilingue (Anglais, Portugais).

Bon sens / (•••)

Effet : Votre personnage fait preuve d'un esprit particulièrement sain et rationnel. Au terme d'une rapide réflexion, il peut peser le pour et le contre de ses actions et en estimer les conséquences.

Une fois par chapitre en tant qu'action instantanée, vous pouvez poser au Conteur une question au sujet d'une tâche en cours ou d'un choix à faire. Faites un jet d'Astuce + Calme. En cas de succès, le Conteur doit répondre au mieux de ses capacités. Si vous échouez, vous n'obtenez aucune réponse. En cas de succès exceptionnel, vous avez le droit de poser une question supplémentaire.

- Quel est le pire choix ?
- Qu'est-ce que je risque de perdre ?
- Quel est le choix le plus prudent ?
- Est-ce que je suis sur une fausse piste ?

Bonne gestion du temps / (•)

Conditions : Érudition •• ou Science ••

Effet : Vous avez l'habitude de gérer des tâches complexes, de respecter un emploi du temps et de rendre votre travail à l'heure. Lorsque vous faites une action étendue, diminuez de moitié le temps nécessaire entre chaque jet.

Domaine d'expertise / (•)

Conditions : Résolution •• et une Spécialité de Compétence

Effet : Votre personnage fait preuve d'une spécialisation atypique dans un domaine précis. Choisissez une Spécialité qui sera liée à cet Atout. Vous ne recevez pas le bonus habituel de +1 offert par cette Spécialité mais un bonus de +2.

Esprit holistique / (•)

Effet : Vous êtes réputé pour vos méthodes de médecine traditionnelle. Au risque de faire glousser les esprits scientifiques, vous êtes capable de prodiguer des soins basiques à l'aide de moyens naturels. Vous savez quelles herbes peuvent mettre un terme à une infection et quels minéraux diminueront les effets d'une maladie bénigne. À moins que votre patient ne souffre d'une blessure due à des dégâts létaux ou aggravés, vous n'avez pas besoin d'équipement de médecine traditionnelle pour le stabiliser et guérir ses blessures. Du moment que vous avez accès à des bois, une serre, ou toute autre source de flore diverse, vous pouvez faire un jet d'Astuce + Survie pour récolter tous les ingrédients nécessaires.

Esprit méditatif / (•, ••, ou ••••)

Effet : Lorsque vous méditez, vous vous sentez plus apaisé et concentré que les autres. Avec la version à un point de cet Atout, vous ne souffrez pas des malus environnementaux imposés à la méditation (voir le **Manuel du Monde des Ténèbres**, p. 51), ni des malus de blessures.

Avec la version à deux points, lorsque vous méditez avec succès, vous obtenez un bonus de +3 sur tout jet de Résolution + Calme fait durant la même journée car vous êtes préparé à faire face aux forces extérieures qui ébranleraient autrement votre volonté. Avec la version à quatre points, vous n'avez besoin que d'un seul succès pour obtenir les avantages de la méditation pour la journée, au lieu des quatre succès habituels.

Formation professionnelle / (• à •••••)

Effet : Vous avez suivi une formation professionnelle approfondie, ce qui vous offre un net avantage dans une poignée de domaines. Lorsque vous sélectionnez cet Atout, choisissez ou créez une Profession pour votre personnage (voir l'encadré). Marquez quelles sont les deux Compétences de formation sur votre fiche de personnage. Les avantages de Formation professionnelle font effet directement sur ces deux Compétences.

• **Réseau :** Au premier niveau de Formation professionnelle, votre personnage se tisse un réseau dans le domaine choisi. Obtenez deux points de Contacts liés à ce domaine.

•• **Formation permanente :** Au terme d'efforts répétés dans son domaine de prédilection, votre personnage a obtenu un degré de qualification supérieur. Lorsque vous faites un jet avec l'une de ses Compétences de formation, il bénéficie de la qualité 9-relance.

••• **Vaste savoir :** Grâce à ses progrès dans le domaine, votre personnage a découvert un nombre d'informations et de compétences uniques à sa branche. Choisissez une troisième Compétence de formation et obtenez deux Spécialités dans les Compétences de formation de votre personnage.

•••• **Formation sur le tas :** Avec les ressources dont il dispose, votre personnage a accès à de grands outils pédagogiques et des tuteurs prêts à l'aider. Gagnez un point de Compétence dans une Compétence de formation. Chaque fois que vous achetez un nouveau point de Compétence de formation, obtenez un Battement.

••••• **La routine :** Au vu de sa grande expérience dans son domaine, les Compétences de formation de votre personnage ont été affinées à un niveau supérieur et il est quasiment toujours sûr d'obtenir au minimum un succès. Avant de faire un jet, dépensez un point de Volonté pour appliquer la qualité Routine à une Compétence de formation. Ceci vous permet de relancer tous les dés qui échouent lors du premier jet.

Indomptable / (••)

Conditions : Résolution •••

Effet : Vous faites preuve d'une volonté de fer. Les pouvoirs surnaturels n'ont que peu d'emprise sur votre comportement, vous pouvez résister au contrôle mental d'un vampire, aux charmes d'une sorcière, ou aux dons effrayants d'un fantôme. Chaque fois qu'une créature surnaturelle utilise un pouvoir pour influencer vos pensées ou vos émotions, ajoutez deux dés au groupement de dés pour s'y opposer. Si le jet est résisté, retirez à la place deux dés du groupement de dés du monstre.

Notez que cela n'affecte que les influences mentales et la manipulation venant de sources surnaturelles. Un vampire ayant une valeur extraordinaire de Manipulation + Persuasion est parfaitement capable de vous convaincre en usant de moyens traditionnels.

Langue étrangère / (•)

Effet : Vous parlez une langue supplémentaire en plus de votre langue natale. Choisissez une langue chaque fois que vous achetez cet Atout. Vous savez parler, lire et écrire cette langue.

Mémoire eidétique / (••)

Effet : Votre personnage se souvient d'événements et de détails avec une précision rigoureuse. Vous n'avez pas à faire de jets pour vous souvenir d'événements passés. Lorsque vous faites un jet d'Intelligence + Calme (ou la Compétence adéquate) pour vous souvenir de détails au milieu d'une grande quantité d'informations, vous bénéficiez d'un bonus de +2.

Observateur aguerri / (• ou •••)

Conditions : Astuce ••• ou Calme •••

Effet : Vous avez passé des années sur le terrain, observant le moindre détail à la recherche de secrets enfouis. Vous n'avez peut-être pas plus de chances que les autres de découvrir quelque chose, mais vous êtes plus apte à découvrir quelque chose d'important. Chaque fois que vous faites un jet de Perception (typiquement Astuce + Calme), vous bénéficiez de la qualité 9-relevance. Avec la version à trois points, vous bénéficiez de la qualité 8-relevance.

Patient / (•)

Effet : Vous savez à quel rythme travailler et avez pris l'habitude de faire les choses lentement mais correctement du premier coup. Lorsque vous effectuez une action étendue, vous pouvez faire deux jets supplémentaires au-dessus de ce que votre Attribut + Compétence vous permettent.

Réflexes aiguisés / (• à •••)

Conditions : Astuce ••• ou Dextérité •••

Effet : Vos réflexes sont impressionnants et donnent le tournis ; vous réagissez toujours à une vitesse folle. +1 en Initiative par point.

Repérer l'étrange / (••)

Conditions : Résolution ••, Occultisme •

Effet : Si vous n'avez pas une once de connaissance sur les domaines surnaturels, vous savez repérer des éléments occultes lorsque vous en voyez. En examinant des preuves vous pouvez déterminer si quelque chose provient d'une source naturelle ou surnaturelle. Faites un jet d'Intelligence + Calme. En cas de succès, le Conteur doit vous dire si la scène possède une cause surnaturelle et fournir une information qui confirme sa réponse. En cas de succès exceptionnel, il doit vous donner une information provenant d'un folklore surnaturel qui suggère quel type de créature a causé le problème. Si le problème était parfaitement naturel, un succès exceptionnel offre un bonus continu de +2 à tous les jets pour enquêter sur cet événement, étant donné que vous êtes conforté dans votre certitude que tout est bien normal.

Savoir encyclopédique / (••)

Effet : Choisissez une Compétence. Grâce à votre immersion dans vos études supérieures, la culture populaire, ou votre obsession avec un passe-temps, vous connaissez une quantité infinie d'anecdotes sur ce sujet, même sans posséder de points dans cette Compétence. Vous pouvez faire un jet d'Intelligence

Professions

Voici une liste des professions les plus courantes et de leurs Compétences de formation. N'hésitez pas à créer votre propre profession pour mieux coller aux besoins de vos personnages et de vos histoires. Vous pouvez également adapter les Compétences de formation comme il vous convient. Par exemple, votre officier de police pourrait être plus doué en Politique et Intimidation qu'avec Armes à feu et Expérience de la rue.

Profession	Compétences de formation
Universitaire	Érudition, Science
Artiste	Artisanat, Expression
Athlète	Sports, Médecine
Policier	Expérience de la rue, Armes à feu
Criminel	Larcin, Expérience de la rue
Détective	Empathie, Investigation
Docteur	Empathie, Médecine
Ingénieur	Artisanat, Science
Hacker	Informatique, Science
Tueur à gages	Armes à feu, Furtivité
Journaliste	Expression, Investigation
Ouvrier	Sports, Artisanat
Occultiste	Investigation, Occultisme
Politicien	Politique, Subterfuge
Professionnel	Érudition, Persuasion
Meneur religieux	Érudition, Occultisme
Scientifique	Investigation, Science
Mondain	Politique, Entregent
Cascadeur	Sports, Conduite
Survivaliste	Animaux, Survie
Soldat	Armes à feu, Survie
Technicien	Artisanat, Investigation
Voyou	Bagarre, Intimidation
Vagabond	Expérience de la rue, Survie

+ Astuce lorsque vous êtes confronté à ce domaine. En cas de succès, le Conteur doit vous donner un fait ou un détail pertinent lié à l'affaire qui vous concerne. Vous connaissez ce fait, mais vous devez expliquer en vous basant sur la biographie et les expériences de votre personnage pourquoi vous le savez. Par exemple, dans le cas de Savoir encyclopédique : Médecine : « Vous vous souvenez cet épisode de série télé où le docteur a dit que ce genre de symptômes ne se manifestait pas avant la puberté ? »

Sens de l'orientation / (•)

Effet : Votre personnage possède un sens de l'orientation inné et il sait toujours où il se situe dans n'importe quel espace. Il sait également à quelle direction il fait face et ne souffre jamais de malus pour s'orienter ou trouver son chemin.

Sens du danger / (••)

Effet : Votre personnage possède de tels réflexes que plus rien ne peut le surprendre. Vous obtenez un bonus de +2 sur vos jets réflexes d'Astuce + Calme lorsque votre personnage tente de déceler une embuscade imminente.

Tolérance à l'organique / (••)

Conditions : Résolution •••

Effet : La plupart des gens détournent le regard à la vue du sang, d'autres fluides corporels ou d'éléments biologiques exotiques, mais vous avez déjà tout vu et cela ne vous retourne pas l'estomac. Lorsque les autres doivent résister au choc ou à un dégoût physique et morbide, vous tenez bon..

Touche à tout / (•)

Conditions : Une Compétence à ••• ou plus avec une Spécialité

Effet : Choisissez une Spécialité que vous possédez lorsque vous achetez cet Atout. Vous pouvez appliquer le +1 de cette Spécialité sur n'importe quelle Compétence ayant au moins un point, du moment que vous pouvez justifier cela dans le

cadre de l'histoire. Par exemple, un docteur avec une Spécialité de Médecine en Anatomie pourrait l'utiliser lorsqu'il vise une partie du corps précise avec Armes blanches, mais pas lorsqu'il donne des coups normaux.

Atouts Physiques

Ambidextre / (•••)

Effet : Vous ne subissez pas de malus de -2 lorsque vous utilisez votre main non directrice au combat ou pour pratiquer d'autres actions. *Disponible uniquement à la création de personnage.*

Arme en main / (•)

Conditions : Astuce •••, une Spécialité dans l'arme ou le style de combat choisi

Effet : Choisissez une Spécialité en Armes blanches ou Armes à feu lorsque vous achetez cet Atout. Vous vous êtes suffisamment entraîné avec cette arme ou ce style de combat pour pouvoir dégainer votre arme par réflexe. Dégainer cette arme est considéré comme une action réflexe et peut être fait chaque fois que votre Défense s'applique.

As du Volant / (•• ou •••)

Conditions : Conduite •••

Effet : Vous êtes un as du volant à la concentration impeccable. Tant que vous ne faites pas d'autre action que



conduire (en vous efforçant de ne pas accidenter la voiture), ajoutez votre Calme à tout jet effectué pour conduire. Tout jet fait par une autre personne pour neutraliser ou endommager votre véhicule subit un malus lui aussi égal à votre Calme. Avec la version à trois points, vous pouvez faire une action réflexe de Conduite une fois par tour.

Démolisseur ,(• à ••••)

Conditions : Force ••• ou Intelligence •••

Effet : Vous possédez une conscience innée des points faibles des objets. Lorsque vous endommagez un objet, vous ignorez un de ses points de Solidité par point dans cet Atout.

Désarticulé ,(••)

Conditions : Dextérité •••

Effet : Vous avez peut-être été contorsionniste ou avez pratiqué le yoga pendant quelques temps, et vous êtes capable de déboîter vos articulations lorsqu'il le faut. Vous vous défaites automatiquement de tous liens classiques sans avoir besoin de faire de jet. Si vous êtes agrippé lors d'une lutte, soustrayez votre Dextérité à tous les jets de dés destinés à vous soumettre tant que vous n'effectuez pas d'action agressive.

Doigts de fée ,(••)

Conditions : Larcin •••

Effet : Vous crochetez les serrures et faites les poches comme si de rien n'était. Une fois par tour, vous pouvez effectuer une action instantanée de Larcin en tant qu'action réflexe. Personne ne remarque vos actions de Larcin à moins d'essayer spécifiquement de vous y prendre.

Géant ,(•••)

Effet : Vous possédez une carrure immense, culminant à plus de deux mètres et la foule s'écarte sur votre chemin. Vous possédez une Taille de 6 et obtenez +1 en Santé. *Disponible uniquement à la création de personnage.*

Revers : Trouver des vêtements à votre taille est un cauchemar, et tenir dans des espaces confinés n'est jamais simple.

Parkour ,(• à •••••, style)

Conditions : Dextérité •••, Sports ••

Vous êtes un freerunner accompli, maîtrisant l'art du déplacement fluide en environnement urbain avec des sauts complexes, des bonds et des techniques de course acrobatique. Ce genre de sport a été rendu populaire par des films d'action modernes où les personnages se jouent des obstacles, qu'il s'agisse de barrières, de murs, d'équipements de chantier, de voitures ou de tout ce dont dispose la ville pour leur barrer la route.

Art du déplacement (•) : Vous franchissez instinctivement les obstacles en sautant par-dessus ou en les escaladant. Lors d'une poursuite à pied, soustrayez votre niveau de Parkour au nombre de succès requis pour rattraper votre proie ou échapper à votre poursuivant. De plus, tout malus à vos jets de Sports dû à l'environnement est minoré de votre nombre de points en Parkour.

Saut de chat (••) : Vous savez retomber sur vos pieds avec grâce. Lorsque vous faites un jet de Dextérité + Sports pour diminuer les dégâts d'une chute (1C / 3m, létaux à partir de 9m), votre personnage obtient un succès automatique. De plus, ajoutez votre valeur de Parkour au seuil de dégâts qui peuvent être ignorés grâce à ce jet. Parkour ne diminue pas les dégâts d'une chute à vitesse terminale.

Passe-muraille (•••) : Lors d'une escalade, vous pouvez parcourir une certaine distance en courant sur une surface verticale avant de continuer en grimpaant normalement. Sans faire de jet de dés, vous escaladez 3 mètres + 1,5 mètre par point de Sports au prix d'une action instantanée, au lieu de 3 mètres seulement.

Traceur expert (••••) : Le parkour est devenu une seconde nature pour vous. En dépensant 1 point de Volonté, vous pouvez transformer un jet de Sports destiné à courir, sauter ou escalader en une action de routine (vous relancez une fois tous les dés ayant obtenu un échec). Lors du tour où vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez pas appliquer votre Défense contre les attaques qui vous prennent pour cible.

Transe du déplacement (•••••) : Le parkour est gravé dans votre mémoire musculaire. Vous vous déplacez sans réfléchir, dans une sorte de transe. Le personnage doit d'abord méditer avec succès (jet étendu de Calme+Astuce, 4 succès/30mn) afin d'entrer en Transe du déplacement. Une fois dans cet état, vous êtes capable d'effectuer un jet de Sports en tant qu'action réflexe une fois par tour. En dépensant 1 point de Volonté sur un jet de Sports lors d'une poursuite à pied, vous obtenez 3 succès au lieu de 3 dés supplémentaires.

Petit gabarit ,(••)

Effet : Vous êtes particulièrement petit, ne faisant même pas un mètre cinquante et il est aisé de passer à côté de vous sans remarquer votre présence. Vous possédez une valeur de Taille de 4 et par conséquent une case de Santé en moins. Vous bénéficiez également d'un bonus de +2 sur tous vos jets pour se cacher ou passer inaperçu. Ce bonus peut s'appliquer dans chaque situation où être plus petit s'avère être un avantage, comme pour se faufiler à travers un conduit. *Disponible uniquement à la création de personnage.*

Revers : En plus de la Santé inférieure, votre personnage pourrait être négligé ou pris à la légère par certaines personnes.

Robuste ,(• à •••)

Conditions : Vigueur •••

Effet : Votre corps fait preuve d'une endurance surprenante. Ajoutez les points dans cet Atout à n'importe quel jet pour résister à une maladie, un poison, le manque d'eau ou de nourriture, l'inconscience ou la suffocation.

Sprinteur ,(• à •••)

Conditions : Sports ••

Effet : Vous êtes remarquablement rapide et vous vous déplacez bien plus vite que ne le laisse penser votre carrure. Vous obtenez +1 en Vitesse par point ; toute personne vous poursuivant subit un malus de -1 par point à tout jet de poursuite à pied.

Vigueur :incroyable / (• à ••••)

Conditions : Vigueur ••• or Résolution •••

Effet : Chaque point élimine un modificateur négatif (à raison d'un contre un) lorsque vous résistez aux effets de la fatigue ou des blessures. Par exemple : un personnage avec Vigueur incroyable •• est capable d'ignorer jusqu'à un malus de -2 causé par la fatigue. Cet Atout annule également les malus de blessures. Ainsi, si toutes les cases de Santé de votre personnage sont remplies (ce qui implique normalement un malus de -3 à ses actions) et qu'il possède Vigueur Incroyable •, ces malus sont réduits à -2. Cet Atout ne peut être utilisé pour obtenir un modificateur positif à ses actions, uniquement pour annuler les modificateurs négatifs.

Atouts Sociaux

Un grand nombre de ces Atouts utilisent les règles Sociales, comme l'ouverture des Portes et d'autres facettes des interactions entre personnages.

Alliés / (• à •••••)

Effet : Les Alliés vous aident. Ce sont des amis, des employés, des associés ou des gens que vous faites chanter. Chaque exemplaire de cet Atout représente un type d'allié : des individus particuliers, ou encore les membres d'une organisation, d'une société ou d'un cercle. Il peut s'agir, par exemple, de la police, d'une société secrète, du crime organisé, de syndicats, de partis politiques locaux ou de la communauté universitaire. Chaque occurrence a son propre niveau. Vous pourriez avoir, par exemple, Alliés (Francs-maçons) ••, Alliés (Famille mafieuse Carter) •••, et Alliés (Église catholique) •.

Chaque point représente un niveau d'influence au sein du groupe. 1 équivaut à de petites faveurs ou à une influence transitoire. 3 points vous octroient une influence considérable, de quoi faire fermer les yeux à la police sur un délit. 5 points correspondent à des faveurs extrêmes pour l'organisation en question : ses dirigeants iront jusqu'à risquer leur propre place pour vous. Il s'agit par exemple d'ignorer un délit d'initié énorme ou de saboter une enquête criminelle. Quelle que soit votre requête, elle doit rester dans les limites des possibilités de vos Alliés.

Le Conteur affecte une valeur comprise entre 1 et 5 à chaque faveur. Vos alliés vous rendront un total de faveurs correspondant à votre niveau d'Alliés à chaque chapitre sans imposer de malus. Si vous en demandez plus, vous devez faire un jet de Manipulation + Persuasion + Alliés, avec un malus égal à la valeur de la faveur.

En cas de succès, vos alliés accèdent à votre requête. Que le jet soit réussi ou raté, vous perdez 1 point d'Alliés, qui pourra vous être rendu en fin de chapitre (voir la règle de la Garantie des Atouts). En cas d'échec critique, vos Alliés vous en veulent et cherchent à vous punir. Un succès exceptionnel vous évite quant à lui de perdre 1 point, même temporairement. Vous pouvez également demander à vos Alliés de bloquer les Alliés, les Contacts, le Mentor, le Serviteur ou le Statut d'un autre personnage (si vous êtes au courant qu'il possède l'Atout correspondant). La valeur de la requête est égale aux points d'Atout neutralisés de la sorte. Comme

précédemment, aucun jet n'est nécessaire s'ils sont inférieurs à vos points d'Alliés. En cas de blocage réussi, le personnage ne peut pas utiliser son Atout pendant le même chapitre.

Ami fidèle / (••••)

Effet : Vous avez un ami fidèle. Il peut occuper des fonctions spécifiques liées à d'autres de vos Atouts (Alliés, Contacts, Serviteur, Mentor, etc.), mais celui-ci représente une relation de confiance mutuelle que rien ne peut entamer. À moins que vous ne commettiez une faute énorme qui l'y pousserait, votre Ami fidèle ne vous trahira jamais. Le Conteur ne peut pas tuer un Ami fidèle dans le cadre de son intrigue sans votre permission. Tout jet de dés destiné à influencer votre Ami fidèle à votre détriment subit un malus de -5 dés. En outre, une fois par histoire, vous pouvez regagner 1 point de Volonté par le biais d'une interaction profonde avec votre ami.

Anonymat / (• à •••••)

Conditions : Ne peut avoir de Renommée.

Effet : Vous vivez en marge de la société. Vous devez faire vos achats en liquide ou avec des cartes de crédit falsifiées, et devez éviter toute ingérence administrative dans vos affaires. Toute tentative visant à vous retrouver par trace écrite subit un malus de -1 dé par point investi dans cet Atout.

Revers : Votre personnage ne peut pas acheter l'Atout Renommée. Ceci peut également limiter son achat des Atouts Statut, si le personnage ne peut fournir les pièces d'identité nécessaires pour les rôles qu'il souhaite endosser.

Aspect saisissant / (• ou ••)

Effet : Vous êtes séduisant, angoissant, plein d'autorité, répugnant, menaçant, charmant... bref, vous ne passez pas inaperçu. Décidez de votre aspect et des réactions qu'il suscite. Pour 1 point, vous bénéficiez de +1 dé supplémentaire aux jets Sociaux qui pourraient être influencés par votre apparence. Pour 2 points, le bonus passe à +2. Selon le contexte, cet Atout peut influencer Expression, Intimidation, Persuasion, Subterfuge ou d'autres jets.

Revers : Attirer l'attention n'est pas toujours avantageux. Tous les jets destinés à vous localiser, vous repérer ou se souvenir de vous bénéficient du même bonus. Parfois, vous vous ferez remarquer malgré vous en société, ce qui pourrait vous compliquer encore la vie.

Autre identité / (•••, ou ••••)

Effet : Vous vous êtes créé un alter ego. Le niveau de cet Atout indique à quel point il tiendra face à une enquête. 1 point représente une identité superficielle et non officielle : vous pouvez par exemple adopter un nom d'emprunt en revêtant un costume et en prenant un accent. Vous ne vous êtes pas préoccupé des démarches administratives nécessaires pour essayer un examen approfondi, sans parler d'en sortir incognito. À 2 points, vous disposez des papiers d'identité et des documents qui légitiment votre alter ego ; pas de quoi abuser une enquête approfondie, mais ça suffira face aux détectives privés et autres chercheurs en herbe sur Internet. À 3 points, la fausse identité, étayée par des informations dispersées dans les bases de données adéquates et

par divers détails subtils, paraît réelle même aux professionnels, et vous ne risquez rien même confronté à une enquête approfondie.

Cet Atout indique également le temps que vous avez passé à perfectionner votre alter ego. À 1 ou 2 points, vous bénéficiez de +1 dé supplémentaire à tous les jets de Subterfuge destinés à protéger cette identité. À 3 points, vous avez +2 dés.

Cet Atout peut être acquis plusieurs fois, pour représenter des identités supplémentaires.

Baratin (• à •••••, style)

Conditions : Manipulation •••, Subterfuge ••

Effet : Vous arrivez à embobiner vos auditeurs en débitant mille mots à la minute et en les laissant souvent abasourdis, mais convaincus.

Toujours conclure (•) : Avec les bonnes accroches et techniques, vous pouvez amener votre interlocuteur à dire ce que vous voulez quand vous le voulez, ce qui le met dans une situation délicate. Quand un interlocuteur s'oppose ou résiste à vos interactions Sociales, il subit un malus de -1 dé à sa Résolution ou à son Calme.

Jargon (••) : Vous embrouillez votre interlocuteur au moyen d'une terminologie complexe. Vous pouvez appliquer une Spécialité à n'importe lequel de vos jets Sociaux, même si elle n'est pas liée à la Compétence utilisée, du moment qu'elle correspond à la situation.

Dialectique éristique (•••) : Vous avancez souvent des arguments auxquels vous n'adhérez pas afin de déstabiliser un interlocuteur et de l'empêcher de faire avancer le débat. Vous pouvez relancer un jet de Subterfuge raté par scène.

Distraction (••••) : Vous pouvez vous positionner de sorte qu'un interlocuteur s'attache à un détail insignifiant ou qui ne vous concerne pas. Quand votre personnage ouvre une Porte au moyen d'une conversation (avec Persuasion, Subterfuge, Empathie, etc.), vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour en ouvrir immédiatement une autre.

Cadeau de la maison (•••••) : Vous savez tirer profit de la cupidité ou du fanatisme de votre interlocuteur. Quand celui-ci s'en sort particulièrement bien, c'est parce que vous lui avez tendu une embuscade pour le démolir ultérieurement. Quand une cible regagne de la Volonté grâce à son Vice en votre présence, vous pouvez immédiatement faire un jet de Manipulation + Subterfuge pour ouvrir une Porte, quel que soit l'intervalle ou le niveau d'impression.

Cercle d'amateurs (•••)

Conditions : Faire partie d'un cercle. Tous les membres doivent posséder cet Atout et la Compétence choisie à au moins ••

Effet : Vous faites partie d'un groupe d'amateurs spécialisés dans un domaine représenté par une Compétence. Il peut s'agir d'un club de lecture, d'une cabale ou d'un parti politique, par exemple. Quand le groupe vous épaula, vous bénéficiez de la qualité 9-relance sur les jets de la Compétence associée. Le cercle vous fournit également +2 dés supplémentaires à toute action étendue impliquant la Compétence.

Revers : Cet Atout s'entretient. Vous devez assister au

moins une fois par mois à une réunion informelle pour conserver les bénéfices liés au Cercle d'amateurs.

Contacts (• à •••••)

Effet : Les contacts vous fournissent des informations. Chaque point dans cet Atout représente un groupe ou une organisation que le personnage peut contacter pour se renseigner. Par exemple, un personnage avec Contacts ••• peut avoir des bloggeurs, des dealers, et des spéculateurs financiers comme informateurs. Ils ne fournissent aucun service, juste des tuyaux, que ce soit face à face, par e-mail ou par téléphone, voire par séance de spiritisme dans certains cas étranges. Interroger un Contact nécessite un jet de Manipulation + Compétence Sociale (cette dernière dépendant de la méthode utilisée).

Cet Atout peut être utilisé de manière générale, dans ce cas seul le sujet de renseignement est nécessaire, ou de manière personnalisée afin d'identifier un individu dans un domaine précis où le personnage possède un contact. Dans le second cas, le Conteur peut affecter un bonus ou un malus au jet en fonction des facteurs suivants : la pertinence de recourir à ce Contact pour l'information requise, le niveau de danger de cette dernière et l'état de vos relations avec le Contact. Les bonus/malus doivent s'échelonner de -3 à +3 dans la plupart des cas. En cas de succès, le Contact fournit l'information.

Vous pouvez vous servir d'un Contact pour chercher les squelettes dans les placards d'un autre personnage. Un Contact peut découvrir ses Atouts Sociaux et tout État logiquement discernable (ainsi que ses secrets embarrassants).

Un personnage peut avoir plus de cinq Contacts, mais la valeur de l'Atout est limitée à 5 dans le cadre du blocage de l'utilisation des Alliés.

Connaisseur (•)

Conditions : Artisanat •• et une Spécialité en Artisanat ou en Expression

Effet : Grâce à vos goûts raffinés, vous êtes devenu un expert en matière de mode, de gastronomie, d'architecture ou d'autres formes d'art ou d'artisanat. Vous pouvez accaparer l'attention dans certains cercles et estimer les œuvres et objets relatifs à votre domaine d'expertise. Un jet d'Astuce + Compétence lié à l'art en question (Expression pour un poème, Artisanat pour de l'architecture, etc.) vous permet de distinguer d'obscurs détails qu'un observateur moins sagace aurait manqués. Pour chaque succès, posez l'une des questions suivantes ou bénéficiez de +1 dé supplémentaire à n'importe quel jet Social effectué au sein d'un groupe intéressé par ce genre d'œuvres pour le reste de la scène.

- Quel est le sens caché de cette œuvre ?
- Que ressentait l'auteur pendant qu'il créait ?
- Quel est son point faible ?
- Quel autre témoin présent est le plus ému par cette œuvre ?
- Quelle est la meilleure façon d'apprécier cette œuvre ?



Initiation dans un culte à mystères (• à •••••)

Effet : Les sectes sont bien plus courantes que les habitants des Chroniques des Ténèbres ne veulent bien l'admettre. L'appellation « culte à mystères » recouvre des réalités aussi variées que les sociétés secrètes qui agissent sous couvert des associations d'étudiants, les cabales d'érudits cherchant à percer les mystères de la magie du symbolisme classique et les cultes suicidaires voués à la Machine-Dieu.

Cet Atout indique l'appartenance à l'un de ces groupes ésotériques, et sa valeur, votre statut en son sein : 1 point pour un simple initié, 2 pour un membre respecté, 3 pour un prêtre ou un organisateur, 4 pour un chef décisionnaire et 5 pour un grand prêtre ou un fondateur. Si vous voulez commencer la partie en tant que membre d'un culte, définissez-en les détails avec votre Conteur.

Au minimum, la conception d'un tel culte repose sur trois éléments. Tout d'abord, le But, la raison pour laquelle la secte existe. Il est généralement lié à l'histoire, récente et ancienne, de l'organisation. Ensuite vient une Relique, un objet destiné à focaliser la foi de ses membres, par exemple une pièce de la Machine-Dieu, un texte antique rédigé sur de la peau humaine ou la chair momifiée d'un saint. Le dernier élément est la Doctrine, chaque culte étant défini par ses règles et ses traditions.

En plus d'un certain statut, cet Atout vous octroie divers avantages à chaque niveau d'influence. Il vous faut également les expliciter. Voici quelques lignes directrices, que vous pourrez utiliser pour développer vos propres cultes.

- Une Spécialité de Compétence ou un Atout à 1 point relatif aux leçons enseignées aux initiés.

- Un Atout à 1 point.

- 1 point dans une Compétence ou un Atout à 2 points (généralement surnaturel).

- Un Atout à 3 points, souvent d'origine surnaturelle.

- Un Atout à 3 points ou un avantage majeur qui ne s'exprime pas sous forme de caractéristiques de jeu.

Inspirant (•••)

Conditions : Présence •••

Effet : Votre passion inspire ceux qui vous entourent. Il vous suffit de quelques mots pour renforcer l'assurance d'un groupe ou le pousser à agir.

Faites un jet de Présence + Expression. Un petit cercle d'auditeurs vous impose un malus de -1 dé, une petite foule de -2 dés et une vaste foule de -3 dés. Les auditeurs reçoivent l'État Inspiré. Vous ne pouvez pas utiliser cet Atout sur vous-même.

Mentor (• à •••••)

Effet : Grâce à cet Atout, vous disposez d'un maître qui vous prodigue ses sages conseils. Il agit en votre nom, souvent en coulisse, et parfois sans que vous le sachiez. Les Mentors sont extrêmement compétents, mais demandent presque toujours quelque chose en échange de leurs services. La valeur de l'Atout désigne à la fois le niveau de capacité du Mentor et la bonne grâce avec laquelle il vous aide.

Quand vous prenez cet Atout, déterminez ce que le Mentor attend de vous. Le nombre de points doit exprimer

Exemples de cultes

Exemple de culte : les élus de mammon

Mammon croit au pouvoir du dollar tout puissant et à sa puissance inhérente. Les disciples de Mammon sont censés obtenir une richesse et un pouvoir terrestres, et ce à n'importe quel prix. Par chance, leurs réseaux aident les initiés à gravir les échelons hiérarchiques rapidement ou à se faire muter dans des zones d'influence plus actives.

Cultistes : Gestionnaire de fonds spéculatifs, out-sourcer, assistant personnel d'une célébrité, dénicheur de talents, PDG de troisième génération

Initiation Avantages

- Tous les initiés apprennent à écourter les formalités administratives afin de mieux accomplir leurs devoirs. Ils obtiennent la Spécialité Politique dans la Compétence Bureaucratie.
- Les membres à titre permanent doivent apprendre à parler, lire et écrire l'Araméen. Ils obtiennent gratuitement l'Atout Langue étrangère (•, Araméen)
- À mesure qu'un cultiste se penche plus en détail sur les mystères de Mammon, il obtient accès à des ressources de secte plus importantes. Dépensez deux points entre Contacts, Alliés, Ressources, ou Serviteurs pour représenter cet avantage.
- L'égoïsme et la soif de pouvoir des prêtres de Mammon leur vaut l'Atout Voleur du destin (•••). Pour cette raison, les prêtres n'ont pas le droit de toucher d'autres cultistes.
- L'archiprêtre de Mammon bénéficie des dîmes versées par ses disciples les plus fortunés. Il obtient trois points de Ressources. Il peut également faire un achat de Ressources ••••• une fois par mois sans la moindre limite en puisant dans les coffres de la secte.

Culte générique : Les soeurs de la mitrailleuse, les frères de la bombe

Les Frères et Sœurs s'associent autour d'une compréhension rudimentaire de la Machine-Dieu afin d'empêcher son accès au pouvoir mystérieux qu'elle cherche à obtenir. Ils reprogramment des artefacts et font de la rétro-ingénierie pour changer leur pouvoir et en

faire des armes technologiques aptes à combattre les ténèbres. Les Frères et Sœurs ont tendance à graviter autour des universités et des lieux de savoir où quelques connaissances ésotériques peuvent se mêler au savoir pratique. C'est dans ces lieux qu'ils ouvrent les yeux des adeptes aux vérités de l'univers.

Cultistes : Survivants de la Machine-Dieu, bibliothécaires ayant intégré un réseau secret, miliciennes protectrices (Sœurs de la Mitrailleuse), mentors de deuxième génération, experts en technologie (Frères de la Bombe)

Initiation Avantages

- Les nouvelles recrues n'ont pas encore la confiance totale de leurs aînés mais reçoivent tout de même une formation pour apprendre à mieux détecter l'influence de la Machine-Dieu. Ils obtiennent la Spécialité Machine-Dieu pour la Compétence Occultisme.
- De petites cellules de Frères et Sœurs fonctionnent grâce au travail d'une poignée d'initiés actifs. Pour cette raison, tous les initiés obtiennent gratuitement Contacts • (Frères et Sœurs).
- Les initiés respectés qui ont prouvé qu'ils survivront plus de quelques années se voient enseigner le secret de la fabrication des armes qui peuvent blesser les êtres éphémères. Ils peuvent offrir à un personnage l'usage d'une arme capable de blesser les êtres dans le Crépuscule.
- Les membres de haut rang de l'organisation ont sous leur tutelle des pupilles et des élèves. Obtenez trois points en Serviteurs, répartis comme vous le souhaitez (par exemple avec un Serviteur à trois points, ou trois Serviteurs à un point, etc.).
- Les Frères et Sœurs au sommet de la hiérarchie du culte sont principalement des survivants à un contact direct, ils ont davantage subi l'influence de la Machine-Dieu que tous les autres qui peuvent se targuer d'être encore en vie. Ils obtiennent une version modifiée de l'Atout Savoir encyclopédique liée directement à la Machine-Dieu.

l'importance de cet objectif à ses yeux. Un Mentor à 1 point peut se révéler incapable de supporter la société moderne et souhaiter vivre par procuration à travers vous ; vous devrez donc lui rendre visite pour lui raconter vos exploits.

Un Mentor à 5 points exigera un service hors de prix : il peut vous faire jurer de lui rapporter une ancienne relique maudite, dont l'existence n'est pas prouvée, pour empêcher sa mort annoncée par une prophétie. Sélectionnez 3 Compétences dont dispose le Mentor. Vous pouvez également choisir Ressources à la place de l'une d'entre elles. Une fois par session, vous pouvez demander une faveur à votre Mentor. Celle-ci doit être en rapport avec l'une des Compétences ou dans la limite de ses Ressources. Le Mentor rend le service requis (en exigeant souvent une faveur équivalente), et si un jet de dés est nécessaire pour y parvenir, on considère qu'il obtient automatiquement un nombre de succès égal à sa valeur en points. Vous pouvez également demander au Conteur à ce que votre Mentor agisse au nom de votre personnage, sans que ce dernier ne lui ait demandé quoi que ce soit ou ait même conscience de son initiative.

Personne de ressources / (••)

Conditions : Contacts ••, Astuce •••

Effet : Vous possédez un carnet d'adresses bien rempli qui vous permet non seulement de contacter les bonnes personnes pour accomplir une mission, mais également de s'offrir leurs services aux meilleurs tarifs possibles. Lorsque vous payer les services de quelqu'un, réduisez la valeur de Disponibilité du service d'un point.

Personnel / (• à •••••)

Effet : Vous disposez d'une équipe de travailleurs ou de collaborateurs. Il peut s'agir de domestiques, de concepteurs, d'assistants de recherche, d'animateurs, de gros bras ou d'autres individus, dans la limite du raisonnable. Pour chaque point investi dans cet Atout, choisissez un type d'assistant et une Compétence. À tout moment logique de l'aventure, votre personnel peut effectuer des actions liées à cette Compétence et obtenir ainsi 1 succès. Inutiles lors des actions opposées, vos sbires vous garantissent un succès pour les activités ordinaires et mineures. Remarquez que vous pouvez avoir des employés sans cet Atout, lequel leur confère simplement un effet de jeu tangible.

Pilier de bar / (••)

Conditions : Entregent ••

Effet : Vous êtes dans les bars comme un poisson dans l'eau et obtenez une invitation chaque fois que vous le désirez. La plupart des personnages doivent jeter les dés pour se fondre dans les soirées où ils s'incrument, mais pas vous : vous êtes partout à votre place. Soustrayez votre Entregent à tous les jets destinés à vous identifier comme un intrus.

Refuge / (• à •••••)

Effet : Vous avez un endroit où vous réfugier. Des ennemis peuvent vous y attaquer, certes, mais vous serez préparé et

vous y aurez l'avantage. Le nombre de points investis exprime le niveau de sécurité de ce lieu. Sa situation, son luxe et sa taille dépendent de l'équipement qu'il contient. Un Refuge à 1 point peut être pourvu du strict minimum en matière de systèmes de sécurité, voire d'une porte et de fenêtres piégées. À 5 points, vous disposez d'une équipe de surveillance, de scanners infrarouges à chaque entrée ou de chiens de garde. Le refuge peut être un appartement, un manoir ou une simple planque.

Cet Atout diffère des autres dans la mesure où plusieurs personnages peuvent y investir des points en commun. Le Refuge confère un bonus en Initiative égal au total de points investis, mais uniquement pour ceux qui ont participé à l'acquisition de l'Atout.

Toute tentative d'effraction à l'intérieur du Refuge subit un malus égal au nombre de points investis. Si vous le désirez, il peut contenir des pièges infligeant aux intrus un nombre de dégâts létaux inférieur ou égal au niveau de l'Atout (c'est à vous de décider combien), mais vous devez disposer d'au moins 1 point en Artisanat. Les pièges peuvent être évités au prix d'un jet de Dextérité + Larcin, avec un malus égal au niveau du Refuge.

Renommée / (• à ••••)

Effet : Vous disposez d'une renommée dans une certaine sphère, que ce soit pour votre talent, un exploit passé ou un simple coup de chance. Vous pouvez recevoir des faveurs ou une certaine attention, mais aussi être suivi et épié. Quand vous choisissez cet Atout, définissez pour quelle raison votre personnage est connu. 1 point représente une renommée locale ou une réputation au sein d'une sous-culture spécialisée, 2 une renommée régionale auprès d'une vaste population, et 3 une renommée mondiale auprès de quiconque a été exposé à la source de votre célébrité. Chaque point ajoute 1 dé aux jets Sociaux parmi ceux qui sont sensibles à votre réputation.

Revers : Tout jet destiné à vous trouver ou à vous identifier bénéficie de +1 dé supplémentaire par point investi dans l'Atout. Si vous possédez une Autre identité, elle peut annuler ce défaut. Vous ne pouvez pas avoir à la fois Renommée et Anonymat.

Ressources / (• à •••••)

Effet : Cet Atout représente les revenus dont vous disposez. Même si vous vivez dans une copropriété huppée, quand tout votre salaire file dans une hypothèque et une pension alimentaire, vous ne roulez pas sur l'or. On suppose tout de même que les personnages ont juste de quoi vivre sans l'Atout Ressources.

Le niveau de l'Atout exprime l'étendue des finances du personnage dans le contexte de la chronique. En effet, une même somme d'argent n'a pas la même importance selon qu'on joue dans la Silicon Valley ou dans les bas quartiers de Détroit. Un point représente un petit pécule à dépenser de temps à autre, deux un salaire confortable de classe moyenne, trois un revenu conséquent de petite bourgeoisie, quatre une petite fortune et cinq une richesse colossale.

À chaque objet est attribué un niveau de Disponibilité. Une fois par chapitre, vous pouvez vous procurer un objet dont le niveau est inférieur ou égal à votre niveau de Ressources. Un objet d'un niveau supérieur de un à vos Ressources les réduit de un pour tout un mois, car vous devez rapidement convertir vos biens en liquide. Vous pouvez obtenir un nombre illimité d'objets dont le niveau est inférieur de deux à vos Ressources (dans les limites du bon sens) : autant de téléphones portables jetables de Disponibilité deux que vous le désirez avec des Ressources de quatre, par exemple.

Serpent / (•)

Conditions : Persuasion ••

Effet : Vous ne pouvez pas vous empêcher de tenter les autres et de les corrompre. Chaque fois qu'un interlocuteur, dans le cadre d'une interaction Sociale, cède à vos pressions (voir p. 43), ouvrez une Porte comme si vous aviez satisfait son Vice et passez à l'impression supérieure sur le tableau.

Serviteur / (• à •••••)

Effet : Vous possédez un assistant, une aide, un serviteur sous contrat ou un disciple fanatique, sur lequel vous pouvez compter. Définissez son identité et la façon dont vous vous êtes attaché ses services. Il peut s'agir d'un simple salaire que vous lui versez, à moins qu'il ne vous doive la vie... Quoi qu'il en soit, vous exercez une emprise sur lui. Un Serviteur est plus fiable qu'un Mentor et plus loyal qu'un Allié. Cela dit, il est seul, moins compétent et moins influent que les Atouts à la portée plus vaste. La compétence relative du Serviteur dépend des points investis dans l'Atout.

Un Serviteur à 1 point est tout juste capable de se rendre utile, comme un animal qui ne connaît qu'un seul tour ou un sans-abri qui fait quelques courses pour vous en échange d'un peu de nourriture. Un Serviteur à 3 points est un professionnel compétent dans son domaine ou son travail. À 5 points, c'est l'un des meilleurs dans sa spécialité. S'il doit effectuer un jet de dés relatif à son domaine, son groupement de dés est égal au double des points investis en Serviteur. Pour tout le reste, utilisez le nombre de points sans le doubler. Cet Atout peut être acquis plusieurs fois pour représenter divers Serviteurs.

Statut / (• à •••••)

Effet : Vous bénéficiez d'un rang, d'une autorité, d'une influence, d'un certain respect, voire du contrôle d'un groupe ou d'une organisation. Il peut s'agir d'un poste officiel comme d'un pouvoir officieux. Quelle qu'en soit la source, vous jouissez de certains privilèges au sein de cette structure. Chaque fois que vous prenez cet Atout, il représente un rang dans un groupe différent. Vous pouvez donc cumuler Statut (Le Gang des Chanceux) 3, Statut (Circuit de course) 2 et Statut (Police) 1. Chacun vous octroie des avantages uniques. Lorsque vous acquérez des points supplémentaires, vous « montez en grade » au sein de l'organisation correspondante.

Votre Statut ne vous confère ses avantages que dans les limites du groupe choisi. Statut (Crime organisé) ne vous sera d'aucun secours si vous voulez un permis de port d'arme officiel, par exemple.

Votre Statut vous confère un certain nombre d'avantages : premièrement, vous pouvez l'appliquer à tout jet Social auprès d'individus sous votre autorité ou votre influence. Deuxièmement, vous avez accès aux infrastructures, ressources et finances du groupe, ce qui peut toutefois requérir de passer par de la paperasse ou des formalités de réquisition. Tout dépend évidemment de ce dont dispose le groupe en question. Troisièmement, vous avez de l'influence. Si vous avez connaissance du Mentor, des Ressources, du Serviteur, des Contacts ou des Alliés d'un autre personnage, vous pouvez les bloquer. Une fois par chapitre, vous pouvez empêcher l'usage d'un seul Atout si son niveau est inférieur à votre statut et si votre organisation peut logiquement mettre des bâtons dans les roues de cette cible. Dans le cas de Statut (Crime organisé), si votre personnage sait que le chef de la police a des Contacts (Informateurs), vous pouvez les bloquer en leur intimant le silence sous peine de représailles.

Revers : Un Statut s'entretient et s'accompagne souvent de responsabilités. Si vous ne vous en acquittez pas, vous risquez de le perdre : les points investis ne seront plus accessibles tant que vous n'aurez pas accompli vos devoirs. Dans le cas du Crime organisé, vous êtes peut-être censé payer pour votre protection, offrir un tribut à une autorité supérieure ou vous livrer à des activités délictueuses.

Sympathique / (••)

Effet : Vous êtes particulièrement doué pour vous rapprocher des gens, et votre affabilité vous permet d'obtenir ce que vous voulez. Au début d'une tentative de manœuvre sociale, vous pouvez accepter de recevoir un État (typiquement En pâmoison ou Investi) pour éliminer immédiatement deux des Portes du sujet.

Tactiques de terrain / (••)

Conditions : Présence •••

Effet : Vous êtes un meneur talentueux sur le terrain capable d'organiser vos hommes et d'aboyer vos ordres avec une efficacité remarquable. Une fois par scène, lorsque vous effectuez une action coordonnée qui a été planifiée à l'avance, dépensez un point de Volonté en tant qu'action instantanée. Un nombre de personnages égal à la Présence de votre personnage peut bénéficier du bonus de +3 de cette dépense de Volonté.

Volonté de fer / (••)

Conditions : Résolution ••••

Effet : Vous êtes doté d'une détermination sans faille. Quand vous dépensez de la Volonté pour vous opposer ou résister à une interaction Sociale, vous pouvez substituer votre Résolution au bonus de Volonté ordinaire. S'il s'agit d'une action opposée, vous bénéficiez de la qualité 8-relance.

Exemples d'atouts de statut

Si le Statut peut être acquis auprès d'une quantité quasi infinie d'organisations, voici quelques exemples d'Atout de Statut courants, ainsi que des suggestions de valeur de points afin de vous donner une base. Ces exemples restent abstraits ; un personnage peut très bien avoir un point de plus ou de moins que dans ce tableau et tout de même posséder le poste décrit. Par exemple, un inspecteur de police peut avoir deux, trois ou quatre points de Statut Police : la valeur de points indique seulement son influence relative et le respect dont il jouit dans son commissariat.

Statut : Police

- Informateur rémunéré
- Flic de quartier
- Inspecteur
- Lieutenant
- Commandant

Statut : Gang

- Nouvelle recrue
- Homme de main
- Lieutenant
- Capitaine
- Chef de cartel

Statut : Médical

- Infirmier bénévole
- Infirmier en hôpital
- Médecin résident
- Médecin-chef
- Directeur de l'hôpital

Statut : Secte Hellfire

- Adhérent
- Initié
- Conseiller
- Maître
- Grand maître

Statut : Armée

- 1ère classe
- Caporal
- Sergent
- Colonel
- Général

Statut : Entreprise

- Contractuel, nouvelle recrue
- Employé
- Cadre moyen
- Membre du conseil d'administration
- Pdg

Atouts Surnaturels

Ces Atouts nécessitent que le personnage soit toujours humain (il ne peut pas être de nature surnaturelle). Si le personnage devient un vampire, une goule, un mage, ou tout autre type de créature surnaturelle, il perd immédiatement ces Atouts. Grâce à la règle de la Garantie des Atouts (voir p. 13), ces points peuvent être réattribués. Les personnages démons n'ont pas accès à ces Atouts, mais les personnages stigmatisés ne souffrent pas d'une telle restriction, d'où leur inclusion en ces pages.

Biokinésie (• à •••••)

Effet : Vous possédez la capacité d'altérer psychiquement votre matériel biologique. En dépensant un point de Volonté et en vous concentrant pendant une minute complète, vous êtes capable de réattribuer les points de vos Attributs Physiques. Vous pouvez déplacer un point d'Attribut par point dans cet Atout. Le déplacement dure pendant une heure, et ne peut faire passer l'Attribut au-dessus du seuil de cinq points.

En plus de cela, vous guérissez plus rapidement que les autres ; diminuez de moitié votre temps de guérison.

Clairvoyance (•••)

Effet : Vous pouvez projeter vos sens dans un autre lieu. Vous voyez, entendez, sentez et vivez tout ce qui se produit dans cet endroit comme si vous y étiez. Cette capacité nécessite la dépense d'un point de Volonté, de méditer avec succès, et un jet d'Astuce + Occultisme.

Modificateurs possibles : Le lieu contient un objet important (+1), vous n'y avez jamais été (-3), vous recherchez une personne et non un endroit (-3), vous recherchez un lieu vague (-4), vous y avez séjourné une durée non négligeable (+2), vous venez de toucher une personne ayant un lien fort avec cet endroit (+1)

Revers : Lorsque vous choisissez cette capacité, déterminez la façon dont votre personnage utilise cette divination. Ce peut être grâce à une boule de cristal, une transe provoquée par des drogues, des schémas informatiques ésotériques, ou toute autre méthode de votre invention. La clairvoyance ne peut être utilisée sans cet outil ou cette méthode.

L'esprit d'un dément (•••)

Conditions : Empathie •••

Effet : Vous savez vous projeter au plus profond du problème auquel vous êtes confronté. Si vous enquêtez sur un

crime ou un autre phénomène anormal, vous pouvez vous placer dans l'esprit du coupable, ce qui vous aide à mieux appréhender l'affaire. En revanche, cette mise en situation vous plonge dans un lieu obscur. Une fois que vous avez fait le choix de vous immerger dans l'esprit du coupable (ce qui implique en général une méditation intense ou l'étude attentive de ses crimes), vous obtenez la qualité 8-relance sur tous les jets pour poursuivre, arrêter la cible ou enquêter sur elle. Cependant, une fois par nuit, dans votre sommeil, vous rêvez des crimes du coupable et de ses futurs méfaits potentiels.

Il s'agit d'une expérience particulièrement traumatisante qui vous pousse plus encore à arrêter la cible. Si vous passez une journée sans être à la recherche du coupable, faites un jet pour résister à la culpabilité comme si vous aviez commis le crime vous-même. Vous pouvez résister aux rêves et au jet de dégénérescence en évitant de dormir, mais vous souffrez alors des effets normaux du manque de sommeil. Jusqu'à ce que le coupable soit capturé, tous les jets pour résister à la dégénérescence à cause de vos propres actes subissent un malus de -1.

Lecture d'aura ,(•••)

Effet : Vous possédez la capacité psychique de percevoir les auras, les halos éphémères d'énergie qui entourent chaque chose vivante. Ce don vous permet de connaître l'état émotionnel d'un sujet, et de savoir s'il possède une nature surnaturelle. Les couleurs d'une aura montrent la disposition générale d'une personne, et son flux et son reflux, sa tonalité et d'autres détails qui révèlent ce qui l'influence. Notez que votre personnage peut ne pas avoir conscience de ce qu'il observe lorsqu'il fait face à un élément étrange dans une aura.

Par exemple, il est possible qu'il ignore qu'une aura pâle indique qu'il observe un vampire, à moins qu'il ait été confronté à d'autres auras vampirique par le passé en connaissant la nature de ces individus.

Pour activer la Lecture d'aura, dépensez un point de Volonté et faites un jet d'Astuce + Empathie - le Calme du sujet. Percevoir une aura nécessite d'observer la cible de manière ininterrompue pendant un moment, ce qui peut éveiller les soupçons et attirer l'attention, même d'un individu n'étant pas surnaturel. Pour chaque succès obtenu, vous pouvez poser une des questions suivantes au joueur qui incarne le personnage. Vous bénéficiez également d'un bonus de +1 sur tous les jets Sociaux faits contre la même cible, grâce à votre compréhension de son état émotionnel.

- Quelle est l'émotion prédominante de ton personnage ?
- Ton personnage dit-il la vérité ?
- Sur quoi se porte l'attention de ton personnage à cet instant ?
- Ton personnage va-t-il passer à l'attaque ?
- Quelle émotion ton personnage tente-t-il le plus de cacher ?
- Ton personnage est-il surnaturel, ou en tout cas non humain ?

Déterminez la façon dont votre personnage perçoit les auras : peut-être distingue-t-il différentes teintes comme autant d'émotions, ou entend-il des murmures au plus profond de son esprit, lui chuchotant de discrètes vérités sur son sujet.

Revers : À cause de la sensibilité de votre personnage au surnaturel, il donne parfois l'impression d'en savoir « un peu trop ». Jamais plus d'une fois par chapitre, lorsqu'il rencontre pour la première fois une créature surnaturelle, le Conteur peut faire un jet d'Astuce + Occultisme pour cette créature, en y soustrayant le Calme de votre personnage. En cas de succès, la créature surnaturelle a l'étrange intuition que votre personnage connaît sa nature. La créature n'est pas contrainte d'agir d'une manière particulière, mais ce savoir pourrait causer d'autres problèmes.

Maudit ,(••)

Effet : Vous avez contrarié le destin, et d'une manière ou d'une autre, vous vous êtes retrouvé maudit. Pire encore, vous avez conscience de cette malédiction. Lorsque vous choisissez cet Atout, définissez les limites de la malédiction. Le plus souvent, cela se définit grâce à une phrase courte, comme « La veille de ton vingt septième anniversaire, tu festoieras de ton sort. » Il est important de définir la nature de la malédiction avec le Conteur, et elle doit faire effet à l'échelle de la chronique prévue.

Si vous pouvez savoir comment vous mourrez, ce peut être en fait une expérience libératrice, connaissant les causes exactes de votre décès, plus rien ne peut vous décontenancer. Vous obtenez un bonus de +2 sur vos jets de Résolution + Calme pour faire face à la peur ou au doute. Chaque fois que vous subissez des dégâts létaux dans vos trois dernières cases de santé, obtenez un Battement supplémentaire.

Médium ,(•••)

Conditions : Empathie ••

Effet : Vous entendez les paroles et les gémissements des morts, et si vous prenez le temps de les décomposer, vous pouvez interagir verbalement avec eux. Vous savez non seulement quand des êtres éphémères rôdent, mais également comment leur adresser la parole. En menant un rituel, en méditant, ou en vous préparant d'une autre manière à communiquer avec l'invisible, et ce après avoir réussi un jet d'Astuce + Occultisme, vous augmentez temporairement l'État pertinent d'un pas dans la progression en partant de rien vers Ancré, de Résonance ou d'Infrastructure à Ouvert et enfin en atteignant Contrôlé (voir p. 78 pour d'avantage d'États propres aux esprits). L'effet dure jusqu'à ce que vous dépensiez un point de Volonté, mais si une Influence a été utilisée pour développer l'État, cette dépense ne réduit l'État que d'une étape.

Revers : Parler aux fantômes peut être pratique, mais cela n'offre que peu de répit, les esprits s'immiscant constamment dans vos pensées. Vous entendez les paroles des morts même lorsqu'ils ne sont pas présents. Une fois par session de jeu, en général dans une situation de stress intense, le Conteur peut transmettre un message perturbant à votre personnage en provenance de l'Au-delà. Vous devez réussir un jet de Résolution + Calme ou obtenir l'État Secoué ou Perturbé.

Perception du surnaturel (••)

Effet : Une sorte de sixième sens vous permet de détecter un type de créature surnaturelle que vous choisissez en acquérant cet Atout. Par exemple, il peut s'agir de Perception du surnaturel (Vampires) ou de Perception du surnaturel (Fées). Ce sens se manifeste différemment selon les individus : certains ont les cheveux qui se dressent, d'autres ont un haut-le-cœur ou ressentent un frisson. Quoiqu'il en soit, ils ressentent quelque chose d'étrange à proximité des créatures en question. Une fois par chapitre, le joueur peut accepter de recevoir l'État Perturbé (p. 306) afin de localiser d'où vient cette sensation. Toutefois, si la cible utilise un pouvoir qui dissimule son origine surnaturelle, cette localisation ne fonctionne pas (mais l'État demeure jusqu'à ce qu'il soit résolu normalement).

Notes : Si le personnage prend « Machine-Dieu » comme objet de cet Atout, il voit également à travers les Infrastructures de dissimulation (il distingue par exemples les rouages qui restent invisibles aux yeux des autres).

Psychokinésie (••• ou •••••)

Effet : Vous possédez la capacité de manipuler les forces de l'univers grâce à votre esprit. Chaque type de psychokinésie est différent ; par exemple, votre personnage pourrait avoir l'usage de la pyrokinésie, de la cryokinésie, ou de l'électrokinésie, respectivement le contrôle du feu, du froid, ou de l'électricité. Il s'agit bien entendu d'une liste non exhaustive. Vous êtes capable d'intensifier ce pouvoir, de façonner sa forme, et de couvrir une zone d'effet d'une taille variable. Avec la version à

trois points, une partie de la force impliquée doit être présente pour que vous la manipuliez. Avec la version à cinq points, vous êtes capable de manifester ce pouvoir à partir de rien.

Dépensez un point de Volonté pour activer la psychokinésie et faites un jet de Résolution + Occultisme. Chaque succès permet un degré de manipulation : choisissez l'une des options suivantes. Si vous comptez blesser quelqu'un avec ce jet, soustrayez la Résolution de la victime du jet de Résolution + Occultisme. Si des personnages sont blessés sans une attaque directe, comme en traversant en courant un brasier créé par le joueur, la version à trois points de l'Atout cause un point de dégâts létaux et celle à cinq points en cause deux. Le Conteur peut décréter que des manifestations plus grandes causent davantage de dégâts, si la situation le justifie.

- Augmentez ou diminuez la Taille de la manifestation de 1.
- Déplacez la manifestation d'un nombre de mètres égal à la valeur de Volonté de votre personnage multipliée par 2.
- Façonnez la force en une forme spécifique. Ceci peut nécessiter un jet d'Intelligence + Artisanat pour lui donner une forme précise ou complexe.
- Attaquer une cible avec la force. Allouez n'importe quel nombre des succès obtenus pour blesser. Avec la version à trois points de cet Atout, Psychokinésie est une arme ayant un score de dégâts de 1L. Avec la version à cinq points, le score de dégâts passe à 2L.



- Utiliser la force de manière créative. Cet effet dépend de la situation et de la force en question. Par exemple, une personne utilisant l'électrokinésie peut se servir de cette capacité pour brièvement alimenter un appareil électronique ou faire démarrer une voiture en panne.

- Manifester sa force. Cet effet ne fonctionne qu'avec la version à cinq points. Le personnage manifeste la force sur une zone de Taille 1. Il peut la répandre ou l'élargir avec des succès supplémentaires.

Revers : Chaque fois que vous dépensez votre dernier point de Volonté, le Conteur peut vous faire manifester spontanément cette capacité. Résistez-y avec un jet de Résolution + Calme, avec un malus de -2 si la force choisie à l'achat de cet Atout est présente de manière prononcée dans votre environnement. Par exemple, le malus s'applique à un pyrokinésiste s'il est enfermé dans une usine disposant d'une forge brûlante. Ce phénomène a tendance à se produire durant les moments les plus critiques et d'une manière qui cause plus de problèmes qu'elle n'en résout. Ces manifestations spontanées de Psychokinésie ne coûtent jamais de Volonté.

Psychométrie (•••)

Effet : La psychométrie est la capacité psychique de lire les impressions laissées sur des objets physiques. Vous ressentez la résonance émotionnelle laissée sur un objet et percevez les événements majeurs liés à un lieu. Cette capacité vous fait vous concentrer automatiquement sur l'événement le plus émotionnellement chargé lié à la cible (lieu ou objet).

Dépensez un point de Volonté pour activer la Psychométrie. Les succès obtenus sur un jet d'Astuce + Occultisme déterminent la précision des visions. Pour chaque succès, vous pouvez poser au Conteur une seule question à laquelle on peut répondre par oui ou par non, ou l'une des questions suivantes. Si des questions ont trait à des personnes spécifiques que votre personnage n'aurait pas rencontrées, le Conteur peut simplement vous les décrire.

- Quelle est l'émotion la plus forte ici ?
- Qui s'en souvient le mieux ?
- Quelque chose a-t-elle échappé à mon attention dans cette scène ?
- Où se trouvait cet objet durant l'événement ?
- Quel point de rupture a causé l'événement ?

Modificateurs possibles : Le personnage a déjà sondé les impressions dégagées par cet objet par le passé (-2), des événements importants s'y sont produits il y a plus d'un jour (-1), il y a plus d'une semaine (-2), il y a plus d'un mois (-3), il y a plus d'un an (-5), l'objet a été utilisé dans un crime violent (+2), l'objet n'est que vaguement lié à l'événement (-2), des esprits qui y sont liés sont à proximité (+3)

Revers : Une fois par chapitre, le Conteur peut vous imposer une vision de psychométrie dès que vous visitez un lieu important ou touchez un objet chargé d'histoire. Cela ne

nécessite aucun jet ni de dépense de Volonté. Le Conteur est libre d'offrir n'importe quelle information liée à l'événement en question, ainsi que d'imposer un État adéquat.

Sensibilité aux présages (•••)

Effet : Vous voyez des signes et des motifs un peu partout, dans la façon dont les feuilles tombent des arbres, les giclées de sang lorsque vous vous entaillez, les circonférences des douilles que vous ramassez sur le trottoir, tout à un sens. Au travers d'une certaine réflexion, vous pouvez interpréter le sens de ces signes. Vous préféreriez vous en passer, mais tout est important, chaque chose pourrait annoncer la fin du monde, la mort de vos amis, de votre famille ou toute autre tragédie. Si vous manquez ne serait-ce qu'un présage, ce pourrait être le plus grave de tous.

Une fois par session de jeu, vous pouvez faire un jet d'Astuce + Occultisme pour que votre personnage interprète un présage dans son environnement. Pour chaque succès, posez au Conteur une question à laquelle on peut répondre par oui ou non au sujet de la vie de votre personnage, de son environnement, d'une tâche à laquelle il fait face, ou du monde entier en général.

Le conteur doit répondre honnêtement à ces questions.

Revers : Votre capacité devient une obsession ; à chaque fois que vous lisez un présage, vous obtenez l'État Obsession ou Perturbé.

Télékinésie (• à •••••)

Effet : Vous possédez la capacité de manipuler les forces de l'univers grâce à votre esprit, ce qui vous permet de soulever, pousser et tirer des objets. Les manipulations plus subtiles, en revanche, dépassent l'échelle de ce pouvoir. En dépensant un point de Volonté, vous pouvez activer Télékinésie pour la durée de la scène. Vos points dans cet Atout déterminent la force effective de votre esprit lorsque vous tentez de soulever un objet ou d'influencer par diverses façons votre environnement.

Un télékinésiste peut utiliser ses capacités pour blesser ses adversaires en les frappant. Chaque « attaque » coûte un point de Volonté. Le groupement de dés d'attaque se compose de Télékinésie + Occultisme, avec un malus égal à la Vigueur de l'adversaire. L'attaque cause des dégâts contondants. Cet Atout peut également être utilisé pour faire une prise de lutte, les points représentant la valeur de Force du psychique. Toute manœuvre destinée à soumettre l'adverse nécessite la dépense de points de Volonté supplémentaire.

Revers : À chaque fois que votre personnage souffre d'une blessure ou d'un stimulus intense, le Conteur peut vous demander de faire un jet de Résolution + Calme pour ne pas activer la télékinésie à un moment inapproprié. En cas d'échec à ce jet, le personnage active la télékinésie en une rapide et impressionnante démonstration de puissance. Cet usage de ce pouvoir est gratuit. Le joueur peut choisir d'automatiquement échouer au jet de Résolution + Calme pour obtenir un Battement.

Télépathie / (••• ou •••••)

Effet : Vous entendez les pensées superficielles des gens et lisez dans leur esprit. Avec la version à cinq points de cet Atout, vous pouvez transmettre de simples messages directement dans l'esprit des autres. À trois points, vous entendez leurs pensées comme s'ils les prononçaient à voix haute, ce qui peut être quelque peu déconcertant par moments. Ces pensées ont la portée d'une conversation normale, peu importe les bruits ambiants (un télépathe peut donc entendre les pensées d'une personne juste à côté de lui à un concert bruyant, quand bien même elle ne peut l'entendre parler, mais il ne peut pas entendre les pensées d'une personne à l'autre bout d'un terrain de football vide). Dépensez un point de Volonté pour activer Télépathie et faites un jet d'Astuce + Empathie en y soustrayant la Résolution du sujet si ce dernier ne souhaite pas que ses pensées soient sondées. En cas de succès, le joueur incarnant la cible doit dire quelles sont ses pensées immédiates. Les succès supplémentaires vous permettent de poser des questions additionnelles issues de la liste suivante. Chaque question peut être posée n'importe quand durant la même scène. Avec la version à cinq points, chaque succès offre une seule phrase entendue par le sujet comme si votre personnage l'avait prononcée. Comme ci-dessus, ces phrases peuvent être communiquées n'importe quand durant la même scène.

- Que veut ton personnage dans l'immédiate ?
- Que craint le plus ton personnage à cet instant ?
- Que cache ton personnage ?
- Qu'est-ce que ton personnage aimerait que le mien fasse ?
- Que sait ton personnage sur [tel sujet pertinent] ?
- Qu'est-ce qui ferait plaisir à ton personnage dans l'immédiate ?
- Qu'est-ce qui fait honte à ton personnage ou l'embarasse ?

Revers : Il arrive parfois que vous entendiez ainsi des choses que vous ne devriez pas. Une fois par chapitre, le Conteur peut transmettre à votre personnage un message dévoilant des choses terribles à venir. Peut-être surprend-il les pensées démentes d'un cultiste perdu dans une foule, entend-il les plans d'un terroriste qui compte détourner un avion, ou encore les pensées sibyllines de la Machine-Dieu. Les plans ainsi interceptés ne se produisent jamais dans l'immédiate, mais toujours plus tard, lorsque votre personnage est occupé par une affaire plus pressante et importante. Lorsque l'événement fatidique a lieu, le Conteur vous inflige un État comme Perturbé ou Secoué.

Voleur du destin / (•••)

Effet : Vous êtes un aimant qui attire la chance et le destin. Lorsque vous êtes près de quelqu'un, vous drainez inconsciemment cette personne de toute sa chance. Cet

Atout s'active si vous touchez quelqu'un à moins de dépenser un point de Volonté pour atténuer ces effets le temps d'une scène. Lors de la même journée, tous les échecs faits par le sujet sont considérés comme des échecs critiques. Si vous utilisez cet Atout n'importe quand durant une journée, vous obtenez quatre dés bonus à chaque fois que vous dépensez un point de Volonté pour augmenter votre groupement de dés.

Revers : Lorsqu'une victime de cet Atout fait un échec critique, elle entend le nom de votre personnage résonner dans son esprit, ce qui pourrait la pousser à enquêter.

Atouts de Combat

Certains des Atouts de cette section possèdent d'autres Atouts comme conditions ; il s'agit de formes perfectionnées ou plus précises de ces savoirs et compétences. Par exemple, Peau d'acier nécessite Arts Martiaux ••. Cela signifie que vous devez posséder deux points en Arts Martiaux avant de pouvoir acheter des points en Peau d'acier.

De nombreux Atouts de Style de Combat nécessitent qu'un personnage sacrifie sa Défense. La Défense ne peut être sacrifiée plus d'une fois par tour, ce qui empêche certaines manœuvres d'être utilisées ensemble.

Adresse au tir / (style, • à •••••)

Conditions : Calme •••, Résolution •••, Armes à feu ••

Effet : Une arme à feu opérationnelle et dans les mains d'un bon tireur est la machine à tuer idéale, et vous vous êtes entraîné à tirer le meilleur parti de toutes les armes à feu existantes. Ce style est souvent utilisé avec les fusils, mais rien ne vous empêche d'en faire usage avec toute autre arme à feu. À cause de la discipline et de la patience requise pour Adresse au tir, vous ne pouvez utiliser votre Défense dans un tour où vous utilisez l'une de ces manœuvres. Elles ne peuvent être utilisées qu'après avoir passé au moins un tour à viser.

Dans la ligne de mire (•) : Vous êtes un tireur de précision compétent, capable de rester en position et d'attendre sans flancher. En temps normal, le bonus offert par le fait de viser est de trois dés, mais avec Dans la ligne de mire, le bonus est désormais égal à la somme de Calme + Armes à feu.

Tir de précision (••) : À votre niveau d'entraînement, vous savez comment efficacement neutraliser une cible sans pour autant la tuer. Lorsque vous attaquez une cible précise, vous pouvez réduire le score de dégâts de votre arme pour diminuer le malus dû à un tel ciblage, à raison d'un point pour un (voir p. 323).

Par exemple, si vous utilisez un fusil à lunette (une arme ayant un score de dégâts de 4) et que vous visez un bras (-2 pour toucher), vous pouvez choisir de faire passer le score de dégâts à 3 afin de réduire le malus à -1, ou à 2 dégâts afin d'éliminer complètement le malus.

Une détonation soudaine (•••) : Vous êtes un tireur émérite ayant une confiance totale en vos aptitudes. Vous êtes capable de tirer au milieu d'une foule et de toucher une cible précise sans subir de malus. Si vous ratez votre cible, c'est simplement que votre tir a dévié, mais vous ne toucherez jamais

un passant par accident.

Tireur invisible (•••••) : Vous avez appris à tirer sans être vu avant de vous évanouir dans la nature. Votre valeur d'Armes à feu sert de malus sur tout jet fait pour vous repérer depuis votre cachette en hauteur, ou sur tout jet d'Investigation ou de Perception pour examiner les lieux depuis lesquels vous avez tiré.

Armement improvisé (style, • à •••••)

Conditions : Astuce •••, Armes blanches •

Effet : La plupart des gens ne se promènent pas en ayant une arme sur eux, et si sortir un couteau ou un pistolet peut calmer une situation tendue, cela peut aussi échauffer davantage les esprits, et ce qui n'était que des paroles blessantes se conclut avec trois personnes à la morgue. Si vous êtes désarmé face à une personne tenant un couteau, mieux vaut avoir de quoi vous défendre. Dans votre cas, vous êtes particulièrement doué pour faire avec ce qui vous tombe sous la main. Parfois, si vous êtes chanceux, vous êtes dans un bar, et vous disposez d'un vaste choix de bouteilles en verre, voire de queues de billard, mais même dans un environnement dénué d'objets dangereux, vous avez comme un sixième sens pour fabriquer une arme à partir de rien.

Toujours armé (•) : Vous parvenez toujours à mettre la main sur un objet dangereux, et vous avez une compréhension instinctive du meilleur usage possible pour blesser avec. Au début de votre tour, faites un jet d'Astuce + Armes blanches pour attraper un objet convenable et le transformer en arme, et ce dans quasiment n'importe quel environnement (nous encourageons le joueur à œuvrer avec le Conteur pour déterminer quel serait l'objet adéquat : par exemple, un grand rocher pointu en pleine nature, un grand cendrier en verre ébréché, ou une latte en bois brisée d'un comptoir de bar). Peu importe ce que vous trouvez, l'arme possède un modificateur de +0, un malus d'Initiative de -1, une Taille de 1, une Solidité de 2, et une Structure de 4. En cas de succès exceptionnel, le modificateur de l'arme et sa Taille augmentent de 1, mais le malus d'Initiative passe à -2. L'objet que vous empoignez ne subit pas le malus habituel de -1 dû à l'utilisation d'une arme improvisée (voir p. 328).

En danger (••) : Vous avez un certain talent pour vous protéger des attaques avec votre arme improvisée, aussi petite ou inadéquate soit-elle pour bloquer les coups. Lorsque vous utilisez une arme improvisée obtenue grâce à Toujours armé, vous pouvez traiter la Structure de cet objet comme une protection générale contre une seule attaque de Bagarre ou d'Armes blanches. Tout dégât que vous recevez inflige la même quantité de dégâts à l'arme improvisée, en ignorant sa Solidité. Vous pouvez utiliser l'arme pour attaquer plus tard durant le même tour, mais vous ne pouvez utiliser cette capacité que lorsque vous appliquez votre Défense à une attaque.

All-in (•••••) : La méthode la plus simple pour remporter un combat reste encore de frapper si fort l'adversaire qu'il ne s'en relèvera pas, même si cela signifie que vous briserez votre arme au passage. Lorsque vous effectuez un assaut avec une arme improvisée acquise avec Toujours armé, vous pouvez réduire la Structure de l'arme de n'importe quelle somme jusqu'à zéro. Pour tous les deux points de Structure dépensés ainsi ajoutez +1 au modificateur de l'arme pour cette attaque unique. Déclarez toute perte de Structure avant d'effectuer

l'attaque ; cette Structure est déduite même si l'attaque ne fait aucun dégât. Si l'arme est réduite à zéro de Structure, elle est automatiquement détruite après l'attaque.

Vous pouvez utiliser cette technique en combinaison avec En danger, vous permettant de parer une attaque faite avec une Initiative supérieure, puis de passer à l'offensive, du moment que l'arme n'a pas été détruite.

Armes légères (style, • à •••••••)

Conditions : Astuce ••• ou Combat en finesse, Dextérité •••, Sports ••, Armes blanches ••

Effet : Vous vous êtes entraîné à l'utilisation de petites armes blanches qui privilégient la finesse à la force brute. Ces manœuvres ne peuvent être utilisées qu'avec une arme à une main ayant un score de dégâts de 2 ou moins.

Rapidité (•) : Vous vous déplacez avec souplesse pour trouver le bon angle d'attaque. Vous pouvez sacrifier le score de dégâts de votre arme pour ajouter votre valeur d'Armes blanches à votre Initiative pour le tour. L'arme possède un score de dégâts de 0 pour le tour.

Coup plongeant (••) : Vous savez quand vous défendre et quand profiter d'une ouverture pour achever votre ennemi. Vous pouvez choisir n'importe quand de sacrifier des points de Défense pour les ajouter à vos groupements de dés d'attaque, à raison d'un contre un. Cette action est impossible si vous avez déjà utilisé votre Défense dans le même tour. Si vous utilisez cette manœuvre, vous ne pouvez sacrifier votre Défense complète pour toute autre raison. Par exemple, vous ne pouvez utiliser Coup plongeant avec un assaut.

Feinte (•••) : En faisant un moulinet dans une direction opposée, vous pouvez distraire votre adversaire afin de placer un coup plus simple et efficace dans la foulée. Faites un jet d'attaque normal, avec pour particularité qu'elle n'inflige aucun dégât. La prochaine attaque que vous effectuez contre le même adversaire ignore sa Défense à hauteur des dégâts que l'attaque précédente aurait dû causer ; ajoutez également les succès de la feinte comme dégâts supplémentaires en cas de réussite.

Rafale (•••••) : Vous vous déplacez rapidement pour donner une succession rapide de coups d'estoc et de taille. Tant que vous possédez votre Défense (si vous ne l'avez pas sacrifiée pour une autre manœuvre ou que vous n'en êtes pas privé car vous êtes pris par surprise, par exemple), tout personnage s'avancant dans votre proximité immédiate subit un point de dégâts létaux. Ces dégâts s'accumulent d'un tour à l'autre tant que l'ennemi reste à portée ; ils sont infligés durant le tour de l'adversaire. Cet effet peut affecter plusieurs adversaires mais ne peut être utilisé lors d'un tour durant lequel vous Esquivez.

Coup au but (•••••••) : Vous pouvez vous servir de votre arme à une main pour passer outre les défenses de l'adversaire et le blesser à l'endroit le plus sensible. Sacrifiez votre Défense lors du tour où vous utilisez cette manœuvre. Si le jet d'attaque est un succès, l'attaque cause un point de dégâts aggravés en plus du score de dégâts de l'arme.

Armes lourdes (style. • à •••••)

Conditions : Vigueur •••, Force •••, Sports ••, Armes blanches ••

Effet : Vous vous êtes entraîné à l'usage des armes lourdes qui nécessitent de la force, une bonne amplitude et un mouvement bien accompagné, plutôt que de la précision et de la vitesse. Ce style peut être utilisé avec des armes à deux mains comme des claymores, des tronçonneuses, des piques, ou un panneau de signalisation arraché.

Frappe assurée (•) : Vous ne frappez pas toujours avec le plus de force ou un rythme effréné, mais chacun de vos mouvements est calculé pour être mortel. Vous pouvez en tant qu'action réflexe retirer trois dés du groupement de dés d'une attaque (jusqu'à un minimum de zéro) pour ajouter un dé au score de dégâts de votre personnage pour ce tour. Ces dés doivent être retirés après avoir calculé les malus dus à l'environnement ou la Défense adverse.

À portée de coups (••) : Votre arme est immense et maintient vos ennemis à bonne distance. Si vous choisissez de ne pas vous déplacer ou Esquiver durant votre tour, n'importe quelle personne s'approchant de vous subit 1 point de dégâts létaux et un malus à sa Défense égal au score de dégâts de votre arme. Ce malus dure jusqu'à la fin du tour. Cet effet ne peut être utilisé lors d'un tour où vous avez Esquivé.

Sans retenue (•••) : Vos coups assomment et neutralisent tout en provoquant des traumatismes corporels majeurs. Vous devez sacrifier la Défense de votre personnage pour utiliser Sans retenue. Faites un jet d'attaque normal. Tout dégât obtenu compte comme un malus à toutes les actions entreprises par la victime durant son prochain tour. Ainsi, si vous causez 4 points de dégâts létaux, l'adversaire subira un malus de 4 sur sa prochaine attaque.

Posture de parade (••••) : Vous tenez votre arme d'une manière qui rend toutes les attaques contre vous plus difficiles à effectuer. Si vous avez votre arme en main, dépensez un point de Volonté en tant qu'action réflexe pour ajouter le score de dégâts de cette dernière à votre protection pour le tour. Cet effet ne protège pas contre les armes à feu.

Coup déchirant (•••••) : Les entailles que vous faites laissent des blessures permanentes qui handicapent vos victimes. Vous devez dépenser un point de Volonté avant de faire un jet d'attaque. En cas de succès, l'attaque inflige un point de dégâts aggravés en plus de son score de dégâts. Ce point de Volonté n'offre pas de bonus au jet d'attaque.

Arts martiaux (style. • à •••••)

Conditions : Résolution •••, Dextérité •••, Sports ••, Bagarre ••

Effet : Vous avez été formé à un ou plusieurs arts martiaux. Cet enseignement peut vous avoir été dispensé par un mentor personnel, un dojo, ou des cours d'auto-défense, et ce simplement par volonté de faire du sport, pour protéger quelqu'un, ou par respect pour une tradition. Ces manœuvres ne peuvent être utilisées qu'à mains nues, ou en utilisant une arme capable de fonctionner avec la Compétence Bagarre, comme un couteau tactique, ou une arme utilisant l'Atout Surin.

Attaque concentrée (•) : Votre conditionnement physique et votre précision vous permettent de donner des coups en visant les parties vulnérables du corps de votre cible. Les malus pour frapper des cibles précises sont réduits de 1. De plus, vous pouvez ignorer un point de protection sur n'importe quel adversaire.

Défense active (••) : Vous avez maîtrisé une méthode de combat où vous vous défendez en attendant la meilleure ouverture pour frapper. Vous pouvez ajouter de 1 à 2 points à votre Défense ; pour chaque point de Défense ainsi gagné, soustrayez un dé des attaques que vous faites. Cette manœuvre ne peut être utilisée que lors d'un tour dans lequel vous comptez attaquer et ne peut être utilisée combinée avec une Esquive.

Déluge de coups (•••) : Lorsque vous êtes engagé au corps à corps, vous devenez un véritable tourbillon de coups de pieds et de poings, et aucune personne à moins de deux mètres de vous n'est à l'abri de votre puissance. Tant que vous possédez votre Défense et n'Esquivez pas, toute personne se mettant à portée de bras subit 1 point de dégâts contondants.

Ces dégâts s'accumulent d'un tour à l'autre tant que l'ennemi reste à portée et sont infligés durant le tour de l'adversaire. Si vous dépensez un point de Volonté, ces dégâts passent à 2C jusqu'à votre prochain tour.

Ma main est mon arme (••••) : Arrivé à ce stade de votre entraînement, vos membres se sont endurcis au point de pouvoir causer de terribles traumatismes. Vos attaques à mains nues causent des dégâts létaux.

Le toucher de la mort (•••••) : La maîtrise que vous avez développée vous permet désormais d'infliger des coups mortels d'un simple toucher. Si vous le souhaitez, vos attaques à mains nues comptent comme une arme avec un score de dégâts de 2.

Combat de rue (style. • à •••••)

Conditions : Vigueur •••, Calme •••, Bagarre ••, Expérience de la rue ••

Effet : Vous avez appris à vous battre à la dure dans les rues. Vous pouvez avoir bénéficié d'un semblant de formation, mais vous avez affiné vos méthodes au contact des circonstances bien réelles de notre monde dangereux. Le style Combat de rue ne se soucie pas des formes et des mouvements gracieux, seulement de rester en vie. Ces manœuvres ne peuvent être utilisées qu'à mains nues, avec des armes utilisant la Compétence Bagarre (comme les couteaux tactiques), ou des armes dissimulées avec l'Atout Surin (voir ci-dessous).

Dur à cuir (•) : Vous avez été rossé à un cheveu de la mort à plus d'une reprise et rentrez désormais le cou par instinct, et non car vous y avez été entraîné. Vous pouvez en tant qu'action réflexe imposer un malus de -1 dé à n'importe laquelle de vos actions ce tour-ci afin d'utiliser l'Attribut le plus élevé entre Astuce et Dextérité pour calculer votre Défense. Si vous avez déjà fait un jet sans malus ce tour-ci, vous ne pouvez utiliser Dur à cuir.

Couper le souffle (••) : Des coups placés au centre du corps peuvent ébranler n'importe quel adversaire. Lorsque vous faites une attaque à mains nues avec succès, l'adversaire souffre d'un malus de -1 sur son prochain jet.

On frappe tout le monde, même les mecs à terre (•••) : La posture idéale de l'ennemi c'est lorsqu'il rampe à vos pieds. Vous aimez renverser vos adversaires et les maintenir au sol.

À chaque fois que vos succès sur un jet d'attaque dépassent la Vigueur de votre adversaire, vous pouvez choisir de lui infliger la Complication Mis à terre. De plus, chaque fois que votre personnage est assez près pour frapper et qu'un adversaire tente de se relever du sol, vous pouvez lui infliger 2 points de dégâts Contondants en action réflexe.

Droite-gauche (••••) : Vous cognez vite et enchaînez les coups sans le moindre répit. À chaque fois que vous effectuez avec succès une attaque, vous pouvez dépenser un point de Volonté pour causer deux points de dégâts contondants supplémentaires.

Ultime regain (•••••) : Dans un combat de rue, chaque seconde risque d'être votre dernier instant de vie. Un combattant endurci est avant tout un survivant, il mord, donne des coups de tête, fait trébucher ses ennemis et il ne recule devant rien pour empêcher qu'on lui assène le coup de grâce. Chaque fois qu'un personnage possédant ce niveau de Combat de rue est sur le point de recevoir un coup ou subir une manœuvre pour le soumettre alors qu'il souffre déjà d'un malus de blessure, il peut dépenser un point de Volonté en action réflexe et sacrifier sa Défense pour le tour afin de faire une attaque contre son futur assaillant. Cet effet peut se produire même si le personnage a déjà agi ce tour-ci, tant qu'il n'a pas encore dépensé de Volonté. Résolvez cette attaque avant l'action de l'adversaire.

Combat défensif ,(•)

Conditions : Bagarre • ou Armes blanches • ; choisissez l'un des deux lorsque vous achetez cet Atout

Effet : Vous avez appris à éviter d'être touché au combat. Utilisez votre Compétence Bagarre ou Armes blanches pour calculer la Défense plutôt que Sports. Vous pouvez apprendre les deux versions de cet Atout, vous permettant au final d'utiliser n'importe laquelle de ces trois Compétences pour calculer votre Défense. Vous ne pouvez cependant pas utiliser Armes blanches pour calculer votre Défense si vous ne possédez pas d'arme du type adéquat en main.

Combat en finesse ,(••)

Conditions : Dextérité •••, une Spécialité en Armes blanches ou Bagarre

Effet : Choisissez une Spécialité en Armes blanches ou Bagarre lorsque vous achetez cet Atout. Votre entraînement approfondi avec un type d'arme ou un style de combat précis vous permet de tirer parti de votre vivacité et de votre agilité plus que de votre force brute. Vous pouvez remplacer la Force de votre personnage par sa Dextérité lorsque vous faites des jets avec cette Spécialité. Cet Atout peut être acheté plusieurs fois pour obtenir cet avantage avec plusieurs Spécialités différentes.

Combat rapproché ,(style. • à •••••)

Conditions : Astuce •••, Sports ••, Bagarre •••

Effet : Vous savez que cogner le visage de quelqu'un est le meilleur moyen de vous briser les petits os de la main, et pour cette raison, vous avez appris à mieux vous servir de l'environnement pour blesser vos ennemis.

Hors de la ligne de mire (•) : Dans certaines situations, vous n'avez pas de meilleure option que d'entamer une retraite

tactique, surtout si vous êtes le seul malheureux armé d'un couteau au milieu d'une fusillade.

Vous pouvez bondir à couvert en tant que réaction à une attaque à distance au lieu de vous mettre à terre (p. 52). Vous passez votre action pour le tour mais vous pouvez atteindre n'importe quel couvert se trouvant à deux fois votre Vitesse ou moins.

Surfaces solides (••) : Cogner la tête de quelqu'un sur un urinoir, un écran d'ordinateur ou un mur en brique est une bonne façon d'infliger le maximum de dégâts sans ruiner vos petites articulations fragiles. Lors d'une lutte, vous pouvez projeter votre cible sur une surface solide avec la manœuvre Blesser. Vous infligez des dégâts létaux et mettez immédiatement fin à la lutte.

L'armure devient tombe (•••) : Les protections représentent un problème très simple : il arrive que la chose même qui vous préserve se retourne contre vous, et cela vaut pour les armures physiques comme des protections plus diverses. Bien entendu, une armure arrête les balles et les coups de couteaux, mais pour peu qu'on vous plaque au sol, vous ne vous en tireriez pas mieux en portant une camisole de force. Lorsque vous faites une prise de lutte à un adversaire, ajoutez sa valeur générale de protection à votre groupement de dés. Lorsque vous utilisez la manœuvre Blesser, ignorez la protection de votre adversaire. Cette technique peut être utilisée en combinaison avec Surfaces solides.

Reconnaissance du terrain (••••) : Si vous avez une petite seconde d'avance pour inspecter votre environnement, vous êtes alors capable de surprendre quasiment n'importe qui n'importe où. Lorsque vous faites une attaque-surprise, votre jet de Dextérité + Furtivité devient une action de routine.

Notes : Vous ne pouvez utiliser cet Atout pour une attaque de tireur embusqué ; il vous faut utiliser obligatoirement Bagarre ou Armes blanches.

Changement de propriétaire (•••••) : Si vous êtes pris au dépourvu dans un combat, vous ne faites pas la fine bouche, les armes de votre adversaire font parfaitement l'affaire. Lorsque vous tentez de Désarmer votre adversaire, augmentez le résultat d'un cran : en cas d'échec, votre adversaire lâche son arme. En cas de succès, vous vous emparez de son arme. En cas de succès exceptionnel, vous vous emparez de son arme et il subit deux points de dégâts contondants.

Coup bas ,(••)

Conditions : Combat de rue •••, Subterfuge ••

Effet : Vous êtes un expert en feintes et pouvez faire mine de regarder dans une direction et inciter votre adversaire à faire de même, ou lui marcher sur le pied pour faire diversion. Quelle que soit votre méthode, vous ne combattez jamais vraiment à la loyale. Faites un jet de Dextérité + Subterfuge en tant qu'action réflexe contestée par un jet d'Astuce + Calme. Si vous obtenez davantage de succès que l'adversaire, ce dernier perd sa Défense pour le prochain tour. Chaque fois qu'un personnage utilise cette manœuvre dans une scène, il subit un malus cumulatif de -2, son adversaire s'habituant à ses ruses.

Défense armée (style, • à •••••)

Conditions : Dextérité •••, Armes blanches ••, Combat Défensif : Armes blanches

Vous êtes capables de vous servir d'une arme pour empêcher les gens de vous tuer. Ces tactiques sont souvent employées par les officiers de police utilisant des boucliers anti-émeutes ou des matraques télescopiques, mais vous pouvez en faire un usage tout aussi efficace dans une bagarre de bar avec un pied de chaise.

Couvrir les angles (•) : À chaque fois que vous faites une action d'Esquive, réduisez le malus de Défense pour attaquants multiples de 1. Vous pouvez appliquer votre Défense complète contre les deux premières attaques, subir un malus de -1 contre la troisième, et ainsi de suite.

Point faible (••) : Vous visez le bras de votre adversaire plutôt que son arme. Utilisez cette capacité lorsque vous vous défendez contre un agresseur armé. Si votre Défense réduit son groupement de dés d'attaque à 0, il est désarmé. Si vous Esquivez, vous désarmez votre adversaire si votre jet de Défense réduit son nombre de succès d'attaque à 0.

Défense trompeuse (•••) : Toute personne assez idiote pour s'approcher de vous risque de repartir sur un brancard. Lorsque vous effectuez une action d'Esquive, si vous obtenez davantage de succès qu'un attaquant, vous infligez un point de dégâts létaux à l'attaquant par succès supplémentaire. Votre bonus d'arme ne s'applique pas à ces dégâts supplémentaires.

Notes : Vous devez dépenser un point de Volonté et déclarer que vous utilisez la Défense trompeuse au début du tour. Vous ne pouvez combiner cette manœuvre avec Jouer de votre avantage ou Point faible.

Garde impénétrable (••••) : Vous et votre arme ne faites qu'un. Au début de chaque tour, vous pouvez choisir de réduire votre bonus d'arme (jusqu'à un minimum de 0) pour augmenter votre Défense de la même somme. Si vous effectuez une action d'Esquive, ajoutez tout votre bonus d'arme à votre Défense après avoir doublé votre groupement de dés.

Jouer de votre avantage (•••••) : Vous créez une ouverture avec une parade et frappez immédiatement d'un coup de poing ou de pied. Lorsque vous effectuez une action d'Esquive, si votre jet de Défense réduit les succès de l'attaquant à 0, vous pouvez effectuer une attaque à mains nues contre cet adversaire avec un malus de -2. Votre adversaire applique normalement sa Défense.

Notes : Dépensez un point de Volonté pour effectuer cette attaque. Vous ne pouvez faire qu'une attaque de ce genre par tour.

Défense désarmée (style, • à •••••)

Conditions : Dextérité •••, Bagarre ••, Combat défensif : Bagarre

Effet : Vous êtes plus doué pour empêcher les gens de vous blesser que pour les blesser en retour. Peut-être pratiquez-vous un art martial qui redirige les coups adverses, à moins que vous ne soyez particulièrement talentueux pour ne jamais vous trouver là où votre adversaire aimerait que vous soyez.

Comme dans un livre ouvert (•) : Vous lisez dans l'esprit de votre adversaire comme dans un livre ouvert et savez quand il s'apprête à frapper. Lorsque vous affrontez un adversaire se battant à mains nues et que vous n'Esquivez pas, augmentez votre Défense de la moitié de votre Bagarre (arrondi à l'inférieur).

Style maîtrisé (••) : Vous vous êtes concentré sur l'étude d'un seul adversaire, évitant sans cesse ses attaques et le frustrant au passage. Les attaques provenant de cet adversaire ne réduisent pas votre Défense. Si votre Défense réduit son groupement de dés d'attaque à 0, ses attaques suivantes contre vous perdent la qualité 10-reliance.

Rediriger (•••) : Lorsque vous êtes attaqué par plusieurs adversaires, vous pouvez rediriger leurs coups sur leurs compagnons. Lorsque vous Esquivez, si votre jet de Défense réduit le nombre de succès d'une attaque à 0, votre attaquant relance la même attaque contre un ennemi de votre choix.

Notes : Vous ne pouvez rediriger qu'une attaque par tour. Vous ne pouvez pas rediriger une attaque sur la personne qui l'effectue.

Viser les articulations (••••) : Vous attendez la dernière seconde possible avant de vous déchaîner sur le coude ou le poignet de votre assaillant, espérant lui faire perdre l'usage de son membre. Faites un jet de Force + Bagarre au lieu de Défense. Si vous obtenez davantage de succès que votre adversaire, vous infligez un point de dégâts contondants par succès supplémentaire, et infligez au choix la Complication Bras inutilisable ou Jambe inutilisable.

Notes : Dépensez un point de Volonté pour effectuer cette manœuvre.

Comme le vent (•••••) : Vous faites un pas de côté lorsque votre adversaire attaque et vous le poussez au point de l'envoyer valser loin de vous. Lorsque vous Esquivez, si votre jet de Défense réduit le nombre de succès de l'attaque de l'adversaire à 0, vous pouvez infliger la Complication Mis à terre.

Notes : Vous devez déclarer utiliser cette manœuvre au début du tour avant d'effectuer la moindre autre attaque.

Fusillade (style, • à ••••)

Conditions : Calme •••, Dextérité •••, Sports ••, Armes à feu ••

Effet : Vous savez manier les armes à feu et avez été entraîné en situations de tension. Vous savez éviter les tirs tout en maintenant un feu nourri sur vos ennemis. Ce style vous permet de bouger et d'esquiver les tirs adverses tout en ripostant. Il ne s'agit pas d'une série de techniques précises, simplement de l'utilisation correcte d'une arme à feu en situation de combat.

Tirer le premier (•) : Dans une fusillade, la personne qui se fait toucher la première est généralement celle qui perd l'affrontement, et vous vous êtes par conséquent entraîné à ouvrir le feu le premier. Si votre arme est dégainée, ajoutez votre valeur d'Armes à feu à votre Initiative. Si vous possédez Arme en main, vous pouvez utiliser Tirer le premier pour dégainer et tirer avec une Initiative améliorée lors du premier tour du combat.

Tir de suppression (••) : Il arrive parfois que vous tiriez non pas pour toucher la cible, mais pour la distraire. Vous

avez appris à tirer de courtes salves dans le but d'effrayer votre adversaire et de le forcer à agir précipitamment. Lorsque vous utilisez la manœuvre Tir de couverture (p. 52), votre adversaire n'obtient aucun avantage en tentant de vous viser. Vous appliquez également votre Défense contre les attaques d'Armes à feu en plus de tout bonus de couverture éventuel. Votre entraînement vous permet également d'utiliser Tir de Couverture avec des armes semi-automatiques.

Cible secondaire (•••) : Il arrive qu'il soit quasiment impossible d'atteindre une cible à couvert, mais une balle peut parfois renverser des objets en équilibre ou partir en ricochet. En utilisant Cible secondaire, vous choisissez non pas de toucher votre cible, mais un objet qui pourrait l'atteindre de manière indirecte. Ceci cause des dégâts contondants au lieu de dégâts létaux, mais ignore tous les malus de couverture imposés au jet. Le score de dégâts de l'arme n'est pas ajouté aux dégâts.

Lutteur (style, • à ••••)

Conditions : Vigueur •••, Force ••, Sports ••, Bagarre ••

Effet : Vous vous êtes longuement entraîné à la lutte traditionnelle ou à tout autre art martial impliquant des prises.

Répartition du poids (•) : Vous pouvez ajuster votre poids pour mieux vous défendre dans une lutte. Dans une situation de lutte, le personnage de votre adversaire ne peut utiliser les manœuvres Se mettre à terre ou Se mettre à couvert.

Mise au tapis (••) : Vous pouvez rapidement plaquer votre adversaire au sol. Avec un jet normal, vous pouvez choisir de mettre un adversaire à terre au lieu d'établir une lutte. Vous pouvez également choisir d'infliger des dégâts contondants égaux aux succès obtenus.

Clé articulaire (•••) : Vous utilisez des clés articulaires et autres tactiques d'immobilisation pour restreindre les mouvements de votre adversaire. Vous pouvez utiliser la manœuvre Clé articulaire dans une lutte. Lors du tour suivant, votre adversaire souffre d'un nombre de dégâts contondants égal à vos succès.

Vous pouvez utiliser Clé articulaire comme ouverture pour la manœuvre Immobiliser. De plus, toute tentative réussie pour soumettre votre adversaire faite par votre personnage cause 1 point de dégâts létaux en plus de ses effets normaux.

Peau d'acier (•• ou •••••)

Conditions : Arts martiaux •• ou Combat de rue ••, Vigueur •••

Effet : Grâce à un conditionnement rigoureux ou à cause de coups répétés, vous ne ressentez plus la douleur : vous ignorez des coups qui feraient valser des combattants plus grands et savez comment vous placer face à l'arme adverse pour minimiser les dégâts.

Vous obtenez une protection contre les attaques contondantes ; un point de protection avec l'Atout à ••, et deux points avec la version à •••••. En dépensant un point de Volonté lorsque vous êtes frappé, vous pouvez transformer les dégâts létaux d'une attaque réussie en dégâts contondants.

Transformez un point de dégâts létaux avec la version à ••, et deux points avec la version à •••••.

Prise d'étranglement (•••)

Conditions : Bagarre ••

Effet : Si vous arrivez à mettre la main sur votre adversaire, il peut faire ses adieux à ce monde. Lors d'une lutte, vous pouvez utiliser l'action Étranglement.

Étranglement : Si vous avez obtenu deux fois plus de succès que la Vigueur de la victime, elle devient inconsciente pendant (six - Vigueur) minutes. Vous devez tout d'abord réussir la manœuvre Maintenir. Si vous n'obtenez pas suffisamment de succès, vous pouvez faire un Étranglement sur votre adversaire lors des tours suivants en cumulant vos succès.

Surin (• ou ••)

Conditions : Combat de rue ••, Armes blanches •

Effet : Vous portez de petites armes dissimulées afin de vous en servir dans une empoignade. Les jets pour détecter l'arme dissimulée subissent un malus égal à votre valeur d'Armes blanches. Avec la version à un point, vous pouvez dissimuler une arme avec un score de dégâts de 0. Avec la version à deux points, l'arme peut avoir un score de dégâts de 1. Vous pouvez utiliser la Compétence Bagarre lorsque vous vous servez de cette arme.

Tactiques de la police

(Style, • à ••••)

Conditions : Bagarre ••, Armes blanches •

Effet : Vous avez appris des méthodes de contrôle et d'immobilisation souvent utilisées par les forces de l'ordre. Ce peut être le fruit d'une formation professionnelle ou d'un apprentissage auprès d'un entraîneur compétent.

Maintenir à distance (•) : Vous obtenez un bonus de +2 à vos jets pour soumettre, désarmer ou immobiliser un adversaire.

Conserver son arme (••) : Les adversaires qui tentent de vous désarmer ou de retourner votre arme contre vous doivent obtenir davantage de succès que votre valeur d'Armes blanches.

Menottage express (•••) : Vous pouvez menotter un adversaire immobilisé (ou lui attacher les mains avec un autre objet) en tant qu'action réflexe.

Les États

Les États sont un système supplémentaire représentant les conséquences et les récompenses de certaines actions dans le Monde des Ténèbres. Il ne s'agit pas de caractéristiques que le joueur peut acheter ou sélectionner pour son personnage. Les États sont conditionnels ; vous ne les obtenez qu'en fonction du contexte et des effets en jeu et ils restent actifs jusqu'à ce que des critères de résolution précis soient remplis. Leur résolution est déterminée par l'effet qui a causé l'État ou les termes de l'État eux-mêmes. Chaque fois que votre personnage résout un État, vous obtenez un Battement.

Les États et les Complications fonctionnent selon le même principe, mais les États agissent principalement en dehors des combats, tandis que les Complications vous rendent la vie difficile lors des affrontements.

Un personnage ne peut avoir plusieurs occurrences d'un même État à moins que ce dernier ne s'applique à des éléments spécifiques différents. Par exemple, vous pourriez avoir simultanément les États Lié (Pègre) et Lié (Police). Les États remplacent les règles des Défauts dans le **Manuel du Monde des Ténèbres**.

Les sources des États

En cours de jeu, de nombreuses choses peuvent être la cause des États. Les succès exceptionnels sont la source la plus courante : chaque fois qu'un joueur obtient un succès exceptionnel, il peut choisir de faire entrer en jeu un État pertinent vis-à-vis de la situation. Certaines capacités surnaturelles peuvent également faire intervenir des États : les Numina des esprits, les Disciplines vampiriques et les Dons des loups-garous. Un Conteur peut aussi imposer un État à un personnage lors d'une situation où cela rajouterait selon lui de l'intensité dramatique au jeu. Enfin, des comportements complexes peuvent être la cause d'États. Par exemple, un braquage de banque bien organisé pourrait imposer l'État Submergé au commissaire de police, et une longue enquête pourrait lui offrir l'État Informé.

Résolutions

Si vous trouvez en ces pages une liste des éléments de résolution pour chaque État, d'autres événements peuvent y mettre un terme. Usez de votre bon sens lorsque vous déterminez quelles sont les conditions de résolution d'un État. La règle générale veut que toute chose qui mettrait un terme à un État soit considérée comme une résolution.

Les États persistants

Certains États sont désignés comme étant persistants et sont inexorablement liés au personnage (remplaçant les Défauts du **Manuel du Monde des Ténèbres**) et peuvent offrir un Battement par session de jeu lorsqu'ils lui compliquent la vie. Avec la permission du Conteur, les joueurs peuvent sélectionner des États persistants pour leur personnage lors de leur création. Ces États ne peuvent être résolus de manière permanente qu'avec des efforts majeurs et précis, à la discrétion du Conteur.

Les États sur les personnages du Conteur

Les personnages du Conteur ne gèrent normalement pas les Expériences comme le font les personnages joueurs et chaque fois que l'un d'eux reçoit des Expériences grâce à un État, il regagne simplement à la place un point de Volonté utilisable lors de la même scène.

Liste des États

La liste ci-dessous inclut tous les États courants qui peuvent affecter les personnages. Pour les jets liés aux Compétences, un succès exceptionnel permet d'obtenir les États notés (à moins que le contraire ne soit précisé). Ils peuvent affecter votre personnage ou la cible du jet, ce qui est précisé. Si nous avons listé quelques Compétences suggérées pour chaque État, cette liste est évidemment loin d'être exhaustive. Optez pour l'État le plus logique selon l'évolution de l'intrigue. Si un État n'a pas de Compétences associées, c'est soit car un autre effet de jeu prédéterminé peut l'infliger soit car il s'agit d'un État rarement causé par l'usage normal des Compétences.

Absences (persistant)

Quelque chose de terrible vous est arrivé, et plutôt que de confronter ce problème ou de l'avoir laissé vous briser, votre esprit s'est simplement renfermé sur lui-même. Ainsi, vous avez souvent des moments d'absence et d'égarement. Chaque fois que les circonstances vous évoquent un peu trop la situation dramatique qui vous a infligé cet État, vous devez faire un jet de Résolution + Calme. Si vous échouez, le Conteur prend le contrôle de votre personnage lors de la scène suivante ; votre personnage, laissé à lui-même, cherchera à éviter ce conflit et quitter les environs.

Résolution : Regagner un point en Intégrité, perdre un autre point en Intégrité, ou obtenir un succès exceptionnel sur un point de rupture.

Battement : Vous entrez dans un état d'absence comme décrit ci-dessus.

Accro (persistant)

Votre personnage est accro à quelque chose, que ce soit la drogue, les jeux d'argent, ou d'autres pensées destructrices. Certaines dépendances sont plus dangereuses que d'autres, mais leur nature même fait qu'elles prennent peu à peu le contrôle de nos vies, nous rendant moins fonctionnels. Si vous êtes accro, vous devez donner régulièrement libre cours à votre dépendance pendant quelques instants afin de garder le contrôle. Une dépendance spécifique doit être choisie à l'obtention de cet État ; les personnages peuvent le sélectionner plusieurs fois en choisissant une dépendance différente à chaque fois. Être incapable de satisfaire votre dépendance peut provoquer l'État En manque (p. 35).

Résolution : Regagner un point en Intégrité, perdre un autre point en Intégrité, ou obtenir un succès exceptionnel sur un point de rupture.

Battement : Votre personnage privilégie le plaisir immédiat plutôt que de remplir l'un de ses devoirs.

Amnésique (persistant)

Votre personnage n'a plus accès à une partie de ses souvenirs, comme si tout un pan entier de sa vie n'avait jamais eu lieu. Cet État rend les relations avec ses amants et ses amis très difficiles.

Résolution : Vous retrouvez la mémoire et apprenez la vérité. Selon les circonstances, ce peut être la cause d'un point de rupture.

Battement : Un élément problématique survient, comme un mandat d'arrêt oublié ou un vieil ennemi dont vous n'avez aucun souvenir.

Attaché

Votre personnage s'est fortement attaché à un animal précis. Il obtient un bonus de +2 à tout jet fait pour persuader ou influencer cet animal. Ce dernier peut ajouter la valeur de votre Compétence Animaux à tout jet fait pour résister la contrainte ou la peur en présence de votre personnage. L'animal peut également ajouter votre Compétence Animaux à n'importe quel jet de dé unique.

Résolution : L'animal auquel vous êtes attaché meurt ou est autrement séparé de vous.

Battement : Aucun.

Aveugle (persistant)

Votre personnage a perdu la vue. Tout jet nécessitant de voir est réduit à un dé de chance. Si un autre sens peut raisonnablement remplacer la vue, imposez à la place un malus de -3 au jet. En situation de combat, il souffre des inconvénients de la Complication Aveuglé (voir p. 58). Cet État peut être temporaire, mais il s'agit le plus souvent des conséquences directes d'un combat ; dans ce cas, c'est la Complication Aveuglé qui s'applique.

Résolution : Votre personnage retrouve la vue.

Battement : Votre personnage fait face à une restriction ou une difficulté gênante à cause de cet État.

Brisé (persistant)

Quoi que vous ayez vu ou fait, quelque chose s'est brisé en vous. Vous n'avez quasiment plus l'énergie mentale de faire votre travail, et toute chose plus émotionnellement intense que le fait de lever la voix vous fait tressaillir et reculer. Appliquez un malus de -2 à tous vos jets Sociaux et vos jets impliquant la Résolution, et un malus de -5 à tous vos jets d'Intimidation.

Résolution : Regagner un point en Intégrité, perdre un autre point en Intégrité, ou obtenir un succès exceptionnel sur un point de rupture.

Battement : Vous fuyez une confrontation ou échouez à un jet à cause de cet État.

Coupable

Votre personnage éprouve une profonde culpabilité et des remords prégnants. Cet État est couramment appliqué après avoir échoué à un jet de point de rupture (p. 38). Tant que vous souffrez de cet État, vous subissez un malus de -2 à tous vos jets de Résolution et Calme pour vous défendre contre les jets de Subterfuge, d'Empathie ou d'Intimidation.

Résolution : Le personnage avoue ses crimes et tente de compenser ses actes.

Battement : Aucun.

Démence (persistant)

Votre personnage a vu ou fait quelque chose qui l'a quelque peu déconnecté de la réalité. Il ne s'agit pas d'une maladie mentale causée par un déséquilibre chimique, ce qui au moins aurait pu être traité, cette démence est le fruit d'une influence surnaturelle ou d'une scène que vous avez vue et qui dépasse de loin la compréhension humaine. Le Conteur possède un groupement de dés égal à 10- (l'Intégrité de votre personnage). Une fois

par chapitre, le Conteur peut appliquer ces dés comme malus à n'importe quel jet Mental ou Social effectué par le personnage.

Résolution : Regagner un point en Intégrité, perdre un autre point en Intégrité, ou obtenir un succès exceptionnel sur un point de rupture.

Battement : Le personnage échoue un jet à cause de cet État.

Déterminé

Votre personnage est confiant et résolu. Lorsque vous échouez à un jet, vous pouvez choisir de résoudre cet État à la place pour considérer avoir obtenu un succès unique. Si le jet est un dé de chance, vous pouvez choisir de résoudre cet État et lancer un dé normal à la place.

Résolution : La confiance de votre personnage lui donne des ailes et il évite le pire ; l'État se résout comme décrit ci-dessus.

Battement : Aucun.

En manque

Votre personnage souffre d'une dépendance mais il est incapable d'obtenir sa dose ce qui le rend irritable, anxieux, et incapable de se concentrer. Il subit un malus de -1 dé sur tous ses groupements de dés de Vigueur, Résolution et Calme. Ceci n'affecte pas ses caractéristiques dérivées, uniquement les groupements de dés qui utilisent ces Attributs.

Résolution : Votre personnage cède à sa dépendance et prend une dose, quelle que soit sa nature.

Battement : Aucun.

En pâmoison

Votre personnage est attiré par quelqu'un et vulnérable vis-à-vis de tout ce qui touche cette personne. Il peut ressentir des papillons dans son ventre lorsqu'il pense à lui/elle, ou avoir conscience en permanence de son affection. Un personnage peut posséder plusieurs occurrences de cet État, chacune reflétant son affection pour une personne différente. Il subit un malus de -2 à tout jet qui affecterait de manière négative le personnage spécifié, et ce dernier obtient un bonus de +2 sur tous les jets Sociaux contre votre personnage. Si le personnage spécifié tente une manœuvre Sociale sur le personnage En pâmoison, le niveau d'impression est considéré comme étant un palier au-dessus (le maximum étant parfaite ; voir p. 44).

Exemples de Compétences : Persuasion, Subterfuge.

Résolution : Votre personnage fait quelque chose pour l'objet de son affection qui le met en danger, ou il choisit d'échouer un jet pour résister à une action Sociale faite par le personnage spécifié.

Battement : Aucun.

Exploité

Quelqu'un fait chanter votre personnage ou l'a piégé ou convaincu par quelque moyen que ce soit de faire ce qu'il souhaite. Vous pouvez avoir l'État Exploité plusieurs fois vis-à-vis de plusieurs personnes différentes. Chaque fois que le personnage en question vous demande quelque chose, vous pouvez résoudre cet État si vous cédez à sa requête sans faire de jet pour y résister.

Exemples de Compétences : Empathie, Persuasion, Subterfuge.

Résolution : Votre personnage peut soit résoudre cet État en cédant à une requête comme décrit ci-dessus, soit en appliquant à son tour l'État Exploité au personnage qui le lui a imposé.

Battement : Aucun.

Handicapé (persistant)

Votre personnage peut à peine marcher ou est confiné à un fauteuil roulant. Sa caractéristique effective de Vitesse est de 1. S'il se déplace en fauteuil roulant manuel, sa Vitesse est égale à sa Force et nécessite l'usage de ses deux mains. S'il se déplace à l'aide d'un fauteuil électrique, sa Vitesse est de 3 et il est libre d'utiliser ses mains tout en avançant.

Une grande variété de blessures peut momentanément causer cet État, qui se résout alors dès que la blessure est guérie et que le personnage retrouve sa mobilité.

Résolution : Le handicap du personnage est guéri par des moyens traditionnels ou surnaturels.

Battement : La mobilité limitée de votre personnage le gêne et lui fait réagir trop lentement à une situation.

Informé

Votre personnage dispose d'une grande quantité d'informations obtenues grâce à ses recherches sur un sujet précis. Lorsque vous faites un jet lié à ce sujet, vous pouvez choisir de résoudre cet État. Si vous le faites et que le jet échoue, vous êtes à la place considéré comme ayant obtenu un seul succès. Si le jet est un succès, considérez à la place avoir obtenu un succès exceptionnel.

Le jet qui bénéficie de l'État informé peut être n'importe quel jet de Compétence pertinent. Par exemple, un personnage avec Informé (Loups-garous) pourrait en profiter lorsqu'il cherche des informations sur la fabrication d'un piège à ours en argent avec la Compétence Artisanat. Les jets de combat ne peuvent bénéficier de cet État.

Exemples de Compétences : Érudition, Investigation, Occultisme, Science.

Résolution : Votre personnage utilise ses recherches pour obtenir des informations supplémentaires ; l'État est résolu comme décrit ci-dessus.

Battement : Aucun.

Inspiré

Votre personnage est particulièrement inspiré. Chaque fois que vous effectuez une action liée à cette inspiration, vous pouvez résoudre cet État. Un succès exceptionnel sur ce jet ne nécessite que l'obtention de trois succès au lieu de cinq et vous fait profiter d'un point de Volonté.

Exemples de Compétences : Artisanat, Expression.

Résolution : Vous utilisez cette inspiration pour rendre vos succès plus glorieux, résolvant cet État comme décrit ci-dessus.

Battement : Aucun.

Lié (persistant)

Votre personnage a gagné en influence auprès d'un groupe spécifique. Tant qu'il est sous l'effet de cet État, il obtient un bonus de +2 à tous ses jets liés à ce groupe. Il peut également se débarrasser de cet État pour obtenir un succès exceptionnel automatique sur le prochain jet fait pour influencer le groupe ou en profiter. Une fois que Lié a été résolu, le personnage est considéré comme ayant coupé les ponts avec le groupe et n'est plus le bienvenu dans ses rangs. Le personnage peut potentiellement obtenir à nouveau Lié avec le même groupe si le Conteur le permet.

Exemples de Compétences : Politique, Entretien.

Résolution : Le personnage n'est plus un membre du groupe ou il y perd son influence.

Battement : Le groupe demande une faveur contrariante au personnage.

Muet (persistant)

Votre personnage a perdu l'usage de la parole. Toute communication doit se faire par écrit, par gestes, ou avec la langue des signes. Des maladies, blessures et autres pouvoirs surnaturels peuvent temporairement infliger cet État.

Résolution : Le personnage retrouve sa voix par des moyens traditionnels ou surnaturels.

Battement : Votre personnage souffre de difficultés à se faire comprendre ou fait face à un danger immédiat plus grand à cause de son handicap.

Obsédé (persistant)

Une idée tourne en boucle dans votre esprit et vous ne parvenez pas à vous en débarrasser. Vous obtenez la qualité 9-reliance sur tous vos jets liés à l'assouvissement de votre obsession. Sur les jets qui au contraire n'y ont aucun rapport, vous perdez la qualité 10-reliance. L'obsession peut être temporaire, à l'appréciation du Conteur.

Résolution : Le personnage parvient à se débarrasser de son obsession ou à la vivre de manière moins handicapante.

Battement : Votre personnage manque à ses devoirs lorsqu'il se concentre sur son obsession.

Perdu

Votre personnage ignore complètement où il se trouve ou comment atteindre sa cible. Les personnages avec l'État Perdu subissent un malus de -1 sur tous leurs groupements de dés de Calme. Ceci n'affecte pas leurs caractéristiques dérivées, uniquement les groupements de dés qui utilisent cet Attribut. Un personnage Perdu ne peut progresser vers son but sans d'abord s'orienter et découvrir où il est, ce qui nécessite de dépenser une action pour faire un jet réussi d'Astuce + Expérience de la rue (lorsqu'il se trouve en ville) ou Astuce + Survie (lorsqu'il est dans la nature).

Résolution : Soit votre personnage abandonne, ne cherchant plus à atteindre la destination souhaitée, soit il réussit à s'orienter avec l'action décrite ci-dessus.

Battement : Aucun.

Perturbé

Votre personnage a vu quelque chose de surnaturel et d'étrange ; ce n'était pas assez pour le terrifier complètement, mais cette chose ne venait de toute évidence pas de notre monde. La réaction de votre personnage ne dépend que de vous, mais ce qu'il a vu le captive et accapare toutes ses pensées.

Résolution : Cet État se résout lorsque la peur et la fascination que ressent votre personnage le poussent à une action qui gêne le groupe ou le ralentit (il part enquêter seul après un bruit étrange, reste éveillé toute la nuit à faire des recherches, fuit au lieu de tenir sa position...).

Battement : Aucun.

Secoué

Quelque chose a particulièrement effrayé votre personnage. À chaque fois que vous effectuez une action que cette peur pourrait gêner, vous pouvez choisir d'échouer ce jet et de résoudre cet État. Cet État peut être imposé après avoir fait un jet de point de rupture.

Exemples de Compétences : Bagarre, Armes à feu, Intimidation, Armes blanches.

Résolution : Le personnage cède à sa peur et échoue un jet comme décrit ci-dessus.

Battement : Aucun.

Secret embarrassant

Un vilain secret du passé de votre personnage pourrait revenir le hanter. Si ce secret se faisait connaître, il pourrait être rejeté de ses pairs voire arrêté par les forces de l'ordre. Si le secret devient public, cet État se change en Tristement célèbre (p. 37)

Résolution : Le secret du personnage est rendu public, ou le personnage fait le nécessaire pour que ça ne soit jamais le cas.

Battement : Aucun.

Tristement célèbre

Que votre personnage ait réellement fait quelque chose de détestable par le passé ou qu'il ne s'agisse que d'un malentendu, les mauvaises personnes croient fermement que votre mauvaise réputation est justifiée et vous êtes désormais rejeté par les gens. Vous subissez un malus de -2 sur tout jet Social contre ceux qui savent que vous êtes tristement célèbre. Si vous utilisez des Manœuvres sociales (p. 43), vous devez ouvrir une Porte supplémentaire si la cible connaît votre réputation.

Exemples de Compétences : Subterfuge, Entregent.

Résolution : Quelqu'un parvient à réfuter l'histoire ou à blanchir votre nom.

Battement : Aucun.



Créer de nouveaux États

Cette liste d'États est loin d'être exhaustive et nous encourageons les joueurs et le Conteur à créer de nouveaux États plus adéquats pour refléter les situations qui apparaissent au cours de vos chroniques. Lorsque vous créez un État, pensez bien aux deux points suivants :

- Sur quelle mécanique de jeu cet État se base-t-il ?
- Comment résoudre cet État ?

Tous les États doivent avoir un effet en termes de jeu. Ils peuvent ajouter ou soustraire des dés, restreindre certains types de jet, retirer la qualité 10-relance ou ajouter la qualité 9-relance, et interagir avec des règles mineures comme les Manœuvres sociales. Un État qui affecte les performances au combat d'un personnage est en fait une Complication (voir p. 58).

Par exemple, l'agent Lundy enquête sur une scène de crime avec un policier local, l'officier Mallory, qui observe les lieux. Le joueur incarnant Lundy obtient un succès exceptionnel sur son jet d'Investigation et découvre une quantité de détails et d'informations incroyables. Le Conteur demande au joueur s'il aimerait donner un État à Mallory, si le joueur incarnant ce dernier est ouvert à la proposition. Celui-ci suggère Impressionné, Mallory se sentant quelque peu intimidé par le talent d'enquêteur de Lundy.

Le joueur incarnant Mallory accepte et prend une carte de référence, y notant « Impressionné - Lundy » dessus. Les joueurs pourraient se baser sur les États En pâmoison ou Exploité, mais le joueur incarnant Mallory préfère que cela soit représenté par une certaine gêne de Mallory en présence de Lundy. Il demande s'il peut se débarrasser de cet État pour échouer un jet Social ou d'Investigation en présence de Lundy (résolvant ainsi l'État). Le Conteur accepte et le joueur de Mallory conserve la carte jusqu'à ce qu'il souhaite s'en servir. Lorsqu'il le fait, il obtient un Battement.

L'Intégrité

Le système de Moralité présenté dans le **Manuel du Monde des Ténèbres** proposait un système pratique pour mesurer les effets du comportement des personnages sur leur psyché, mais comportait quelques problèmes. La plupart d'entre eux tenaient à la terminologie employée. Le système ne mesure pas tant la moralité que le comportement, et les conséquences (volonté accrue de transgresser la « Hiérarchie des Péchés » et, potentiellement, les Dérangements) s'apparentaient davantage à des syndromes post-traumatiques plutôt que les véritables effets mentionnés dans la liste.

Le système de Moralité était conçu pour restituer l'éthos gothique/victorien, au sein duquel on imaginait que l'état mental d'une personne dérivait de sa moralité. Il a également été pensé pour être prolongé et servir de cadre moral et spirituel aux créatures surnaturelles. Ainsi, lorsqu'un humain devenait un vampire, sa « Moralité » se transformait en « Humanité », qui restituait l'écart entre son ancienne condition et la nouvelle. Ailleurs, si un mortel devient un loup-garou, la jauge devient

celle de l'« Harmonie », qui rappelle sa proximité avec le devoir spirituel du lycanthrope. Un humain capturé par les Fae se voit attribuer de la « Lucidité », qui évalue sa capacité à se fier à ses propres sens et à quel point il a intégré la Belle Gent, etc. À cet égard, le système de Moralité fonctionnait correctement. Malheureusement, en nous rapprochant de l'éthos victorien, nous avons fini par sous-entendre que commettre un meurtre conduisait à la schizophrénie. Ce n'est pas le cas. En cherchant à en dire trop sur le personnage, le système en est venu à se heurter à des problèmes de cohérence et de terminologie.

Pour réviser ce système, nous avons dû nous interroger sur le sens de la Moralité au sein des jeux des Chroniques des Ténèbres. L'idée que nous tenions à défendre ici est que chaque affection a nécessairement un effet sur l'état mental d'un individu. Cependant, il existe d'autres moyens de restituer ces changements, plutôt que de s'en tenir uniquement aux Dérangements. Et à dire vrai, la Moralité n'a jamais rendu compte de la moralité d'un personnage – elle représentait plutôt sa capacité à vivre en société. De quelle manière il s'accommodait de ce qu'il avait fait ou vu, au quotidien.

Avec tous ces éléments en tête, nous avons donc entrepris de modifier le système de Moralité et les règles de dégénérescence présentes dans le **Manuel du Monde des Ténèbres**.

Points de rupture

La notion de « point de rupture » remplace celle de « Pêché » et, par extension, celle de « Hiérarchie des Péchés ». Si une action provoque un stress psychologique chez l'individu, elle peut potentiellement constituer un point de rupture. Notez également que le personnage peut être confronté à des points de rupture qui ne découlent pas de ses propres actions. Constaté la sordide réalité des Chroniques des Ténèbres ou l'existence de créatures surnaturelles y conduit tout aussi facilement.

Les joueurs devraient donc réfléchir à ces éventuels points de rupture lors de la création de personnage. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la p. 9.

Déterminer les points de rupture

Si les joueurs ont répondu aux cinq questions, le Conteur devrait avoir une bonne base pour déterminer les points de rupture des personnages. Toutefois, les joueurs peuvent tout à fait déterminer qu'un événement survenu au cours de la partie constitue un point de rupture ; le Conteur peut également le faire et sélectionner de nouveaux points de rupture.

Si un joueur estime qu'un événement ne devrait pas compter comme point de rupture, il est libre de s'y opposer et d'en discuter avec le Conteur. Si l'affaire est importante pour le joueur, il a le dernier mot – il est le mieux placé pour savoir ce qui « fait » son personnage. Le Conteur ne devrait pas non plus autoriser les abus et les points de rupture déterminés lors de la création du personnage servent donc à encadrer ces discussions.

Exemple : Ellie, Mike et Mallory se retrouvent lors d'une chronique traitant de la Machine-Dieu. En explorant un bâtiment abandonné, ils déboulent dans une chaufferie et y découvrent une étrange machine, dont les mécanismes sont couverts de sang frais. Est-ce que cela constitue un point de

« Mon perso tue à tout bout de champ »

Est-il possible pour un personnage d'atteindre un moment où le meurtre ne représente plus un point de rupture ? Les joueurs pourraient arguer que des soldats, des policiers, des membres d'un gang ou des tueurs en série patentés se dispensent de telles considérations, arrivés à un certain point. En ce qui concerne les mortels – les habitants « non surnaturels » des Chroniques des Ténèbres –, nous conseillons toutefois de maintenir ce principe, voulant que chaque meurtre mène à un point de rupture, même si le joueur obtient un bonus aux dés.

Gardez à l'esprit que cette règle ne s'applique cependant qu'aux mortels. Les vampires, changelins et autres habitants des ombres échappent à de telles considérations et sont soumis à leurs propres règles, disponibles dans leurs ouvrages dédiés.

rupture ? Le Conteur suggère que oui et ce pour l'ensemble du groupe. Mallory a un passif avec la violence, mais pas de ce niveau. Mike a un véritable problème avec l'hémoglobine et Ellie mène une vie sans histoire – cela devrait donc bien la secouer.

Matt et Charles s'entendent tous deux sur le fait que cette scène constitue bien un point de rupture. Matt suggère également que son personnage devrait souffrir d'un malus de -1 à son jet (Mike s'y connaît en mécanique et comprend tout de suite qu'il a affaire à un engin étrange). Jennifer, à l'inverse, estime que l'entraînement de Mallory l'a endurcie ; il lui faudra peut-être un peu de temps pour digérer tout ça, mais elle a déjà vu pire sur certaines scènes de crime. Le Conteur estime toutefois que l'aspect surnaturel de la chose joue tout de même, mais lui propose à la place de lui octroyer un bonus de +2 sur son set. Jennifer accepte.

Système

Lorsqu'un personnage connaît un point de rupture, il fait un jet de Résolution + Calme avec un modificateur basé sur l'Intégrité du personnage :

Intégrité	Modificateur
8-10	+2
7-6	+1
5-4	0
3-2	-1
1	-2

Le conteur peut également imposer des modificateurs en fonction de la gravité du point de rupture, en fonction du vécu du personnage. Le tableau ci-contre donne quelques exemples, mais une fois encore, le Conteur et les joueurs sont encouragés à définir le cadre moral et les expériences du personnage, afin de déterminer des modificateurs adaptés. Les

modificateurs sont cumulatifs, mais le modificateur total ne peut jamais excéder +/- 5 dés.

Point de rupture	Modificateur
Le personnage se protège	+1
Le personnage agit en accord avec sa Vertu	+1
Le personnage protège un être cher	+2
Le personnage agit en accord avec son Vice	-1
Témoin du surnaturel (sans violence)	-1
Témoin du surnaturel (avec violence)	-2
Témoin d'une mort accidentelle	-2
Témoin d'un meurtre	-2
Commet un meurtre prémédité	-5
Tue par légitime défense	-4
Tue par accident (accident de la route, etc.)	-4
Inflige une blessure sérieuse à un individu	-2
Torture	-3
Subit une torture physique	-2
Subit une attaque mentale/psychologique d'origine surnaturelle	-2
Subit une attaque physique d'origine surnaturelle	-2
Témoin d'un évènement/apparition surnaturelle	-1 à -5, en fonction de la nature de l'évènement/apparition

Résultats possibles

Echec critique : La manière dont le personnage voit le monde est bouleversée, peut-être à jamais. Le personnage est victime de stress post-traumatique. Perdez un point en Intégrité et choisissez un État parmi les suivants (ou créez-en un nouveau avec l'accord du Conteur) : Brisé, Absences ou Démence. Recevez également un Battement.

Echec : La manière dont le personnage voit le monde est ébranlée, et il s'interroge sur son identité, sa capacité à se connecter aux autres, ses principes moraux ou sa santé mentale. Perdez un point en Intégrité et choisissez un État parmi les suivants (ou créez-en un nouveau avec l'accord du Conteur) : Coupable, Secoué ou Perturbé.

Succès : Le personnage n'est pas affecté. Il éprouvera peut-être de la culpabilité ou de la colère envers ce qui s'est passé, mais il rebondira. Choisissez un État parmi les suivants (ou créez-en un nouveau avec l'accord du Conteur) : Coupable, Secoué ou Perturbé.

Succès exceptionnel : Le personnage ne parvient pas seulement à surmonter l'évènement, mais en tire du sens ou un enseignement, réaffirme son identité ou en sort grandi. Le personnage obtient un Battement et regagne un point de Volonté.

La perte d'âme

Un traumatisme surnaturel peut abattre les fondements même de l'Intégrité, réduisant les personnalités les plus fortes à un état proche de la catatonie. Certains sorts rares et puissants peuvent frapper jusqu'à l'âme d'une victime, la retirant ou la détruisant complètement.

L'âme humaine existe dans le Crépuscule mais n'est pas faite d'éphémère, elle est donc irréaliste même aux yeux des êtres éphémères, à moins qu'ils ne possèdent des Numina ou une Influence leur permettant de manipuler les âmes. De manière générale, seuls les fantômes de très haut rang ou les anges ayant spécialement été envoyés pour agir sur des âmes, possèdent de tels pouvoirs. Certains démons et mages possèdent également le savoir et le pouvoir nécessaires pour affecter les parties supérieures de l'être. L'âme est si subtile que la plupart des gens ignorent en avoir une... jusqu'à ce qu'ils remarquent son absence.

Aux premiers abords, la victime se sent bien, mieux que d'habitude même, débordant d'énergie et prête à conquérir le monde. Mais ce sentiment de confiance et de sécurité est illusoire, créé par sa psyché qui tente de compenser la perte. La personne se croit invincible, mais le vide dans son cœur la pousse à des actes d'auto-affirmation de plus en plus désespérés. Un personnage qui perd son âme reçoit immédiatement l'État Sans âme, décrit ci-dessous, qui représente son Intégrité s'émiettant en l'absence de son âme.

Une fois qu'il a atteint une Intégrité de 1, il obtient l'État Diminué ; le personnage tente en vain de se rassurer et sa Volonté s'amenuise. Dès que ses points de Volonté permanents sont réduits à 0, il obtient l'État Excavé. À moins qu'il ne trouve un moyen de regagner son âme, il passe alors le reste de sa vie dans un état misérable et à peine conscient, incapable de prendre soin de lui-même ou de se défendre.

Sans âme (persistant)

Le personnage subit la première étape de la perte d'âme. Privé de cet élément constitutif, il ne peut tenter d'abjuration, de conjuration, et d'enfermement. Il est également plus vulnérable à la possession : tout groupement de dés pour résister au contrôle ou la possession par un tiers subit un malus de -2. Les effets sur l'Intégrité et la Volonté sont en revanche plus sévères. Tant que le personnage possède cet État, il ne regagne pas de points de Volonté en se rendant ou en se reposant, et son utilisation des Vices et des Vertus est inversée. Il peut regagner un point de Volonté par scène en respectant sa Vertu sans prendre de risques, et il regagne l'intégralité de sa Volonté une fois par chapitre en respectant son Vice d'une manière qui le mette en danger.

Cependant, regagner de la Volonté grâce à son Vice représente désormais un point de rupture avec un malus de -5 à moins que le personnage n'ait atteint une valeur d'Intégrité de 1.

Résolution : Obtenez un Battement chaque fois que le personnage perd de l'Intégrité pour avoir cédé à son Vice. Cet État n'est résolu que lorsque le personnage regagne son âme.

Diminué (Persistant)

Le personnage subit la deuxième étape de la perte d'âme. Son instinct lui intimait de rendre sa Volonté plus ferme en cédant à ses impulsions, mais cela n'a rien donné. Son Intégrité n'est plus et c'est à présent toute sa Volonté qui s'efface peu à peu. En plus des effets de Sans âme, il ne peut désormais plus regagner de Volonté grâce à sa Vertu, uniquement grâce à son Vice. Satisfaire son Vice offre désormais un rendement décroissant : chaque fois qu'il s'y adonne, sa Volonté permanente diminue d'un point avant qu'il ne regagne ses points temporaires de Volonté à hauteur du nouveau maximum.

Résolution : Obtenez un Battement à chaque fois que le personnage perd un point permanent de Volonté. Cet État n'est résolu que lorsque le personnage regagne son âme.

Excavé (persistant)

Le personnage a complètement succombé aux affres de l'absence d'âme. Il ne peut plus dépenser de points de Volonté pour la moindre raison, ne peut plus utiliser sa Défense au combat, ne peut plus dépenser d'Expériences, et il souffre également de tous les effets de l'État Brisé (voir p. 35). Les joueurs ne devraient continuer à incarner un personnage souffrant de cet État que s'ils possèdent une chance de récupérer leur âme.

Résolution : Obtenez un Battement à chaque fois que le personnage est maltraité à cause de son État. Cet État n'est résolu que lorsque le personnage regagne son âme.

Regagner son âme

Ce que la magie prend, la magie peut rendre. Si un personnage souffrant de la perte de son âme regagne une âme (le plus souvent la sienne, mais pas obligatoirement), les États infligés par l'absence d'âme se résorbent rapidement d'eux-mêmes. Il perd immédiatement les États Sans âme, Diminué, et Excavé. S'il était descendu à 0 points de Volonté permanente, il repasse immédiatement à 1. La Volonté revient la première : chaque fois que le personnage regagne un point de Volonté en ayant respecté sa Vertu, sa Volonté permanente augmente de 1 jusqu'à ce qu'il retrouve la valeur initiale possédée avant la perte de son âme.

Une fois la Volonté revenue à la normale, un point d'Intégrité perdu à l'obtention de l'État Sans âme est regagné à chaque fois qu'il regagne de la Volonté en se reposant. Les États causés par les points de rupture directement causés par l'absence d'âme sont supprimés dès que les points d'Intégrité auxquels ils sont associés sont regagnés. Les points d'Intégrité perdus à cause de points de rupture causés par une perte d'Intégrité extérieure ne reviennent pas. Par exemple, si un personnage sans âme est réduit à 3 d'Intégrité et commet un meurtre, perdant un point à cause d'un point de rupture, en regagnant son âme il se stabilisera avec un point de moins qu'à l'origine.

Les Actions Étendues : Le travail approfondi

Les actions étendues représentent des tentatives d'accomplir des tâches complexes. Chacune d'entre elles débute par un processus, qui progresse, avant que la tâche ne soit finalement accomplie. Ces règles remplacent les règles d'actions étendues dans le **Manuel du Monde des Ténèbres**. Chaque jet d'une action étendue reflète une étape dans le processus. Au fur et à mesure des jets la situation évolue, et soit votre personnage progresse, soit il subit un contretemps.

Déterminer le groupement de dés

Comme avec n'importe quelle action, déterminez tout d'abord le groupement de dés selon la base **Attribut + Compétence + Équipement**. Des modificateurs situationnels s'appliquent et peuvent changer d'un jet à l'autre à mesure que l'histoire progresse. L'**Attribut non modifié + Compétence + Spécialité** (si l'une d'elles s'applique) déterminent le nombre maximum de jets de dés permis avant que l'action échoue. Les joueurs peuvent lancer les dés de leur groupement de dés autant de fois que le nombre de jets autorisés dans leur tentative.

Exemple : La voiture de Sammy est tombée en panne sur une route peu fréquentée, mais il est parvenu à la pousser jusqu'à une station d'essence avant qu'elle ne rende complètement l'âme. Il n'y a pas un chat, mais l'endroit à l'air d'être bien entretenu. Se disant que le mécanicien doit s'être absenté momentanément, Sammy attend... mais personne ne vient. La nuit commence à tomber, et Sammy se dit qu'il s'en tirerait aussi bien en réparant la satanée machine tout seul afin de reprendre la route et de semer les choses qui le poursuivent. Le Conteur annonce que le jet de réparation se fait avec **Astuce + Artisanat**. Sammy possède **Astuce 2, Artisanat 4** et une **Spécialité** sous la forme de **Réparations automobiles**, qui s'applique évidemment au cas présent. Au total, le joueur dispose de sept dés dans son groupement de dés non modifié, il peut donc faire sept jets.

Déterminer le nombre de succès requis et le temps nécessaire

Le Conteur doit ensuite déterminer le nombre de succès requis et le temps qui s'écoule entre chaque jet. La plupart des actions nécessitent entre cinq et vingt succès pour être accomplies. Cinq succès représentent une action raisonnable que la plupart des personnages compétents peuvent accomplir en disposant des bons outils et du savoir approprié (par exemple, remplacer les freins d'une voiture). Dix succès représentent une action difficile, mais relativement réaliste pour un professionnel du domaine en question (écrire une thèse solide et appréciée du milieu académique). Vingt succès représentent une action très difficile nécessitant une performance hors

pair, même venant d'un personnage très talentueux (préparer un solo de violon pour une représentation d'envergure internationale).

S'ils sont particulièrement créatifs, les joueurs peuvent choisir leur propre nombre de succès requis, afin de mieux refléter différents niveaux d'efforts et d'aboutissements. Lorsque vous déterminez le temps entre deux jets, le Conteur devrait se fier au bon sens et à la logique. Est-ce qu'une action prendrait plusieurs semaines ? Optez alors pour un jet par semaine. Une personne pourrait-elle accomplir cette tâche en une journée de manière réaliste ? Une heure par jet est alors une base solide.

Les personnages doivent se consacrer à la tâche durant tout ce temps. Les personnages peuvent effectuer des pauses ou gérer d'autres tâches mineures entre deux jets, à moins qu'une bonne raison ne les en empêche (comme par exemple s'ils effectuent une opération chirurgicale du cerveau). Avec la plupart des tâches, il est possible de marquer une grande pause et de continuer à progresser plus tard. Tout jet nécessitant un jour ou plus part du principe que le personnage ne travaille pas toute la nuit, mais au contraire jouit d'horaires de sommeil normaux.

Exemple : Le Conteur décide que chaque jet nécessite une demi-heure ; le joueur incarnant Sammy a besoin d'accumuler sept succès. Normalement ce ne serait pas un problème au vu du groupement de dés de Sammy, mais le soleil se couche dans deux heures et Sammy veut avoir repris la route d'ici là. Le joueur ne dispose donc en fait que de quatre jets.

Résultats des jets

Succès

Chaque jet réussi s'ajoute au total de succès, et rapproche le joueur de l'accomplissement de sa tâche. Pensez aux détails qui changent après l'obtention d'un tel succès, aux étapes que le personnage a accompli vers l'objectif final ; chaque jet doit être palpable.

Exemple : Le joueur incarnant Sammy fait son premier jet et obtient un succès. C'est mieux que rien, mais cela le rend quelque peu nerveux. Le Conteur décrit Sammy s'affairant sous le capot pour diagnostiquer le problème et se promenant dans ce garage qu'il ne connaît pas, recherchant les bonnes pièces et les bons outils à mesure que les ombres se font plus grandes.

Échec

Lorsque vous obtenez un échec sur un jet, le Conteur vous propose un choix : soit vous obtenez un État (de son choix), soit vous abandonnez l'action. Le joueur peut faire une contre suggestion quant à l'État ou la façon dont il devrait affecter le personnage (voir les États, p. 33), mais le choix après un échec lors d'un jet d'action étendu est toujours d'accepter l'État et de poursuivre, ou de refuser l'État et de perdre tous les succès accumulés.

Exemple : Le joueur incarnant Sammy fait un deuxième jet, et il échoue cette fois-ci. Le Conteur suggère que Sammy soit Frustré par ce résultat. Le joueur peut soit accepter que Sammy soit en effet Frustré (acceptant Frustré comme État et œuvrant avec le Conteur pour rapidement déterminer ce que signifie cet effet en termes de jeu), soit refuser et recommencer du début. Le joueur, souhaitant obtenir un Battement grâce à l'État (voir Battements, p. 12), accepte le fait que Sammy soit Frustré et qu'il continue à tenter de réparer la voiture. Le joueur possède un succès sur le total de sept nécessaire.

Succès exceptionnel

Si vous obtenez un succès exceptionnel à n'importe quel moment du processus, trois options s'offrent à vous : vous pouvez soustraire les points que votre personnage possède dans la Compétence adéquate du total de succès requis (ce qui signifie que vous accomplissez immédiatement votre but), réduire le temps entre chaque jet d'un quart, ou appliquer le résultat de « succès exceptionnel » lorsque votre personnage a complètement terminé sa tâche (un grand nombre des descriptions de « Résultats possibles » dans toute la gamme des Chroniques des Ténèbres offrent un bonus supplémentaire pour avoir terminé une action étendue avec un succès exceptionnel ; cette option permet aux joueurs de choisir de l'appliquer si le bonus est approprié).

Exemple : Lors du troisième jet, le joueur de Sammy obtient cinq succès. Il s'agit d'un succès exceptionnel, et il est donc confronté à trois choix : Il peut soustraire la valeur d'Artisanat de Sammy du nombre de succès total requis, ou réduire le temps de chaque jet de 25%, ou encore appliquer un bonus spécial à l'action s'il la complète à temps. Le joueur évalue mûrement ces options. La réduction du temps n'est pas d'une grande aide dans sa situation. Cela diminuerait chaque jet d'une période de 30 minutes à 22,5 minutes, ce qui ne représente pas un gain de temps significatif.

S'il choisit de réduire le nombre de succès total requis, cela passe de 7 à 3 (7 - sa valeur d'Artisanat (4) = 3), ce qui signifie que son travail est accompli et que Sammy peut reprendre la route (le joueur ayant accumulé six succès avec les cinq succès de ce tour-ci). Le Conteur suggère qu'un bonus pourrait aider à appliquer l'État Moteur gonflé à la voiture, lui offrant un bonus de Vitesse que Sammy sera libre d'activer quand il en aura besoin. Étant donné la tournure des événements jusqu'ici, le joueur ayant encore un dernier jet à effectuer avant que le soleil se couche, il choisit cette dernière option. Sammy a encore quelques dernières touches à apporter à ses réparations (il ne lui manque plus qu'un succès).

Échec critique

Les échecs critiques vont plus loin que de simples échecs, votre personnage échoue dans son action et reçoit un État. De plus, le premier jet sur la tentative suivante subit un malus de -2.

Exemple : Le joueur de Sammy possède encore un jet à effectuer avant le coucher du soleil (note : le joueur pourrait en fait faire jusqu'à quatre jets, pour un total de sept, soit autant que son groupement de dés, mais cette situation a des

circonstances atténuantes). Le joueur lance les dés... et échoue. Sammy se retrouvant coincé ici à la nuit tombée quoi que le joueur fasse, ce dernier choisit que cet échec compte comme un échec critique (voir p. 42), obtient un Battement pour sa peine, et espère que les autres personnages arriveront avant les choses qui poursuivent Sammy. Si Sammy tente à nouveau de réparer sa voiture, le joueur souffrira d'un malus de -2 sur son premier jet.

Échouer de peu

Mais que se passe-t-il lorsqu'un personnage obtient la plupart des succès requis pour une action étendue mais doit s'arrêter faute de temps ou car il a atteint le nombre maximum de jets ? Tous les efforts du personnage ne se sont pas envolés, et c'est effectivement vrai, dans une moindre mesure. Une fois que le personnage a atteint le maximum de jets autorisés pour une action étendue précise, il a atteint la limite de ses talents dans ce domaine. Il peut s'y atteler à nouveau dès que son groupement de dés change, si le joueur achète un point supplémentaire dans la Compétence ou l'Attribut en question ou achète une nouvelle Spécialité. Le personnage peut alors reprendre les choses là où il les avait laissées (mais il n'obtient alors qu'un seul jet supplémentaire à moins que le joueur ait modifié le groupement de dés de plus d'un seul dé).

Si le personnage a dû abandonner le projet avant que le nombre maximum de jets ne soit atteint, il peut y revenir plus tard et continuer à faire les jets manquants jusqu'à atteindre la limite, du moment qu'il s'agit du genre de tâche qui se « préserve ».

Un personnage pourrait par exemple reprendre l'écriture d'un roman qu'il a commencé il y a plusieurs années, mais marquer une longue pause et reprendre la préparation d'un soufflé serait plus problématique. Si le joueur a accumulé moins de 25% des succès totaux requis (arrondi à l'inférieur), les succès sont perdus. Le personnage n'a tout simplement pas posé des bases suffisamment solides pour son projet.

Si le joueur a accumulé au moins 50% des succès totaux requis (arrondi à l'inférieur), il peut bénéficier d'un bonus de +2 sur le premier jet de l'action étendue s'il reprend cette tâche lors du même chapitre. Si le joueur a accumulé au moins 75% des succès totaux requis (arrondi à l'inférieur), il peut bénéficier d'un bonus de +4 sur le premier jet de l'action étendue s'il reprend cette tâche lors de la même histoire. Si le joueur a obtenu un succès exceptionnel durant le processus et a opté pour l'option « bonus de fin », cette option reste active même si le personnage n'accomplit la tâche que bien plus tard.

Exemple : Sammy a fini par échouer à l'action étendue, mais il ne l'a manquée que de peu, récoltant six des sept succès. S'il tente de réparer à nouveau sa voiture durant cette histoire, il recevra un bonus net de +2 sur le premier jet (+4 pour les progrès qu'il a fait, -2 pour l'échec critique obtenu à la fin). De plus, s'il complète la tâche, il conservera l'État Moteur gonflé sur sa voiture. Étant donné qu'il n'a fait que quatre jets sur le projet initial, il peut effectuer trois jets avant de finir l'action. Il n'a besoin que d'un seul succès ; ce n'est qu'une question de temps avant que Sammy reprenne la route.

Les manœuvres Sociales

Ces règles remplacent les règles standards d'actions Sociales dans le **Manuel du Monde des Ténèbres** et cherchent à montrer comment votre personnage pousse une autre personne ou un groupe d'individus à faire ce qu'il souhaite. Les actions Sociales de ces règles peuvent être directes ou subtiles, complexes ou banales. Par exemple, votre personnage peut crier sur un autre individu et lui intimer de s'écarter de son chemin, ou offrir de discrets sous-entendus afin que quelqu'un vote pour lui.

Hélas pour vous, il n'est pas toujours possible de faire en sorte que les autres vous obéissent. Par exemple, aucune Manœuvre Sociale, aussi habile soit-elle, ne pourra convaincre un préfet de police de tenir une conférence de presse et d'y admettre avoir commis un meurtre, même si le joueur dispose d'un groupement de dés assez impressionnant.

Ce système est conçu pour permettre aux personnages de manipuler et de convaincre leurs pairs afin qu'ils leurs rendent des services ou entreprennent des actions en leur nom, mais il soulève une question : un personnage peut-il dicter sa conduite à un autre, et à quel point cela devrait-il être autorisé dans un jeu de rôle ? Ou, formulé autrement, un personnage peut-il en séduire un autre selon ce système ? Avec une lecture au premier degré des règles, la réponse serait oui. Le but est « de faire en sorte que ce personnage couche avec le mien », le nombre de Portes est déterminé comme expliqué ci-dessous, et les impressions et autres facteurs ont une influence sur le résultat final. Ce n'est pas si différent de la façon dont la séduction et les autres formes de persuasion fonctionnent réellement : une personne cherche à persuader l'autre en rendant son offre aussi désirable que possible.

Mais parce que c'est le joueur qui incarne ce personnage séducteur qui lance les dés, la cible n'a pas moyen de dire « non ». Ainsi, nous recommandons que ce système de règles ne soit utilisé que par des personnages joueurs sur des personnages du Conteur et non sur d'autres personnages joueurs. Si le personnage d'un joueur souhaite séduire, persuader, convaincre ou intimider un autre membre du groupe, laissez-lui jouer la scène avec toute son éloquence et voyez les autres joueurs prendre leurs propres décisions quant aux réactions de leurs personnages.

Objectifs

Lorsque vous faites une action Sociale avec ce système, la première étape consiste à déclarer quel est l'objectif de votre personnage. C'est aussi simple que de dire ce que vous souhaitez que la cible accomplisse ou la façon dont votre personnage va faire pour que ce résultat se produise. Vous devez annoncer les étapes initiales, le processus se déroulant probablement au fil de plusieurs jets, chacun reflétant des actions différentes. À ce stade, le Conteur détermine si cet objectif est raisonnable. Un personnage pourrait, avec le temps et la bonne approche, convaincre une riche personne de lui donner une grande somme d'argent. Il ne pourrait probablement pas la convaincre

de lui léguer toutes ses richesses (mais il est possible de l'inciter à nommer le personnage comme son héritier, et il arrive suite à un malencontreux accident que l'on hérite plus tôt que prévu).

Les Portes

Une fois que vous avez énoncé l'objectif de votre personnage, l'étape suivante consiste à déterminer l'échelle de ce défi. Nous représentons cela avec des « Portes » qui reflètent la résistance d'un personnage à la coercition : ce sont ses barrières sociales, son scepticisme, sa méfiance, ou simplement une certaine hésitation à s'ouvrir aux autres. Les Portes sont donc des éléments abstraits différents chez chaque personne. Un personnage possède une base de Portes équivalente à la valeur la plus basse entre sa Résolution et son Calme. Si l'objectif représente un point de rupture pour la cible, ajoutez deux Portes. Si accomplir l'objectif empêcherait un personnage de mener à bien l'une de ses Aspirations, ajoutez une Porte. Agir à l'encontre de sa Vertu ajoute également une Porte.

Le nombre de Portes peut changer si la situation évolue. Si l'Objectif semblait au premier abord sans conséquences mais s'avère ensuite être répréhensible, il est probable que cela augmente le nombre de Portes. Si votre personnage change d'Objectif, toutes les Portes ouvertes le restent, mais il faut alors prendre en compte les possibles ajouts de Portes issues des Aspirations, de la Vertu ou d'un potentiel point de rupture pour la victime.

Les Portes doivent être ouvertes une par une. Une Porte est ouverte par jet réussi, et *non* par réussite. Les succès exceptionnels en revanche ouvrent deux Portes d'un coup. Notez également que les Portes sont des relations à sens unique entre deux personnages. Ils peuvent chacun avoir ouvert des Portes l'un sur l'autre, ou des Portes menant à d'autres personnages.

Les premières impressions

Les premières impressions (et celles qui s'en suivent) déterminent le temps requis entre chaque jet. Le Conteur détermine la première impression en se basant sur le vécu des personnages, les circonstances présentes, la nature de la faveur demandée (en partant du principe que le personnage dise honnêtement ce qu'il attend ; il est parfois plus sage de ne pas commencer la conversation par ce que vous voulez !) et d'autres facteurs associés.

Par défaut, deux personnages commencent chacun avec une « impression moyenne », ce qui rend le processus très lent. À travers vos dialogues et vos actions en jeu, votre personnage peut influencer l'interaction afin d'obtenir une « bonne impression ». Cela se fait en portant des vêtements chics, avec une musique agréable, ou en donnant rendez-vous dans un environnement plaisant... Obtenir une « bonne impression » ne nécessite pas de jet si cet effet est obtenu en tant que première impression, mais requiert un jet si vous cherchez à atteindre cette impression par la suite.

Une impression excellente nécessite un jet pour influencer la situation. Par exemple, vous pourriez faire un jet d'Astuce + Entregent pour découvrir quels sont les convives idéaux à inviter à une fête. Obtenir une impression parfaite nécessite d'autres facteurs. Cela peut impliquer l'utilisation de grands moyens (pression, pots-de-vin, cadeaux...) ou d'approcher la cible grâce à son Vice (voir ci-dessous).

Vous obtenez une impression hostile à partir d'une première impression tendue ou après une approche menaçante. Après être parti du mauvais pied, le personnage devra tenter d'améliorer l'impression de la victime durant un rendez-vous ultérieur, ou se résoudre à forcer les Portes (voir page suivante).

Les Vices

Si votre personnage connaît le Vice de sa victime, il peut l'utiliser à son avantage en faisant à sa victime une offre si tentante qu'y céder lui rendrait un point de Volonté. Si la victime accepte, rehaussez l'impression d'un cran. De manière générale, la tentation n'est pas valide si la victime ne pourrait gagner un point de Volonté en y cédant.

La méthode douce (dons et pots-de-vin)

Faire levier consiste à faire des offres de services et des paiements afin de rendre l'interaction sociale plus fluide. Commencez par faire une offre. Si la cible accepte, augmentez l'impression d'un cran sur le tableau. En termes de jeu, ceci peut être représenté par certains points d'Atouts. Par exemple, un pot-de-vin peut être représenté par une offre de Ressources 3, ou un service par Serviteur 3. Par défaut, ces cadeaux donnent à la cible l'usage de l'Atout pour une durée définie.

Impression Intervalle entre chaque Jet

Parfaite	1 tour
Excellente	1 heure
Bonne	1 jour
Moyenne	1 semaine
Hostile	Impossible

Ouvrir les Portes

À chaque intervalle, vous pouvez faire un jet pour ouvrir des Portes et vous rapprocher de votre objectif. Le jet peut être différent à chaque fois, en fonction des tactiques employées par votre personnage, et il ne s'agit pas nécessairement d'un jet Social. Par exemple, si votre personnage tente de s'attirer les faveurs de sa cible, réparer son ordinateur avec un jet d'Intelligence + Informatique peut tout aussi bien ouvrir une Porte que de lui écrire une chanson ou un poème avec Présence + Expression.

Il est conseillé au Conteur d'introduire des situations où plusieurs approches sont possibles, avec des combinaisons d'attributs variées. N'hésitez pas à varier les jets afin que chaque étape de la Manœuvre Sociale soit intéressante et dynamique. N'oubliez pas non plus la possibilité de faire des actions opposées, par exemple Astuce + Empathie ou Subterfuge de la part de la victime pour détecter un mensonge. Ne vous laissez pas non plus restreindre par cela ; les jets opposés ne nécessitent pas de caractéristique de résistance. Par exemple, l'Astuce peut être utilisée pour remarquer un mensonge, la Force pour aider un personnage à faire face à une menace, ou la Présence pour protéger et entretenir sa réputation à une soirée mondaine.

Les jets qui échouent imposent un malus cumulatif de -1 sur les jets successifs, malus qui ne disparaît pas dès l'obtention

d'un jet réussi. Lorsque le joueur échoue à un jet, le Conteur peut choisir de faire empirer le niveau d'impression d'un cran ; s'il le fait, le joueur obtient un Battement. Si l'impression devient hostile suite à cela, les tentatives du joueur ne le rapprocheront pas de son but tant qu'il n'aura pas amélioré l'impression.

Les Aspirations

Les Aspirations sont une méthode simple pour influencer son interlocuteur. Si vous découvrez quels sont les buts, désirs et besoins de votre cible, ces informations peuvent vous aider dans les interactions suivantes. Si votre personnage indique une façon claire de concrétiser cette Aspiration et ce qu'il fera pour aider à son accomplissement, la victime peut être convaincue, ce qui ouvre 1 Porte. Vous n'êtes pas obligé d'aller au bout des choses, mais il vous faut alors faire preuve d'assurance : si l'opportunité mentionnée se présente et que votre personnage ne tient pas sa parole, 2 Portes se referment.

Échec

Une Manœuvre Sociale peut complètement échouer lors des circonstances suivantes :

Le joueur obtient un échec critique sur une tentative d'ouverture de Porte (le joueur obtient tout de même un Battement). La victime peut également s'apercevoir que le personnage lui a menti et l'a manipulée. Cela ne s'applique pas si la cible a parfaitement conscience que le personnage tente de la persuader de faire quelque chose, uniquement si la cible se sent trahie ou piégée, se rendant compte que le personnage ne cherche qu'à tirer profit d'elle. Enfin, la tentative peut se solder par un échec si l'impression devient « hostile » et le reste une semaine. Le personnage peut retenter une Manœuvre Sociale sur la même cible lors de l'histoire suivante.

Résolution

Une fois que toutes les Portes ont été ouvertes, la victime doit faire quelque chose. Les personnages du Conteur se soumettent à l'Objectif annoncé et font ce que le personnage voulait. Si vous permettez à des personnages joueurs d'être la cible de Manœuvres Sociales, résolvez cette étape comme une négociation avec deux résultats possibles : le sujet choisit de respecter l'Objectif désiré ou offre une alternative qui bénéficie au joueur ayant accompli la Manœuvre.

Aller dans le bon sens

Si le personnage suit la requête et accomplit l'Objectif désiré, son joueur obtient un Battement (voir p. 12).

Offrir une alternative

Si le joueur incarnant la cible le souhaite, il peut offrir une alternative avantageuse et le joueur ayant entamé la Manœuvre Sociale peut lui imposer un État (voir p. 33).

L'offre est faite entre les deux joueurs à la table, elle n'a pas besoin d'avoir lieu dans la fiction de la partie (même s'il est possible de la jouer en parallèle). L'alternative doit être réellement avantageuse, et non simplement déformer l'intention

d'origine ou être une offre trompeuse. En cas de doute ou de litige il revient au Conteur de trancher. Le joueur ayant entamé la Manœuvre Sociale impose ensuite un État au sujet ; ce dernier doit être adéquat par rapport au contexte du scénario.

Exemple de Manœuvre Sociale

Stacy souhaite que le professeur Erickson lui prête un livre issu de sa collection privée (elle compte se servir de cet ouvrage pour invoquer un esprit, mais Erickson l'ignore). Erickson protège jalousement ses livres, mais il serait enclin à en prêter un si les bonnes circonstances se présentaient. Erickson possède une Résolution de 3 et un Calme de 4, le nombre de base de Portes que Stacy doit ouvrir est donc de 3 (la valeur la plus basse des deux). Prêter un livre ne constitue pas de point de rupture et n'empêche pas non plus son propriétaire d'accomplir une Aspiration, mais cela va à l'encontre de sa Vertu (Prudent) ; Stacy doit donc ouvrir un total de 4 Portes pour obtenir le livre. Le Conteur décide que la première impression est « moyenne » ; les deux personnages se connaissent (Stacy est une ancienne étudiante d'Erickson) mais ils ne sont pas proches.

Stacy s'arrange pour rencontrer Erickson à une conférence et l'impressionner avec son savoir sur les rites funéraires ésotériques (ce qui requiert un jet d'Intelligence + Occultisme, plus tous les efforts que Stacy a dû faire pour accéder à la conférence), et cela améliore l'impression, la rendant « bonne ». À présent, Stacy peut faire une tentative d'ouverture de Porte par jour. À la conférence, le joueur de Stacy fait un jet de Manipulation + Persuasion qu'il réussit ; une Porte est ouverte. Stacy mentionne le livre à Erickson et lui fait savoir qu'elle aimerait l'emprunter. Il n'est pas immédiatement réceptif à cette idée, mais Stacy est en bonne voie pour continuer.

Le lendemain, elle lui envoie un mail au sujet d'une œuvre liée (Manipulation + Érudition), mais elle échoue. Les jets futurs subiront un malus de -1. Le Conteur décide que le niveau d'impression diminue pour passer à « moyenne ». Stacy doit encore ouvrir trois Portes. Elle passe la semaine suivante à faire des recherches sur Erickson et découvre qu'il veut *devenir un académicien respecté*. Elle annonce alors à Erickson avoir un collègue qui pourrait l'aider à déchiffrer le code dans lequel le livre a été écrit. Ceci ouvre une Porte sans même faire de jet ; Stacy n'en a plus que deux à ouvrir. (Notez que même si Stacy n'a aucune intention d'aider Erickson à accomplir ses ambitions académiques, tant qu'il croit de manière raisonnable que prêter le livre l'aidera à accomplir son Aspiration, cela compte comme l'ouverture d'une Porte.)

Durant ses recherches sur la personnalité du professeur, elle apprend également que son Vice est la Vanité ; il aime à se croire héroïque. Stacy rentre dans son bureau en pleurs, disant qu'elle risque d'être accusée de plagiat sur l'un de ses devoirs, et elle lui demande s'il peut l'aider à prouver l'authenticité de son travail. Ce faisant, il vole à son secours, ce qui lui permet d'obtenir les louanges de quelques collègues ; cela lui permet de regagner de la Volonté grâce à son Vice, ce qui représente une tentation assez forte en soi pour que le niveau d'impression repasse à « bonne ».

Le joueur incarnant Stacy fait un jet de Manipulation + Expression pour écrire une lettre de remerciement à Erickson, et il obtient un succès exceptionnel. Les deux dernières Portes s'ouvrent, et Erickson propose à Stacy de lui prêter le livre pour le week-end, pensant probablement qu'il s'agit de sa propre idée.

En revanche, si Erickson était un personnage contrôlé par un autre joueur, il pourrait décréter ne pas vraiment vouloir perdre de vue son précieux ouvrage. Il pourrait alors offrir une alternative : il amènerait le livre à Stacy et la laisserait le consulter pour un après-midi. Ceci pourrait évidemment compliquer ses plans d'invocations occultes, mais Stacy pourrait en échange infliger l'État Flatté à Erickson.

Forcer les Portes

Il arrive parfois que l'on ne puisse pas se payer le luxe de la subtilité : un personnage a besoin de quelque chose maintenant, et il fera tout pour persuader sa victime de faire ce qu'il veut. Il peut alors tenter de forcer les Portes de sa victime, mais il s'agit d'une méthode très risquée, qui va sans l'ombre d'un doute couper des ponts et laisser dans le sillage du personnage mensonges et méfiance.

Pour forcer les Portes d'une victime, énoncez votre Objectif et votre approche. Faites un jet comme vous le feriez pour ouvrir une Porte en temps ordinaire, mais appliquez le nombre actuel de Portes fermées en tant que malus au jet. Si vous réussissez, vous ouvrez toutes les Portes de la victime. Si vous échouez, votre victime ne vous fera plus jamais confiance ; vous ne pouvez plus utiliser de Manœuvres Sociales sur elle.

Les grands moyens

Il arrive que vous deviez persuader au plus vite la cible, ouvrant ses Portes en urgence car vous êtes pressé par les événements. Pour se faciliter la tâche dans ces situations, le personnage peut utiliser les grands moyens, autrement dit un euphémisme regroupant menaces, intimidation, drogues, enlèvements, chantage et autres formes extrêmes de coercition. L'usage des grands moyens qui exigent que le personnage vive un point de rupture retire une Porte (si le modificateur du jet – sans compter les points de rupture du personnage – est supérieur à -2) ou deux Portes (si le modificateur est de -3 ou moins).

Exemple

Dans l'exemple ci-dessus, Stacy a vraiment besoin du livre au plus vite. Elle va voir Erickson et le menace avec un pistolet afin qu'il le lui confie. Cette action est de toute évidence un point de rupture pour Stacy (voir p. 38 pour de plus amples informations). Elle applique un modificateur pour son Intégrité puis un modificateur basé sur la sévérité de l'action et le mal qu'elle fait à son ego et sa psyché. Elle n'a pas l'habitude de commettre d'actes violents et Erickson est de toute évidence terrifié, le Conteur assigne donc un malus de -2 au jet de point de rupture. Dans ce cas, une Porte est supprimée. Si elle lui avait tiré dans la jambe pour lui montrer qu'elle ne plaisantait pas, le modificateur du point de rupture aurait été au moins de -3, ce qui aurait supprimé deux Portes. Dans les deux cas, le joueur l'incarnant fait un jet de Présence + Intimidation plus tout bonus offert par l'arme, moins les malus appropriés.

Influencer des groupes

Influencer un groupe fonctionne de la même manière en s'appuyant sur les mêmes règles. Cela signifie généralement qu'influencer un groupe nécessite au minimum un niveau d'impression excellent ou de devoir forcer les Portes, à moins que le groupe ne se réunisse régulièrement.

Le Conteur détermine le nombre de Portes en utilisant la valeur la plus haute de Résolution ou de Calme parmi tous les membres du groupe. Il détermine également trois Aspirations, une Vertu, un Vice, et un score relatif d'Intégrité pour le groupe. Lorsque vous résolvez les effets de l'influence, la plupart des membres essaieront de respecter les conditions de l'Objectif énoncé. Quelques individus pourraient quitter les lieux et faire comme bon leur semble, mais la vaste majorité du groupe accomplira le souhait du joueur.

Efforts successifs

Après avoir ouvert toutes les Portes et résolu l'Objectif de l'action, votre personnage peut souhaiter influencer à nouveau la même personne ou le même groupe. En cas de succès, les futures tentatives d'influencer cette cible commencent avec une Porte de moins. En cas d'échec ou si les grands moyens ont été employés, les tentatives futures commencent avec deux Portes supplémentaires. Ces modificateurs sont cumulatifs. Peu importe les résultats des tentatives précédentes, un personnage devra toujours ouvrir au moins une Porte.

Le Combat

Ces règles remplacent une partie des règles de combat présentées dans le **Manuel du Monde des Ténèbres**, offrant une approche plus mortelle aux affrontements ainsi qu'un système harmonisé d'États et de raisons pour que les personnages cessent de se battre avant que leur adversaire ne finisse à la morgue.

Le Combat abrégé

Le système de combat des **Chroniques des Ténèbres** offre des règles relativement larges pour décrire toute situation ou deux personnes ou plus cherchent à s'éliminer, mais certains combats ne méritent pas un tel niveau de détail. Lorsqu'un combat n'est pas plus important pour le scénario que le fait de monter un escalator ou de défoncer une porte, ce système simplifié permet de condenser l'affrontement en un seul jet de dés. Ce système fonctionne particulièrement bien lorsque la violence n'est pas une fin en soi. Tout d'abord, l'attaquant doit déclarer quelles sont ses intentions. Tant que le Conteur ne trouve pas à redire au fait que cet objectif puisse être accompli en un seul jet de dés, vous pouvez y appliquer le système de combat abrégé.

La nature de ce combat réduisant ce qui serait autrement une scène d'une grande brutalité à un seul jet de dés, le Conteur peut réserver son usage aux personnages qui sont des combattants relativement talentueux ou aux confrontations

avec des adversaires qui valent à peine mieux que de simples sbires. Si votre vente d'arme dégénère et que vous devez quitter la ville en urgence, les deux blaireaoux qui vous attendent dans la salle de bain de votre chambre d'hôtel ne représentent pas une menace très sérieuse. Leurs copains dans le 4X4 noir avec tout un arsenal de fusils d'assaut ? C'est une autre histoire.

Les joueurs peuvent demander l'usage des règles de Combat abrégé pour une scène s'ils pensent qu'elles y sont plus appropriées. Si le Conteur ne voit pas d'objection à ce que les personnages éliminent leurs adversaires au terme d'un seul jet de dés, n'hésitez pas à vous en servir. De manière générale, si un personnage possède un jet de combat d'au moins cinq dés, il a assimilé les mécaniques de la violence à un degré qui frôle la seconde nature et il peut se servir de ce système.

Notez que les personnages du Conteur n'ont pas accès à cette option. Il est en fait possible qu'un personnage subisse quelques dégâts durant ce genre de combat, mais les personnages contrôlés par le Conteur ne peuvent initier ce type de scène.

Action : Instantanée et opposée

Groupement de dés : Jet de combat (Dextérité + Armes à feu, Force + Bagarre, ou Force + Armes blanches) contre soit le jet de combat de l'adversaire (idem) soit une tentative de fuir (Force ou Dextérité + Sports). Ignorez la Défense sur ce jet.

Résultats possibles

Échec critique : L'adversaire du personnage prend le dessus. Cela provoque le plus souvent l'inverse de ce que le personnage souhaitait : s'il voulait neutraliser les gardes afin de s'enfuir, il se fait assommer.

Échec : L'adversaire remporte la confrontation. Si l'adversaire utilisait un jet de combat, infligez des dégâts égaux à la différence en succès plus le modificateur d'arme. L'adversaire peut également prendre la fuite à moins qu'il ne souhaite prolonger le combat.

Succès : Le personnage remporte la confrontation. Il inflige des dégâts égaux à la différence de succès plus son modificateur d'arme et il accomplit son objectif : s'il souhaitait tuer ses adversaires, ils sont morts.

Succès exceptionnel : Comme pour un succès décrit ci-dessus, et le personnage obtient également un point de Volonté grâce à l'excitation de ce déchaînement de violence sur un adversaire inférieur.

Verser le sang

Il arrive souvent que la violence soit une fin en elle-même. Ce salaud de Vinnie a quitté votre sœur, alors vous mettez des clous sur votre batte de baseball et vous allez lui en toucher deux mots. Doc va mettre le feu à votre maison pendant que votre famille y dort et dédier leurs morts à une divinité oubliée à moins que vous ne lui mettiez une balle dans le buffet. Cette chose se faufile hors de la grange à la limite de la ville depuis plus d'un mois, et si personne d'autre ne compte l'embrocher sur un pieu, il ne reste que vous.

D'autres fois, plus fréquemment encore, la violence n'est pas l'objectif. Vous ne voulez pas casser le nez de ce type, mais vous avez absolument besoin du livre qu'il tient fermement et

qu'il refuse de céder. Donnie tient une cannette de coca dans une main et un flingue dans l'autre, et il se la raconte comme s'il était un vrai gangster, mais vous savez que vous pourriez lui rappeler quelle est sa place sans avoir à le descendre. À moins que les individus impliqués soient des sociopathes ou aient une terrible vendetta entre eux, personne ne veut finir dans une situation où il est contraint de tuer quelqu'un. Lorsque de telles situations font surface, le Conteur devrait s'assurer que les joueurs aient bien conscience que ce combat ne se résume pas uniquement à qui éliminera l'autre camp.

Règles optionnelles : mater et se rendre

En tant que règle optionnelle, n'importe quel personnage qui reçoit plus de dégâts contondants que sa Vigueur ou n'importe quelle quantité de dégâts létaux perd toute envie de prolonger les hostilités. Il reçoit la Complication Maté (voir p. 64 ; souvenez-vous qu'une Complication n'est qu'un État qui affecte principalement les combats). Il doit dépenser un point de Volonté chaque fois qu'il souhaite entreprendre une action violente, et ce jusqu'à la fin de ce combat. Il peut toujours appliquer sa Défense contre les attaques qui le visent, il peut Esquiver, et il peut se carapater, mais pour frapper ou tirer il doit dépenser un point de Volonté.

Il lui est également possible de choisir de se rendre et de donner à l'attaquant ce qu'il veut, en accord avec l'intention qu'il a énoncée : le psychopathe armé d'un fendoir se tenant devant vous peut vouloir un ticket de bus, une excuse, un sachet de crack, ou la promesse que vous quitterez son quartier. Si vous abandonnez, vous gagnez un point de Volonté et un Battement, mais vous vous retirez du combat. Si votre adversaire veut vous attaquer après cela, il doit dépenser un point de Volonté et probablement atteindre un point de rupture.

Si les membres d'un gang veulent votre camionnette et que vos deux collègues se sont déjà rendus pour la promesse d'un point de Volonté et de s'en tirer sains et saufs, cela signifie que tous les ennemis s'en prendront uniquement à vous. Vous pourriez les repousser, mais vous vous battez à un contre trois, ou vous pourriez opter pour le choix le plus raisonnable et vous dire que vous n'êtes pas si pressé que ça de finir dans une boîte en sapin. Si tous les membres d'un camp se rendent, le combat est terminé et l'autre camp obtient ce qu'il veut.

Ces règles s'appliquent uniquement aux humains et aux créatures humanoïdes ; tous les êtres pour qui un meurtre (ou une tentative de meurtre) serait un point de rupture. Les créatures pour qui tuer ne pose aucun problème peuvent ignorer une reddition sans en être affectées, et ne peuvent pas être Matées comme des personnes ordinaires.

L'intention

Il est important de savoir précisément ce qu'attendent les protagonistes d'une confrontation violente. Avant tout combat, le Conteur devrait marquer une pause assez longue pour que les deux camps puissent déclarer quelle est leur intention. L'intention décrit ce que le personnage veut obtenir au terme de la confrontation, et elle ne peut impliquer des résultats qui se produiront en dehors de cette scène : « Je veux

devenir le président des États-Unis » n'est pas une intention valide pour un homme tenant un pistolet, même s'il se trouve sur la pelouse de la Maison Blanche ; les services secrets le lui apprendront très vite. Voici quelques exemples plus concrets :

- Je veux défenestrer Amado afin qu'il ne me menace plus physiquement.
- Je veux que Sheena me donne la statue.
- Je veux m'éloigner de ce psychopathe avec son gros calibre.
- Je veux voler le portefeuille de Larry au cours de la rixe.
- Je veux Esquiver les coups jusqu'à ma camionnette et me tirer d'ici.

Chaque affirmation de votre intention commence par les mots « Je veux », il s'agit de la formulation la plus directe et précise qui soit. Une fois que vous avez défini les intentions des deux partis, vous savez ce qu'implique la reddition d'un personnage : son adversaire obtient ce qu'il voulait, et en échange le vaincu obtient un point de Volonté et n'est plus la cible d'actions violentes.

La règle de base d'une intention veut qu'il s'agisse d'une chose pour laquelle le personnage est prêt à tuer ou blesser les autres, et il arrive parfois que vous ignoriez être prêt à aller jusqu'au meurtre tant que vous n'avez pas franchi cette étape fatidique. Si votre intention ne cherche aucunement à faire du mal aux autres et que vous venez malgré tout de tuer quelqu'un (et non simplement de le mettre K.O.), vous perdez un point de Volonté.

Il arrive également que l'intention d'un personnage restreigne le combat. « Je veux tuer Tran parce qu'il a couché avec ma fille » est une intention formulée de manière très claire, mais cela signifie que son adversaire ne pourra pas se rendre : évidemment, Tran obtiendrait un point de Volonté, mais il devrait mourir au passage. Même une phrase comme « Je veux blesser Danny pour lui donner une bonne leçon » reste problématique : qu'obtiendrait Danny en se rendant ?

Si l'un des camps cherche la violence pour la violence, ses victimes n'obtiennent pas la Complication Maté, peu importe la quantité de dégâts qu'elles ont reçue, et elles ne tirent « évidemment » aucun avantage à se rendre. Lorsqu'une personne veut réellement votre mort, la seule chose que vous puissiez faire est de l'empêcher par tous les moyens possibles, que ce soit en prenant la fuite ou en ripostant.

Les personnages du Conteur

La plupart des conflits ont lieu entre des personnages contrôlés par les joueurs et des personnages du Conteur. La différence entre les deux types est négligeable dans la plupart des combats : un personnage armé d'un couteau ou d'un pistolet en vaut bien un autre, peu importe qui l'incarne. Cela dit, les personnages du Conteur ont un accès bien plus facile à une ressource : la Volonté. Un joueur doit constamment surveiller les réserves de Volonté de son personnage, décidant quand et où dépenser des points et quand s'en abstenir, jonglant entre l'inquiétude de tomber à cours et les opportunités de regagner

Tableau de résumé du combat

Ce tableau remplace celui fourni p. 154 du **Manuel du Mondes des Ténèbres**.

Étape un : l'intention

- Les joueurs et le Conteur décrivent ce que les personnages souhaitent obtenir à l'issue du combat.
- Décidez si les personnages peuvent se rendre et recevoir l'État Maté.

Étape deux : l'initiative

Si l'attaquant tend une embuscade ou frappe un défenseur qui ne peut contre-attaquer, le défenseur fait un jet d'As-tuce + Calme opposé à la Dextérité + Furtivité de l'attaquant. Si le défenseur échoue, il n'agit pas lors du premier tour de Combat et ne compte pas sa Défense.

Tout le monde fait un jet d'Initiative : le résultat d'un jet de dé + Dextérité + Calme. Si un personnage possède une arme en main, appliquez son modificateur d'Initiative.

Étape trois : l'attaque

- **Combat à mains nues** : Force + Bagarre ; la Défense s'applique
- **Combat armé** : Force + Armes blanches ; la Défense s'applique
- **Combat à distance** : Dextérité + Armes à feu
- **Combat à l'arme de lancer** : Dextérité + Sports ; la Défense s'applique

La Défense d'un personnage est normalement soustraite de tout jet d'attaque où elle s'applique. S'il choisit d'Esquiver, le défenseur fait un jet de sa Défense comme un groupement de dés contre chaque attaque. Chaque succès obtenu réduit les succès de l'attaquant de 1.

Si cela réduit les succès de l'attaquant à 0, l'attaque n'inflige aucun dégât. Si l'attaquant possède encore des succès, ajoutez tout modificateur d'arme qu'il possède au nombre de succès pour déterminer combien de points de Santé la cible perd. Toutes les armes infligent des dégâts létaux.

Étape quatre : le conteur décrit l'attaque et la blessure en termes narratifs

modificateurs possibles :

- Viser : +1 par tour jusqu'à un maximum de +3
- Assaut : +2 à une attaque de Bagarre ou d'Armes blanches ; vous perdez votre Défense
- Perforant : Ignore une quantité de la protection de la cible égale à la valeur de l'objet
- Tir automatique Rafale longue : 20 balles et quelques, aucune limite de cible tant que le Conteur l'approuve. Un bonus de +3 est appliqué à chaque jet d'attaque ; -1 par jet pour chaque cible après la première
- Tir automatique Rafale moyenne : 10 balles et quelques visant une à trois cibles, avec un bonus de +2 à chaque jet d'attaque ; -1 par jet pour chaque cible après la première
- Tir automatique Rafale courte : Trois balles sur une cible unique avec un bonus au jet de +1
- Abri : Peu abrité -1 ; Partiellement abrité -2 ; Très abrité -3 ; Complètement abrité, voir « Couvert »
- Couvert : Soustrayez la Solidité des dégâts ; si la Solidité est supérieure au modificateur d'arme, l'attaque n'a aucun effet
- Esquive : Doublez la Défense, faites un jet comme un groupement de dés, chaque succès soustrait un succès de l'attaque
- Dégainer une arme : Nécessite une action instantanée sans l'Atout adéquat et peut annuler la Défense
- Tirer depuis un abri : La qualité de l'abri du tireur (-1, -2 ou -3) minorée de 1 est appliquée comme malus à ses attaques (ce qui donne aucun malus, -1 ou -2)
- Attaque avec la main non directrice : Malus de -2
- Cible à terre : -2 pour la toucher au combat à distance ; +2 pour la toucher à distance de corps à corps
- Portée : -2 à moyenne portée, -4 à longue portée
- Tirer sur une cible au corps à corps : -2 par combattant évité en un seul tir ; -4 en cas de lutte ou tir automatique
- Ciblage : Le torse -1, un bras ou une jambe -2, la tête -3, une main -4, un œil -5
- Cible Surprise ou Immobilisée : La Défense ne s'applique pas
- Toucher une cible : Dextérité + Bagarre ou Dextérité + Armes blanches ; la protection peut s'appliquer ou non, mais la Défense est prise en compte
- Volonté : Ajoutez trois dés ou +2 à une caractéristique de Résistance (Vigueur, Résolution, ou Calme) à un jet ou une occasion

des points en satisfaisant son Vice lors d'une scène, ou en misant tout sur l'espoir d'activer sa Vertu lors de ce chapitre.

Un personnage du Conteur n'a pas à se soucier de ces problèmes. Il ne sera pas présent durant la plupart des scènes, et il ne lui importe donc pas de dépenser toute sa Volonté d'un coup ; il la regagnera entre deux scènes, et même si ce n'est pas le cas, ce n'est pas comme s'il allait la dépenser. Tout cela est d'autant plus vrai au combat, lorsque les personnages du Conteur peuvent dépenser leur Volonté pour blesser des personnages qui se sont rendus, améliorer leurs attaques, et se défendre avec une plus grande efficacité que les personnages joueurs.

Si un personnage du Conteur passe beaucoup de temps au milieu des autres personnages et est assez visible pour dépenser et regagner sa Volonté sur une période de temps similaire aux personnages joueurs, tant mieux. Autrement, les personnages du Conteur devraient avoir un accès plus restreint à la Volonté afin de refléter leur nature « jetable ». Les membres de gangs, voyous et personnages similaires n'étant même pas pourvus d'un prénom ne disposent d'aucune Volonté.

Les personnages mineurs ayant un nom, ceux qui reviennent de temps à autre mais n'étant pas les antagonistes principaux de l'histoire, disposent d'un point de Volonté. Les antagonistes récurrents et les personnages du Conteur majeurs qui ne passent pas beaucoup de temps en compagnie des personnages joueurs peuvent dépenser jusqu'à la moitié de leur Volonté totale au cours d'une scène.

Les personnages du Conteur dont le total de Volonté est entamé peuvent regagner les points dépensés grâce aux moyens habituels, mais ils ne peuvent dépasser leur total de Volonté modifié pour une scène. Notez cependant que leurs valeurs de Résolution + Calme ne sont pas affectées (au cas où le Conteur devrait leur faire faire un jet avec ce groupement de dés), et les pouvoirs surnaturels qui drainent la Volonté fonctionnent normalement.

L'Initiative

Déterminez normalement l'Initiative au début d'un combat. Quand votre personnage utilise une arme, n'oubliez pas d'appliquer le malus d'Initiative souvent associé à cette dernière, lequel persiste tant que votre personnage s'en sert ; même lorsqu'il repousse un ennemi un peu trop près d'un coup de pied, il doit prendre en compte l'encombrement de son fusil à pompe. Le seul moyen d'éviter ce malus est de mettre l'arme en bandoulière ou de la lâcher.

Lâcher une arme est une action réflexe, mais la ramasser prend une action instantanée. Ranger une arme dans son étui ou la mettre en bandoulière est une action instantanée. Lorsque vous changez d'arme, vous vous basez sur votre nouvelle Initiative au début du tour suivant. Dans le cas d'un personnage qui se sert de deux armes en même temps, soustrayez à son score le malus d'Initiative le plus élevé des deux, puis majorez ce malus de 1. Par exemple, se servir d'une hachette (malus de -2 à l'Initiative) et d'un bouclier antiémeute (malus de -4 à l'Initiative) inflige un malus de -5 à l'Initiative. Un malus d'Initiative ne peut jamais réduire l'Initiative d'un personnage en dessous de 0.

Surprise

Lorsque votre personnage tombe dans une embuscade ou est la victime de toute autre attaque surprise, il possède une mince chance de réagir à temps pour se défendre. Faites un jet d'Astuce + Calme en opposition à la Dextérité + Furtivité de l'agresseur. Quiconque rate le jet ne peut agir ou utiliser sa Défense durant le premier tour de combat. Au tour suivant, déterminez normalement l'ordre d'Initiative.

Attaque

Les changements suivants s'appliquent aux règles des attaques au combat.

Les jets d'attaque

Les personnages n'ajoutent pas le bonus d'une arme à leur jet d'attaque. Déterminez les jets d'attaque comme suit :

Combat à mains nues : Force + Bagarre ; la Défense s'applique

Combat armé : Force + Armes blanches ; la Défense s'applique

Combat à distance : Dextérité + Armes à feu

Combat à l'arme de lancer : Dextérité + Sports ; la Défense s'applique

Si votre personnage possède une lunette ou un autre accessoire similaire qui l'aide à viser sa cible, ajoutez le bonus d'équipement au jet d'attaque. Ces modificateurs sont listés à part des dégâts de base de l'arme. Les armes qui utilisent des permutations des règles, comme les qualités 9-relance, 8-relance, ou autres, appliquent ces effets au jet d'attaque.

Dégâts

Les dégâts infligés par une attaque sont déterminés par le nombre de succès obtenus lors du jet d'attaque, auxquels s'additionne tout bonus d'arme.

Si vous n'obtenez aucun succès sur votre jet d'attaque après avoir appliqué la Défense, vous n'infligez aucun dégât ; votre victime n'a pas à se défendre contre les succès bonus de votre arme. Les attaques faites à mains (et pieds) nues infligent des dégâts contondants. Si vous utilisez une arme, les dégâts sont toujours létaux. Les battes de cricket et les poings américains peuvent briser les os et fendre les crânes avec bien plus d'aisance que de simples coups de pied.

Certaines armes possèdent un modificateur de +0. Elles n'ajoutent aucun succès bonus, mais les attaques effectuées avec infligent tout de même des dégâts létaux ; si vous ne souhaitez pas tuer quelqu'un par accident, mieux vaut mettre de côté vos armes.

Le corps à corps

Les changements suivants s'appliquent aux règles de corps à corps présentées dans le **Manuel du Monde des Ténèbres**.

Défense

La Défense d'un personnage est égale à la valeur la plus basse entre sa Dextérité ou son Astuce, plus sa Compétence Sports. Certains Atouts permettent à un personnage d'utiliser une Compétence autre que Sports. Soustrayez votre Défense de toutes les attaques à mains nues, armées ou par arme de lancer dont votre personnage est la cible, pour peu qu'il en soit averti. Dépenser un point de Volonté augmente votre Défense de deux, mais ce bonus ne dure que le temps d'une seule attaque. Chaque fois que votre personnage applique sa Défense contre une attaque, sa Défense est réduite de -1 jusqu'au début du tour suivant.

Vous pouvez choisir de ne pas utiliser la Défense de votre personnage, au cas par cas. Si vous allez vous faire attaquer par deux truands désarmés avant qu'un cinglé muni d'une tronçonneuse ne se jette sur vous, il peut être logique que vous choisissiez d'encaisser les coups de poing afin d'avoir votre Défense intacte contre l'attaque à la tronçonneuse. En d'autres occasions vous devez sacrifier votre Défense pour un tour complet afin d'utiliser une manœuvre de combat, comme un assaut.

Esquive

Lorsque votre personnage ne sait plus où donner de la tête, il peut choisir de sacrifier son action pour se mettre en Esquive. Être en Esquive double la Défense de votre personnage mais au lieu de la soustraire directement aux jets d'attaque adverses, jetez-la comme un groupement de dés et soustrayez les succès obtenus à ceux de l'attaquant. Ceci représente une exception aux règles normales des actions opposées. Si le défenseur obtient au moins autant de succès que l'attaquant, l'attaque échoue. Soustrayez les succès de l'Esquive à ceux de l'attaque adverse avant d'ajouter un éventuel bonus d'arme.

Esquiver étant un jet comme un autre, le joueur peut dépenser de la Volonté pour l'améliorer (obtenant +3 dés comme

le reste du temps). Des Atouts et pouvoirs surnaturels peuvent permettre des effets de groupement de dés supplémentaires comme donner aux jets de Défense la qualité 8-re lance, ou même routine. Réduisez votre Défense de 1 pour chaque attaque subie avant de la doubler pour obtenir votre groupement de dés. Si votre Défense est réduite à 0, vous Esquivez avec un dé de chance. Un échec critique sur une Esquive signifie que votre personnage est déstabilisé ; sa Défense au prochain tour sera réduite de 1 point.

Exemple

Julia possède Dextérité •• et Sports • ce qui lui donne une Défense de 3. Lorsqu'elle est en Esquive, elle possède un groupement de dés de six dés. Elle est attaquée par un homme qui semble avoir une sorte d'antenne radio dépassant du cou et elle tente d'Esquiver le coup brusque qu'il lui adresse. Le Conteur lance sept dés pour l'attaque de l'homme (Force + Bagarre) ; le joueur incarnant Julia double sa Défense et lance six dés pour Esquiver. Si le Conteur obtient trois succès et le joueur en obtient deux, l'homme l'emporte avec 1 succès et inflige 1 point de dégâts contondants. Si l'homme avait utilisé un couteau ayant un score de dégâts de 1L, il aurait infligé deux points de dégâts létaux : un pour le succès et un dû à l'arme.

Dans un autre exemple, partons du principe que Julia soit attaquée par tout un groupe de ces hommes à antennes. Si quatre d'entre eux attaquent et Julia applique sa Défense contre chacun d'entre eux, elle possède une Défense de 3 contre la première attaque, de 2 contre la deuxième, de 1 contre la troisième et de 0 contre la dernière. Si elle choisit d'Esquiver le troisième attaquant, elle lance deux dés, car elle applique la réduction de la Défense *avant* de la doubler pour l'Esquive. De même, si elle souhaite Esquiver le dernier attaquant, elle lance un dé de chance, sa Défense ayant été réduite à zéro.



Retenir ses coups

Il arrive parfois que vous souhaitiez passer un savon à quelqu'un sans forcément le tuer, et il vous est alors possible de retenir vos coups. Nommez une quantité maximum de dégâts pour cette attaque qui ne peut être supérieure à la caractéristique la plus élevée dans votre jet d'attaque ; par exemple, si vous avez Force •• et Bagarre ••••, vous pouvez infliger entre 1 à 4 points de dégâts maximum. Si vous faites en temps normal davantage de dégâts, tous les dégâts excédentaires sont ignorés. Parce que vous reprenez vos coups, il est plus simple pour votre adversaire de les parer : le défenseur obtient un bonus de +1 à sa Défense.

À la discrétion du Conteur, vous pouvez dépenser un point de Volonté en tant qu'action réflexe lorsque vous reprenez vos coups avec une arme afin de n'infliger que des dégâts contondants. Autrement, la seule façon de ne pas infliger de dégâts létaux est de ne pas vous servir d'un gros objet en métal ou en bois qui ne laisse jamais ses victimes indemnes.

Combat à mains nues

Le combat à mains nues ne se limite pas qu'à donner des coups de pieds et de poings, les personnages disposent de quelques autres tours dans leur sac.

Morsure

Cette attaque est principalement utilisée par les animaux, et les dégâts de morsure dépendent de la taille et de la dangerosité de la mâchoire de la créature. Une mâchoire humaine inflige -1 dégât contondant. Les animaux disposent d'un bonus d'arme selon leur espèce : un chien n'obtiendrait aucun bonus, un loup bénéficie d'un +1 tandis qu'un grand requin blanc obtient un +4. Les humains et autres créatures similaires ne peuvent mordre que dans une situation de lutte, en utilisant la manœuvre Blessier.

Désarmer

Vous tentez de vous emparer de l'arme de votre adversaire. Faites un jet de Force + Bagarre opposé à la Force + Sports de votre adversaire. En cas de succès, votre adversaire lâche son arme. En cas de succès exceptionnel, vous en prenez possession. En cas d'échec critique, vous subissez un nombre de dégâts égal au bonus de l'arme ; si vous luttez pour prendre le contrôle d'un pistolet, vous subissez des dégâts égaux à son score de dégâts (une balle est tirée par accident).

Lutte

Pour saisir un adversaire, jetez Force + Bagarre - Défense. Si vous réussissez, vous et votre adversaire vous retrouvez en situation de lutte. Si vous disposez d'une corde, d'une chaîne ou d'un fouet, vous pouvez ajouter le bonus de cette arme à votre Force lors d'une lutte. Si vous obtenez un succès exceptionnel, vous pouvez directement enchaîner avec une des manœuvres ci-dessous.

Chaque tour, à l'Initiative la plus élevée parmi les participants, les personnages en lutte font un jet opposé de Force +

Bagarre. Celui qui l'emporte choisit une manœuvre de la liste ci-dessous, ou deux manœuvres sur un succès exceptionnel.

- **Se dégager** de la lutte. Vous écartez votre adversaire et n'êtes plus en lutte. Réussir cette manœuvre est une action réflexe, et vous pouvez immédiatement enchaîner avec une autre action.
- **Saisir une arme**, qu'il s'agisse de dégainer une arme que vous portez sur vous ou de retourner l'arme de votre adversaire contre lui. Vous conservez le contrôle de cette arme jusqu'à ce que votre adversaire fasse une manœuvre Saisir une arme.
- **Blessier** votre adversaire en lui infligeant des dégâts contondants équivalents aux succès obtenus. Si vous possédez une arme, ajoutez son score de dégâts à vos succès.
- **Désarmer** votre adversaire, retirant l'arme de la lutte pour de bon. Cette manœuvre nécessite au préalable d'avoir réussi à Saisir l'arme de votre adversaire.
- **Se mettre à terre**, entraînant votre adversaire au sol (voir « Se mettre à terre »). Se relever nécessite d'abord de réussir à Se dégager.
- **Maintenir** votre adversaire en place. Vous ne pouvez tous les deux plus utiliser votre Défense contre des attaques adverses.
- **Immobiliser** votre adversaire avec du ruban adhésif, un collier de serrage ou une prise douloureuse. Votre adversaire ne peut plus bouger, subissant la Complication Immobilisé. Vous ne pouvez utiliser cette manœuvre que si vous avez précédemment réussi à Maintenir votre adversaire. Si vous utilisez un objet pour Immobiliser votre adversaire, vous pouvez ensuite sortir de la situation de lutte.
- **Se mettre à couvert** derrière votre adversaire. Jusqu'à la fin du tour, toute attaque à distance sur vous atteint à la place votre adversaire (voir « Bouclier humain », ci-dessous).

Si plus d'une personne tente de lutter avec la même victime, cela compte comme un travail d'équipe. Du côté de l'équipe, les acteurs primaires et secondaires font un jet de Force + Bagarre - Défense pour engager leur cible, mais la Défense de la victime n'est pas affectée par le nombre de personnes impliquées ; même si cinq personnes tentent de l'attraper, elle traite le tout comme une seule attaque.

Dans la lutte, les acteurs primaires comme secondaires font un jet de Force + Bagarre opposé à la victime. Si le défenseur l'emporte, tout mouvement choisi n'affecte que l'acteur principal.

Combat à distance

Les changements suivants s'appliquent aux règles de combat à distance décrites dans le **Manuel du Monde des Ténèbres**.

Tir automatique

Les dés supplémentaires obtenus par l'usage du tir automatique (et les malus reçus lorsque vous tirez sur plusieurs cibles) s'appliquent au groupement de dés du tireur. Tout jet réussi inflige autant de dégâts que les succès + le modificateur de dégâts de l'arme. C'est l'une des rares situations où porter une arme offre des dés bonus à l'attaque ainsi que sous la forme de dégâts bonus.

Exemple : Weston possède un pistolet-mitrailleur et les trois hommes de main du gang dégagent des pistolets. Il appuie sur la gâchette en faisant une rafale moyenne en visant les trois voyous. La Dextérité de Weston est de 2, sa Compétence Armes à feu est de 4 et il obtient un bonus de +2 pour avoir fait une rafale moyenne, ce qui lui donne un total de huit dés. Étant donné qu'il tire sur trois personnes différentes, il subit un malus de 2. Le joueur incarnant Weston lance trois fois six dés, une fois pour chaque mercenaire. Vu qu'il utilise un pistolet-mitrailleur lourd, il ajoute deux succès pour déterminer les dégâts à n'importe quel jet réussi.

Tir de couverture

Les personnages peuvent utiliser leurs armes automatiques pour fournir un tir de couverture ; en tirant en mode rafale libre ils dissuadent les ennemis de quitter leurs abris. Le tir de couverture n'est possible qu'avec une arme capable de tirer entièrement en mode automatique. Le personnage indique quelle est la zone générale sur laquelle il tire, et fait un jet de Dextérité + Armes à feu. Si le jet est un succès, les personnages dans la zone affectée doivent faire un choix lors de leurs tours suivants. Ils peuvent éviter l'attaque, soit en se précipitant derrière le moindre abri à portée de leur Vitesse soit en se mettant à terre (voir « Se mettre à terre », p. 51). Autrement, ils peuvent effectuer une action normalement mais souffrir des dégâts basés sur les succès du tir de couverture + le modificateur de l'arme. Un tir de couverture consomme 10 balles, soit à peu près autant qu'une rafale moyenne.

Exemple : La milice Santos est équipée de matériel militaire et ses membres ont une dent contre Danny. L'un des miliciens épaula son fusil d'assaut et le Conteur informe le joueur de Danny qu'il utilise un tir de couverture. Le Conteur jette la Dextérité + Armes à feu du milicien et obtient deux succès. Danny peut se protéger en se mettant à terre ou en s'abritant derrière l'un des Hummers des Santos, ou tirer sur son adversaire et subir cinq points de dégâts létaux pour s'être exposé.

Les armes à feu et le corps à corps

Toute arme à feu d'une Taille supérieure à 1 est trop grande pour être utilisée efficacement lorsque les poings et les barres à mine sont de la partie. Au corps à corps, la Défense de la cible contre les armes à feu est augmentée par la (Taille -1) de l'arme. Si vous utilisez une arme à feu plus grande qu'un pistolet pour frapper votre adversaire, considérez-la comme un pied-de-biche improvisé (voir ci-dessous les caractéristiques des armes).

Couvert

Lorsque vous tirez sur une cible à couvert, soustrayez la Solidité du couvert des dégâts infligés. Tout dégât restant affecte à

la fois l'objet servant de couvert et les personnes qui s'y abritent. Si la Solidité de l'objet est supérieure au modificateur d'arme de l'attaquant, les balles ne peuvent pénétrer ce couvert. La Solidité de toute une série d'objets est décrite p. 93. Souvenez-vous qu'une cible n'est dite à couvert que lorsqu'elle est entièrement dissimulée : un grillage métallique ou un lampadaire ne sont pas suffisants pour qu'une personne s'y abrite.

Si la couverture est transparente (comme dans le cas d'une vitre pare-balle), ne soustrayez que la moitié de sa Solidité, arrondie à l'inférieur. Ceci ne s'applique pas si la Solidité de l'objet est supérieure à votre modificateur d'arme.

Exemple : Cross se cache complètement derrière une porte en bois. Drake tire sur la porte en espérant le toucher. La Solidité de la porte est de 1. Le jet d'attaque de Drake produit 3 succès et il utilise un revolver lourd, pour un total de cinq dégâts. Les tirs traversent la porte, infligeant quatre dégâts à la Structure de la porte et à Cross. S'il y survit, Cross pourra expliquer à ses enfants qu'une porte en bois aggloméré fournit un très mauvais couvert.

Bouclier humain

Parfois, lorsque le plan dégénère et que l'équipe d'intervention de la police encerclé la banque que vous braquez, le seul couvert disponible est un passant terrifié. Malheureusement, le corps humain est loin d'être très efficace pour bloquer les balles, malgré ce que les films aimeraient nous faire croire.

Si votre personnage se retrouve dans la position morale douteuse où il utilise un autre être humain comme couverture, tout tir dirigé contre lui blesse d'abord sa victime. Soustrayez la Vigueur et toute protection possédée par la victime des dégâts. Tous les dégâts excédentaires sont infligés directement au personnage. Si la personne que vous utilisez comme bouclier humain était un des protagonistes de l'affrontement, vous devez utiliser la manœuvre de lutte Se mettre à couvert.

Utiliser un bouclier humain est quasiment toujours un point de rupture avec un malus très sévère (-3 ou plus) si la victime meurt. C'est peut-être quelqu'un d'autre qui a appuyé sur la gâchette, mais vous avez forcé la victime à se trouver entre les balles et vous.

Exemple : Drake voulait seulement voler la voiture de la dame en blanc, et à présent il fait face à trois types avec des fusils à canon scié. Désespéré, il attrape un passant qui s'apprête à comprendre le sens de l'expression « au mauvais endroit, au mauvais moment ». L'un des sbires de la dame en blanc ouvre le feu. C'est un tireur émérite (Dextérité 2, Armes à feu 2) et le Conteur lance donc quatre dés. Il obtient deux succès et ajoute le modificateur d'arme du pistolet de 2. Le bouclier humain subit quatre points de dégâts létaux. Le joueur incarnant Drake soustrait la Vigueur de son bouclier humain de 2 des dégâts et note deux points de dégâts létaux sur sa propre fiche.

Facteurs généraux de Combat

Les changements suivants s'appliquent aux règles générales de combat du **Manuel du Monde des Ténèbres**.

Ciblage

Cibler des parties du corps en particulier peut être un choix tactique intéressant. En plus de viser des parties non

Tableau des armes à distance

Type	Dég.	Portées	Charg.	Initiative	Force	Taille	Disp.	Exemple
Revolver, léger	1	20/40/80	6	0	2	1	••	SW M640 (.38 Special)
Revolver, lourd	2	35/70/140	6	-2	3	1	••	SW M29 (.44 Magnum)
Pistolet, léger	1	20/40/80	17+1	0	2	1	•••	Glock 17 (9mm)
Pistolet, lourd	2	30/60/120	7+1	-2	3	1	•••	Colt M1911A1 (.45 ACP)
Pistolet-mitrailleur, léger*	1	25/50/100	30+1	-2	2	1	•••	Ingram Mac-10 (9mm)
Pistolet-mitrailleur, lourd*	2	50/100/200	30+1	-3	3	2	•••	HK MP-5 (9mm)
Fusil	4	200/400/800	5+1	-5	2	3	••	Remington M-700 (30.06)
Fusil d'assaut*	3	150/300/600	42+1	-3	3	3	•••	Stery-Aug (5.56mm)
Fusil à pompe**	3	20/40/80	5+1	-4	3	2	••	Remington M870 (calibre 12)
Arbalète***	2	40/80/160	1	-5	3	3	•••	

Dégâts : Indique le nombre de succès supplémentaires qui s'ajoutent à une attaque réussie pour déterminer le nombre de dégâts infligés. Les armes à feu infligent des dégâts létaux contre les gens ordinaires. Le type de dégâts peut varier sur des cibles surnaturelles.

Portées : Les chiffres indiqués correspondent aux portées courte/moyenne/longue en mètres. Les attaques à moyenne portée subissent un malus de -1 dé, et les attaques à longue portée un malus de -2 dés.

Chargeur : Le nombre de munitions qu'une arme peut contenir. Un « +1 » indique qu'une balle peut tenir dans le canon, prête à être tirée.

Initiative : Le malus à l'Initiative qu'impose le port de l'arme.

Force : La Force minimale requise pour utiliser efficacement l'arme. Un utilisateur ayant une Force insuffisante subit un malus de -1 à tous les jets d'attaque.

Taille : 1 = Utilisable à une main. 2 = Doit être tenu à deux mains et peut être dissimulé dans un manteau. 3 = Doit être tenu à deux mains et ne peut se dissimuler sur soi.

Disponibilité : Le coût en points de Ressources ou le niveau dans un Atout Social approprié requis pour obtenir l'arme.

* Cette arme peut tirer en tir automatique, et donc en rafales courtes, moyennes et longues.

** Les jets d'attaque se font avec le 9-reliance.

*** Recharger une arbalète prend 3 tours. Une arbalète peut être utilisée pour tirer un pieu dans le cœur (-3 au jet d'attaque ; doit infliger au moins 5 points de dégâts d'un coup).

protégées (voir « Protections » p. 57), des coups aux membres et à la tête peuvent avoir des effets supplémentaires.

- Bras (-2) : peut rendre le Bras inutilisable si les dégâts sont supérieurs à la Vigueur de la cible.
- Jambe (-2) : peut rendre la Jambe inutilisable si les dégâts sont supérieurs à la Vigueur de la cible.
- Tête (-3) : peut Étourdir la victime (voir la Complication Étourdi, p. 333).
- Cœur (-3) : si l'attaque inflige au moins 5 points de dégât, l'arme perce le cœur de la cible, ce qui possède un effet spécial sur certaines cibles monstrueuses.
- Main (4) : une attaque réussie rend le Bras inutilisable.

- Œil (-5) : une attaque réussie rend la victime Aveuglée (voir la Complication Aveuglé, p. 58).

Mise à mort

Une mise à mort inflige des dégâts équivalents à votre groupement de dés entier plus votre modificateur d'arme. Étant donné que vous avez tout le loisir de préparer votre attaque, vous ignorez également la protection de votre victime.

Si tuer au combat peut se justifier par le feu de l'action, mettre quelqu'un à mort représente une tentative préméditée de mettre fin à une vie consciente, sans que la cible ait la moindre chance d'y faire quoi que ce soit. Accomplir une mise à mort est un point de rupture, que la victime y survive ou non.

Tableau des armes de corps à corps

Type	Dég.	Initiative	Force	Taille	Disp.	Particularités
Matraque	0	-1	1	1	•	Étourdissant
Poing américain	0	0	1	1	•	Se manie avec Bagarre
Bâton	1	-1	2	2	n/a	
Pied-de-biche	2	-2	2	2	•	
Démonte-pneu	1	-3	2	2	••	Défense +1
Chaîne	1	-3	2	2	•	Lutte
Bouclier (petit)	0	-2	2	2	••	Protection
Bouclier (grand)	2	-4	3	3	••	Protection
Couteau	0	-1	1	1	•	
Rapière	1	-2	1	2	••	Perforant 1
Machette	2	-2	2	2	••	
Hachette	1	-2	1	1	•	
Hache anti-incendie	3	-4	3	3	••	9-relance, deux mains
Tronçonneuse	5	-6	4	3	•••	9-relance, deux mains
Pieu*	0	-4	1	1	n/a	
Lance**	2	-2	2	4	•	Défense +1, deux mains

Type : Le type d'une arme représente une vaste catégorie destinée à s'appliquer à ce que votre personnage utilise. Une massue en métal peut être une antique masse d'armes, une batte de base-ball en métal ou un marteau, tandis qu'une hachette peut être un hachoir à viande ou une hache médiévale.

Dégâts : Indique le nombre de succès supplémentaires qui s'ajoutent à une attaque réussie pour déterminer le nombre de dégâts infligés. Les armes infligent toujours des dégâts létaux.

Initiative : Le malus à l'Initiative qu'impose le port de l'arme. Si le personnage combat avec deux armes, prenez le malus le plus élevé et majorez-le de 1.

Force : La Force minimale requise pour utiliser efficacement l'arme. Un utilisateur ayant une Force insuffisante subit un malus de -1 à tous les jets d'attaque.

Taille : Taille : 1 = Dissimulable dans une main. 2 = Dissimulable dans un manteau. 3+ = Impossible à dissimuler.

Disponibilité : Le coût en points de Ressources ou le niveau dans un Atout Social approprié requis pour obtenir l'arme.

Protection : Un personnage qui porte un bouclier mais ne l'utilise pas pour attaquer peut ajouter sa Taille à sa Défense et utiliser sa Taille comme modificateur d'abri contre les attaques à distance.

Lutte : Vous pouvez utiliser une chaîne pour prendre un adversaire en lutte, ce qui ajoute les dégâts de la chaîne à votre jet de dés.

Étourdissant : Doublez le bonus d'arme vis-à-vis de la Complication Étourdi (p. 333).

Deux mains : Cette arme doit être tenue à deux mains. Elle peut être utilisée à une main, mais cela augmente la Force requise de 1.

* Tenter de percer le cœur d'un adversaire avec un pieu impose un malus de -3 à l'attaque. De plus, le coup doit infliger au moins 5 points de dégât.

** L'allonge d'une lance fournit un bonus de +1 en Défense contre les adversaires désarmés ou munis d'armes de Taille 1.

Tableau des protections

Type	Protect.	Force	Défense	Vitesse	Disp.	Parties protégées
MODERNES						
Vêtements renforcés*	1/0	1	0	0	•	Torse, bras, jambes
Veste en kevlar*	1/3	1	0	0	•	Torse
Veste pare-balles	2/4	1	-1	0	••	Torse, bras
Tenue antiémeute	3/5	2	-2	-1	•••	Torse, bras, jambes
ARCHAÏQUES						
Cuir (renforcé)	2/0	2	-1	0	•	Torse, bras
Cotte de mailles	3/1	3	-2	-2	••	Torse, bras
Plate	4/2	3	-2	-3	••••	Torse, bras, jambes

Protection : Une armure fournit une protection contre les attaques normales et contre les attaques d'Armes à feu. Le premier chiffre indique la protection générale ; le second indique la protection balistique.

Force : Si la Force de votre personnage est inférieure à celle requise, ses jets de Bagarre et d'Armes blanches subissent un malus de -1 dé.

Défense : Le malus que subit votre personnage à sa Défense lorsqu'il porte cette armure.

Vitesse : Le malus que subit votre personnage à sa Vitesse lorsqu'il porte cette armure.

Disponibilité : Le coût en points de Ressources ou le niveau dans un Atout Social approprié requis pour obtenir cette armure.

Parties protégées : Les zones corporelles protégées par l'armure. À moins qu'une attaque effectue un ciblage d'une partie spécifique du corps qui ne soit pas couverte par l'équipement (voir « Ciblage » ci-dessus), la protection de l'armure s'y applique. Il est possible de porter un casque pour se protéger également la tête.

* Cette protection peut passer inaperçue, soit sous forme de vêtements ordinaires (par exemple, une tenue de motard), soit en la portant sous une veste ou un tee-shirt large. Les attaquants ignorent que la cible porte une armure jusqu'à ce qu'ils l'aient frappée une première fois.

Armes et protections

Les armes sont un des moyens les plus rapides de conclure une rixe par un meurtre. Parfois, c'est précisément l'idée : sortir une arme à feu montre que vous n'avez pas peur de tuer quelqu'un, ou cela peut calmer les esprits échauffés. Cette section met à jour les armes présentées dans le **Manuel du Monde des Ténèbres**.

Le score de dégâts d'une arme ne s'ajoute pas au jet d'attaque de l'attaquant, il est à la place considéré comme autant de succès supplémentaires à un jet d'attaque réussi. Lorsque vous utilisez des armes issues d'un autre ouvrage, soustrayez un à leur score de dégâts indiqué ; chaque attaque réussie inflige au moins un point de dégâts.

Toutes les armes infligent des dégâts létaux. Une batte de baseball, une matraque ou une masse causent des traumatismes tout aussi graves au corps humain qu'une épée bien aiguisée ou une balle, même si certaines créatures surnaturelles ne

subissent pas les dégâts létaux des armes. Les armes de corps à corps ont également un prérequis de Force indépendant de leur taille, qui fonctionne de la même manière que la Force minimale requise pour les armes à feux.

Armes de corps à corps

Les armes de corps à corps détaillées dans le tableau représentent les objets de grande taille, pointus et tranchants, que les personnages peuvent utiliser pour se refaire le portrait. Si votre jeu se déroule à une période historique, ou que vos personnages font un détour dans un musée ou une vieille bâtisse contenant toutes sortes d'armes archaïques, vous pouvez vous baser sur les règles suivantes pour déterminer quel profil d'arme est le plus adapté pour les représenter. La nuit où vous avez repoussé un petit délinquant avec votre couteau de poche était une chose, celle où vous avez affronté un monstre d'ombre en attrapant une masse exposée dans la vitrine d'un musée en était une autre.

- **Matraque :** L'une des armes utilisées par les forces de l'ordre comme les criminels afin d'assommer leurs victimes plutôt que de les tuer. Malheureusement pour ceux qui s'en servent, il s'avère que frapper les gens à la tête avec un objet contondant est bien plus mortel que ce que veulent l'admettre les syndicats de police. Cette catégorie d'armes englobe également toute arme petite et rapide qui inflige des traumatismes contondants, comme une chaussette remplie de boules de billard.
- **Poing américain :** Le poing américain est une pièce de métal dans laquelle vous enflez vos doigts afin de donner plus de force à vos coups. Cette arme utilise la Compétence Bagarre pour les jets d'attaque mais elle inflige des dégâts létaux. Ce profil peut représenter toute une série de variantes d'armes de poing, y compris le bon vieux rouleau de monnaie, ou des variantes sans garde en métal pour protéger les phalanges, mais quelle que soit la forme exacte de l'arme, l'utilisateur subit un point de dégâts contondants sur chaque attaque réussie. Cette catégorie d'arme inclut également les bottes aux pointes en acier.
- **Bâton :** Couvrant une vaste gamme d'instruments contondants légers, les bâtons incluent les bâtons télescopiques, les tonfas et autres armes utilisées par les forces de police. Cette catégorie d'arme inclut également les planches de bois des magasins de bricolage et autres objets naturels utilisables pour blesser des gens.
- **Pied-de-biche :** En plus des pieds-de-biche et des barres à clous, cette catégorie inclut les tuyaux en métal, les morceaux d'échafaudages, et des équipements sportifs comme des battes de baseball et de cricket. Vous pouvez également y assimiler les masses et gourdins médiévaux.
- **Démonte-pneu :** Cet équipement en métal en forme de X est utilisé pour détacher les roues des voitures. La forme de croix rend son usage plus maladroit qu'un simple pied-de-biche mais cela permet également d'accrocher plus facilement le bras ou l'arme de son adversaire. Utiliser un démonte-pneu ou toute autre arme similaire (comme des tonfas en métal) donne à l'attaquant un bonus de +1 en Défense.
- **Chaîne :** Une longueur de chaîne ou une corde nouée fait tout à fait l'affaire pour tabasser quelqu'un, et c'est également une arme de choix pour tout lutteur souhaitant prendre l'avantage sur son adversaire.
- **Bouclier :** Il s'agit d'un bouclier antiémeute moderne fait de polycarbonate transparent ou de métal, avec une fente pour y voir. Un personnage portant un bouclier peut s'en servir pour frapper ses adversaires ou repousser les coups. S'il n'utilise pas le bouclier pour attaquer, ajoutez sa Taille à la Défense contre les attaques de Bagarre et de corps à corps. Contre les attaques à distance, le bouclier fournit un bonus d'abri égal à sa Taille. Les petits boucliers font à peu près 60 cm de diamètre et peuvent inclure aussi bien un couvercle de poubelle métallique qu'un bocle médiéval ou une rondache. Un grand bouclier fait au moins 90 cm de haut et inclut les boucliers normands et les pavois.



- **Couteau** : Une arme parmi tant d'autres dans une vaste gamme cherchant à donner des coups d'estoc et de taille, généralement avec une lame de moins de 30 cm. Certains personnages utilisent des couteaux de combat tandis que d'autres se contentent d'empoigner de simples couteaux de cuisine ou des couteaux de boucher.

- **Rapière** : Une épée longue et fine, habituellement cantonnée aux clubs d'escrime. Les rapières sont utilisées pour donner des coups d'estoc plutôt que de taille. Ce type d'arme peut également s'étendre aux cannes épées. Une rapière peut transpercer une armure légère.

- **Machette** : Une arme longue utilisée pour se frayer un chemin à travers la végétation. Ce type d'arme peut également inclure toute lame à une main, comme les katanas et autres épées à travers le monde.

- **Hachette** : Une petite hache à une main qui fend tout aussi bien le bois que les os. Les statistiques de cette arme peuvent s'étendre aux épais fendoirs et aux grands couteaux de boucher, ainsi qu'à toutes les haches à une main de l'Histoire.

- **Hache anti-incendie** : C'est le type de hache que les personnages verront le plus, des haches anti-incendie conçues pour défoncer les portes en bois. Ce type d'arme peut inclure des haches à deux mains plus grandes utilisées pour couper le bois et des haches de bataille médiévales.

- **Tronçonneuse** : Ce type d'arme représente les tronçonneuses telles qu'elles sont dépeintes dans les média moderne plutôt que leur fonctionnement réel. Cette catégorie englobe également les armes à deux mains très grandes, lourdes et tranchantes, comme une hache de bourreau.

- **Pieu** : Utiliser un pieu au combat est en général une mauvaise idée, un bout de bois vaguement taillé en pointe ayant du mal à pénétrer la peau humaine, mais il s'agit parfois de la seule arme qui puisse blesser un adversaire surnaturel.

- **Lance** : La plupart des gens n'ont jamais vu de quoi était capable une personne en colère avec un bâton ou une lance. L'allonge d'une telle arme fournit un bonus de +1 en Défense contre les adversaires désarmés ou munis d'armes de Taille 1. Ce type d'arme inclut également les morceaux d'échafaudages ou tuyaux relativement longs (plus d'un mètre cinquante), et dont l'extrémité a été taillée en pointe.

Armes improvisées

Les listes d'armes fournies ne sont pas exhaustives, elles n'incluent pas entre autres les armes improvisées capables de dégâts, comme un bon vieux téléphone filaire, une brique, ou un morceau de métal pointu. Il va de soi que même correctement utilisées ces armes ne sont pas aussi létales que celles qui ont été spécialement conçues pour tuer.

Si vous arrivez à justifier le fait que votre arme improvisée soit relativement proche d'un type d'arme existant dans les tableaux ci-dessus (et à en convaincre le Conteur), utilisez alors le profil d'arme associé. Autrement, une arme improvisée inflige [Solidité -1] dégâts, avec un malus d'Initiative et une Force requise équivalents à la Taille de l'arme. Utiliser une arme improvisée réduit le jet d'attaque de -1 dé. Une attaque réussie inflige à l'arme le même nombre de dégâts qu'elle inflige à sa cible, ce chiffre étant comme d'habitude réduit par la Solidité de l'arme. Lorsque la Structure de l'arme est réduite à 0, l'objet est inutilisable.

Protections

Au vu des changements appliqués à la Défense et aux dégâts des armes, un personnage portant une armure n'ajoute plus sa protection à sa Défense. Les deux valeurs de protection fonctionnent différemment pour compenser cela.

La protection balistique s'applique contre les attaques d'armes à feu. Chaque point de protection balistique convertit un point de dégâts létaux en dégâts contondants. La protection générale s'applique à toutes les attaques. Chaque point de protection générale réduit le total de dégâts reçus d'un point, en commençant par le type de dégâts le plus sévère. Si l'armure possède des valeurs de protection balistiques comme générales, appliquez la protection balistique en premier. Lorsque vous appliquez la protection à une attaque infligeant des dégâts létaux, cela ne vous protège jamais entièrement de la douleur. Même si votre protection réduirait l'attaque à 0 dégâts, vous subissez quand même un point de dégâts contondants.

Les personnages ne peuvent bénéficier que d'une source de protection à la fois : porter une veste en Kevlar sous une tenue antiémeute complète est relativement chaud et inconfortable et ne vous offre aucune protection supplémentaire digne de ce nom. Si un personnage insiste pour porter plusieurs « couches » d'armure, c'est au joueur de décider quelle source de protection s'applique à chaque attaque. Cette décision est finale, jusqu'à ce que le personnage se ressaisisse et comprenne que la plupart des gens ne se promènent pas dans la rue avec une cotte de maille par-dessus une tenue antiémeute, tout cela pour aller acheter une baguette.

Les personnages possédant une protection surnaturelle, comme les sorts de conjuration d'un mage ou la peau robuste d'un loup-garou, peuvent bénéficier de ce type de protection en plus d'une protection plus classique ; ajoutez les valeurs pour déterminer quelle est leur protection finale.

Exemple : L'inspecteur Black savait que quelque chose clochait, mais il ignorait ce que c'était jusqu'à ce qu'il entende la détonation d'un pistolet. Le tireur obtient deux succès, et deux supplémentaires car son arme est un pistolet lourd, ce qui fait quatre points de dégâts létaux. Black porte une veste en Kevlar (protection 1/3) qui convertit trois des quatre points de dégâts en dégâts contondants, puis soustrait un point de dégâts létaux. Il reçoit donc trois points de dégâts contondants avant de se jeter à couvert.

Perforant

Certaines armes portent la mention « perforante », accompagnée d'un chiffre, généralement entre 1 et 3. Lorsque vous attaquez quelqu'un qui porte une armure, soustrayez ce chiffre à la protection de votre adversaire. La protection balistique est soustraite avant la protection générale.

Lorsque vous tirez sur un objet (ou sur une personne abritée), soustrayez la valeur perforante de l'arme à la Solidité de l'objet. Lorsque le tir a traversé un couvert, il perd sa qualité perforante.

Exemple : Le tireur qui arrose l'inspecteur Black voit le flic tituber mais il continue à avancer vers lui tout en sortant sa deuxième arme, un revolver léger contenant des balles perforantes. Le Conteur obtient trois succès et en ajoute deux grâce au pistolet. Les balles sont perforantes 2, ce qui réduit la protection du gilet pare-balles à 1. La veste de l'inspecteur Black convertit un point de dégâts en dégâts contondants et réduit les dégâts létaux de 1, il subit donc deux points de dégâts létaux et un point de dégâts contondants.

Les Complications

Les Complications ont été introduites dans **The Danse Macabre pour Vampire : Le Requiem** comme un système général pour appliquer des effets circonstanciels aux personnages comme aux scènes. Techniquement les Complications sont similaires aux États, mais elles affectent les personnages et les scènes spécifiquement lors des combats, là où les États ne font effet qu'en dehors des combats. Les Complications remplacent les règles existantes de combat concernant l'Aveuglement, l'Immobilisation, être Mis à terre, Sonné et Étourdi. Elles fournissent également une nouvelle façon de représenter les drogues, poisons, maladies et effets environnementaux et météorologiques, mais uniquement dans leur influence sur un combat. En dehors des combats, utilisez les règles normales de ces effets.

Les Complications n'offrent pas de Battements aux personnages à leur résolution, mais les effets d'une Complication peuvent souvent donner lieu à un État. Par exemple, un personnage au combat reçoit une poignée de sel qui recouvrait la route en plein dans les yeux, il est donc sous l'effet de la Complication Aveuglé. Lorsque le combat se termine, l'effet reste en devenant l'État Aveugle et résoudre cet État offrira un Battement au personnage. Si le personnage se retrouve à nouveau en situation de combat avant que l'État n'ait été résolu, la Complication aveuglé fait à nouveau effet.

Les Complications existent sous deux formes : personnelles et environnementales. Les Complications personnelles n'affectent qu'un personnage et stipulent ce qu'il convient de faire pour se débarrasser de l'effet. Les Complications environnementales affectent toute la Scène et proposent plusieurs méthodes pour que les personnages puissent en mitiger les effets.

Assourdi

Le personnage n'entend plus ; il peut souffrir d'acouphènes intenses, simplement entendre le battement de son cœur dans ses tempes, ou absolument rien du tout.

Effet : Si le personnage est sourd d'une oreille, il souffre d'un malus de -3 à tous les jets de Perception basés sur l'ouïe. S'il est sourd des deux oreilles il ne bénéficie plus que d'un dé de chance et subit un malus de -2 sur tous les jets de dés liés au combat : perdre soudainement la capacité d'entendre autour de soi est une expérience particulièrement déstabilisante.

Causer la Complication : Un bruit particulièrement fort à moins de trois mètres du personnage peut causer une perte d'audition temporaire comme s'il était sourd des deux oreilles. Une attaque ciblant l'oreille (avec un malus de -4 pour l'attaquant) peut également rendre sourd un personnage. Les créatures surnaturelles ayant une ouïe surdéveloppée peuvent être assourdies par des détonations et des bruits élevés se trouvant à une distance plus grande.

Mettre fin à la Complication : Être Assourdi à cause d'un bruit fort s'estompe après 10 - (Vigueur + Résolution de la victime) tours. Si une attaque contre l'oreille du personnage inflige le moindre point de dégât, marquez un « x » sous la case de Santé la plus à gauche qui ait été remplie suite à cette attaque. Si les dégâts infligés sont aggravés, le personnage perd de manière permanente l'usage de cette oreille. Autrement la Complication prend fin lorsque le dégât qui l'a causée a été guéri.

Aveuglé

Les yeux du personnage ont été endommagés ou arrachés, ou le personnage est placé dans une situation qui le prive de sa vue (une pièce plongée dans le noir ou un effet surnaturel).

Effet : Le personnage subit un malus de -3 sur tous les jets basés sur la vue, y compris les jets d'attaque, et il diminue de moitié sa Défense si un seul de ses yeux est aveuglé. Ce malus passe à -5 et une perte complète de sa Défense si ses deux yeux sont affectés.

Causer la Complication : Le moyen le plus courant d'infliger cette Complication consiste à restreindre sévèrement la vue de la cible (en utilisant un bandeau par exemple). Un attaquant peut infliger une cécité temporaire en entraînant le front de son adversaire, en soulevant un nuage de poussière

Garder le compte des complications

Un tableau de résumé des Complications se trouve à la fin de ce chapitre, listant leurs effets. Les pense-bêtes ou cartes d'index sont une solution très pratique pour garder le compte de qui est affecté par quelle Complication. Les Complications environnementales doivent avoir un effet évident pour tous les personnages présents tandis que les Complications personnelles ne devraient affecter que le personnage qui les subit. Lorsqu'un personnage du Conteur est affecté par une Complication, notez également son nom sur la carte qui vous sert de mémo.

Référence des Complications

Ce tableau de référence rapide peut aider les joueurs et les Conteurs à se souvenir des effets de toutes les Complications détaillées ci-dessus.

Complications personnelles

Complication	Effet
Bras inutilisable	Un bras : Lâchez tout ce que vous tenez, vous souffrez du malus pour main non-directrice sur la plupart des jets. Les deux bras : Dé de chance sur tous les jets nécessitant la dextérité manuelle, -3 à toutes les autres actions Physiques.
Maté	Ne peut effectuer d'action violente au combat sans dépenser de Volonté.
Aveuglé	Un œil : -3 aux jets liés à la vue. Défense divisée par deux. Les deux yeux : -5 aux jets liés à la vue, vous perdez toute la Défense.
Assourdi	Une oreille : -3 aux jets de Perception Les deux oreilles : Dé de chance sur les jets de Perception, -2 aux jets de combat.
Drogué	-2 Vitesse, -3 aux jets de combat (y compris la Défense et la Perception) Ignorez les malus de blessures.
Immobilisé	Aucune action de combat. Vous ne pouvez bouger ou utiliser votre Défense.
Folie	+1 aux jets de combat, agissez après tous les autres, -3 aux jets Sociaux, vous ne pouvez dépenser de Volonté.
Insensible	Aucune action de combat. Vous pouvez bouger et utiliser votre Défense. Subir des dégâts met fin à la Complication.
Renversé	Perdez votre action ce tour-ci (si elle n'a pas encore été effectuée), vous êtes mis à terre. Peut utiliser la Défense, peut attaquer depuis le sol avec -2.
Jambe inutilisable	Une jambe : demi Vitesse, -2 de malus sur tous les jets Physiques de mouvement. Les deux jambes : Mis à terre, sacrifiez toutes vos autres actions pour vous déplacer à Vitesse 1, les jets de mouvement basés sur le Physique sont réduits à un dé de chance.
Empoisonné	Modéré : 1 point de dégâts contondants par tour. Sévère : 1 point de dégâts létaux par tour.
Malade	Modéré : -1 à toutes les actions. Le malus augmente de 1 tous les deux tours. Sévère : Comme pour modéré, mais inflige aussi 1 point de dégâts contondants par tour.
Étourdi	Perdez la prochaine action. Défense diminuée de moitié jusqu'à votre prochaine action.

Complications environnementales

Complication	Effet
Blizzard	-1 aux jets de Perception visuelle et aux attaques à distance, augmenté de 1 par tranche de 10 m. -1 aux jets Physiques par tranche de 10 cm de hauteur.
Tremblement de terre	Malus aux jets de Dextérité en fonction de l'amplitude. Subissez de 1 à 3 points de dégâts létaux par tour, Vigueur + Sports pour les changer en contondants ou les annuler si succès exceptionnel.
Froid extrême	Les dégâts contondants ne guérissent plus. -1 à tous les jets, le malus augmente de 1 par heure. À -5, chaque heure supplémentaire cause un point de dégâts létaux.
Chaleur extrême	Les dégâts contondants ne guérissent plus. -1 à tous les jets, le malus augmente de 1 par heure. À -5, chaque heure supplémentaire cause un point de dégâts létaux.
Inondé	-2 aux groupements de dés Physiques par tranche de 30 centimètres de profondeur. Une fois submergé, le personnage doit nager ou retenir sa respiration.
Fortes pluies	-3 aux jets de Perception auditifs et visuels.
Vents violents	-3 aux jets de Perception auditifs. Les vents ont une force allant de 1 à 5, et leur intensité détermine le malus sur les jets Physiques et inflige autant de dégâts contondants par tour, à moins de faire un jet de Dextérité + Sports pour les ignorer.
Givre	-2 Vitesse, -2 aux actions Physiques. Peut se déplacer à vitesse normale en subissant -4 aux actions Physiques. Un échec critique inflige Renversé ; les jets de Conduite subissent un malus de -5 et l'Accélération est réduite de moitié.

ou en lui lançant du sable dans les yeux ; cette dernière action nécessite un jet d'attaque de Dextérité + Sports avec un malus de -3 ; la Défense de la victime s'applique à cette attaque. En cas de succès, la cible est Aveuglée jusqu'à la fin du tour suivant.

Cette Complication peut également être infligée en blessant les yeux de la cible ; toute attaque faite en ciblant les yeux subit un malus de -5 (voir Ciblage, ci-dessus). Une attaque réussie endommage normalement un œil, et un succès exceptionnel aveugle complètement la cible.

Mettre fin à la Complication : Si une attaque contre l'œil du personnage inflige le moindre point de dégât, marquez un « x » sous la case de Santé la plus à gauche qui ait été remplie suite à cette attaque. Si les dégâts infligés sont aggravés, le personnage perd de manière permanente l'usage de cet œil. Autrement la Complication prend fin lorsque le dégât qui l'a causée a été guéri.

Blizzard (environnementale)

La neige ne cesse de tomber et forme un épais tapis blanc au sol, soulevé par des bourrasques hurlantes qui prennent la forme de tourbillons blancs.

Effet : Le blizzard rend difficile de voir à plus de quelques mètres. Les jets pour voir les choses se trouvant à plus d'un mètre du personnage subissent un malus de -1. Chaque tranche supplémentaire de 10 mètres inflige un malus supplémentaire et cumulatif de -1 sur tous les jets de Perception visuelle. Ce malus s'applique également aux attaques à distances. Se déplacer à travers la neige est également difficile ; pour chaque hauteur de 10 centimètres de neige appliquez un malus de -1 à tous les jets Physiques appropriés, y compris les jets de combat et de Sports, etc. La Complication Blizzard fait rarement effet seule ; le Conteur peut également y ajouter les Complications Froid Extrême, Vents Violents ou Givre (toutes décrites ci-dessous).

Causer la Complication : Le plus souvent cette Complication est causée par un climat incontrôlable. Le Conteur peut annoncer progressivement la venue du blizzard, mais il peut tout autant surprendre ses joueurs avec son arrivée soudaine. Certains pouvoirs surnaturels offrent aux personnages le pouvoir d'invoquer un tel blizzard.

Mettre fin à la Complication : À moins de disposer de pouvoirs surnaturels, les personnages ne peuvent « mettre fin » à un blizzard, le mieux qu'ils puissent faire étant de s'abriter du vent et de la neige et d'attendre que cela cesse ou chercher à quitter les lieux. Un équipement adapté (comme des lunettes et des après-ski) peut ajouter un bonus allant de +1 à +3, mitigeant certains des malus. Si cette Complication est causée par un pouvoir surnaturel, il est possible que les personnages puissent interrompre la concentration de la personne qui a invoqué le blizzard et mettre fin à l'effet.

Bras inutilisable

Votre bras vous brûle de douleur avant de s'engourdir. Votre épaule peut être délogée, froissée ou cassée, mais quoi que vous ayez, vous ne pouvez plus bouger le bras.

Effet : Si votre bras est brisé ou déboîté, vous lâchez tout ce que vous teniez de cette main et ne pouvez vous en servir pour

attaquer ; à moins que vous ne possédiez l'Atout Ambidextre, vous subissez un malus de main non-directrice pour tous les jets qui font appel à la dextérité manuelle. Si cet effet affecte vos deux membres, vous ne disposez plus que d'un dé de chance sur tous les jets qui requièrent la dextérité manuelle, et subissez un malus de -3 sur toutes les autres actions Physiques.

Causer la Complication : Certains pouvoirs surnaturels peuvent endommager un membre voire briser les os d'un simple toucher. Un personnage peut avoir le bras déboîté suite à un mauvais coup (malus de -2) qui infligerait davantage de dégâts que sa valeur de Vigueur. Une attaque ciblée à la main inflige cette Complication si elle inflige le moindre point de dégât.

Mettre fin à la Complication : Si la Complication est infligée suite à une attaque, marquez un « x » sous la case de Santé la plus à gauche qui ait été remplie suite à cette attaque ; la Complication prend fin lorsque le dégât qui l'a causé a été guéri. Si des dégâts aggravés ont infligé cette Complication, le personnage perd l'usage permanent de son bras (voire perd le membre tout court).

Chaleur extrême (environnementale)

Le personnage peut tituber à travers le désert sous un soleil de plomb ou parcourir les coursives pleines de tuyaux et chargées de vapeur d'une vaste chaufferie. Cette Complication peut aussi être personnelle, le résultat d'une fièvre paralysante qui fait monter la température du personnage bien au-dessus de la norme. La chaleur extrême se situe normalement au-dessus de 40 degrés, et elle concerne à la fois la température de l'environnement comme celle du corps humain.

Effet : Lorsque la température est beaucoup trop élevée, les dégâts contondants des personnages ne guérissent plus, la chaleur infligeant des dégâts à la même vitesse que les personnages guérissent (une entaille pourrait guérir, mais elle serait remplacée par un coup de soleil ou une insolation). Les êtres surnaturels et les personnages qui guérissent plus vite que la normale voient simplement leur rythme de guérison diminué de moitié. Pour chaque heure durant laquelle le personnage est affecté de manière continue par cette Complication, il accumule un malus de -1 à tous ses jets. Lorsque ce malus atteint -5 dés, il souffre à la place d'un point de dégâts létaux par heure.

Causer la Complication : Cette Complication est habituellement causée par des facteurs environnementaux : être dans le désert sous le soleil de midi ou passer trop de temps dans un sauna ou une forge. Même une fièvre est davantage le fruit d'une infection qu'une affliction imposée par votre adversaire, mais il est cependant possible de créer cette Complication chez un personnage : attachez quelqu'un à une chaise à côté d'une vieille chaudière mal réglée ou abandonnez-le dans le désert.

Mettre fin à la Complication : La solution pour mettre fin à cette Complication est très simple : éloignez-vous de la chaleur. Dans un désert ou un environnement similaire, trouver de l'ombre est primordial, dans une autre situation il vous faut vous éloigner de la source de ces températures insoutenables.

Drogué

L'esprit du personnage est affaibli par une substance, comme de l'alcool ou une autre drogue.

Effet : Un produit narcotique générique peut tout de même être représenté par un ensemble de malus : le personnage souffre de -2 à sa Vitesse (et sa Défense statique, s'il l'utilise) et de -3 à tous ses jets de combat, y compris de Défense et de Perception. De plus, le personnage ignore les malus de blessure.

Causer la Complication : Si le personnage a choisi de prendre une drogue, il en subit les effets. Administrer de la drogue à un autre personnage se fait grâce à un jet d'attaque de Dextérité + Armes blanches avec un malus de -1 (la drogue étant considérée dans ce cas comme une arme improvisée). Si la drogue doit passer par une partie du corps spécifique (comme être injectée dans le bras ou être ingérée), l'attaque s'effectue alors avec les règles de ciblage et les malus qu'elles impliquent.

Mettre fin à la Complication : Un produit narcotique générique dure pendant 10 - (Vigueur + Résolution de la victime) heures. Cette durée est diminuée de moitié avec des soins médicaux, comme en effectuant un lavage gastrique ou en purgeant le système sanguin de la victime.

Empoisonné

Un poison circule dans votre organisme, vous détruisant de l'intérieur, brûlant votre estomac comme de l'acide et vous donnant la nausée.

Effet : Cette Complication décrit un empoisonnement relativement global chez un personnage sans se soucier de la Toxicité durant le combat. Pour les besoins de cette Complication, le poison est soit « modéré » soit « grave ». Un poison modéré inflige 1 point de dégâts contondant par tour de combat, tandis qu'un poison grave inflige 1 point de dégâts létaux par tour. Si le Conteur souhaite prolonger les effets du poison en dehors du combat, il peut appliquer les règles standards pour la gestion des poisons et toxines dès que la confrontation touche à sa conclusion.

Causer la Complication : Il est possible qu'un personnage ignore avoir été empoisonné, l'action peut avoir été très rapide et discrète, comme en inversant son verre avec celui d'une femme prise pour cible par un tueur à gages de la mafia ou en entrant dans une maison où du monoxyde de carbone fuit. Cela dit, le poison influence principalement les combats lorsqu'un participant l'inflige à un autre. Injecter à votre ennemi une seringue pleine de produit de débouchage ou de venin de serpent est une attaque faite avec un jet de Dextérité + Armes blanches, souffrant d'un malus de -1 pour sa qualité d'arme improvisée.

Mettre fin à la Complication : Faute de soins médicaux immédiats (et il faut noter que les affrontements ont rarement lieu dans la salle d'attente des urgences...), la victime ne peut que lutter pour tenir bon. Faites un jet de Vigueur + Résolution en tant qu'action réflexe à chaque tour durant lequel votre personnage est empoisonné. Si votre personnage compte agir (c'est à dire, faire une action non réflexe), le jet subit un malus de -3. Un succès annule les dégâts durant un tour seulement.

Étourdi

Votre personnage est sonné et incapable d'avoir les idées claires, et il se peut que sa vision soit trouble. S'il a été assommé suite à un coup à la tête, il souffre probablement d'une commotion cérébrale.

Effet : Un personnage avec la Complication Étourdi perd sa prochaine action et diminue de moitié sa Défense jusqu'à ce qu'il puisse agir à nouveau.

Causer la Complication : Un personnage peut être étourdi par n'importe quelle attaque qui inflige au moins autant de dégâts que sa Taille en un coup. Certaines armes ont une capacité spéciale « étourdissante », ce qui double le modificateur de l'arme uniquement afin de déterminer si l'attaque inflige la Complication Étourdissement. Contre les attaques qui visent la tête (voir « Ciblage », p. 52), comptez la Taille du personnage comme un cran inférieur vis-à-vis de cette Complication. Le Conteur peut déterminer que des effets supplémentaires causent cette Complication, comme être pris dans le souffle d'une explosion.

Mettre fin à la Complication : Les effets de cette Complication ne durent normalement que pour un tour. Le personnage peut y mettre un terme durant sa propre action en dépensant un point de Volonté en tant que réflexe pour se ressaisir, mais il subit un malus de -3 à toutes les actions entreprises durant ce tour-ci.

Folie

Le personnage souffre d'une crise de panique, d'un déséquilibre soudain, ou cède à la psychose la plus totale. Son cœur s'emballé et son esprit ne peut plus se concentrer sur quoi que ce soit, le monde est un lieu chaotique et branlant et il ne peut y conserver l'équilibre.

Effet : Une personne souffrant d'un épisode psychotique n'est pas du genre à se rendre sans combattre. Son intention peut être complètement irrationnelle ou impossible à réaliser, et il pourrait avoir moins de questions d'éthique face à l'usage de la violence extrême pour parvenir à ses fins. Le personnage obtient un bonus de +1 à tous ses jets de combat, mais il agit après tous les autres participants (si deux personnages souffrent de la Complication Folie, ils agissent tous deux après les autres mais comparent leurs Initiatives respectives). Un personnage souffrant de cette Complication peut dépenser de la Volonté, mais il doit en dépenser 2 points au lieu d'un seul pour obtenir le même effet.

Causer la Complication : Confronté à des circonstances extraordinaires, n'importe quel personnage possédant déjà un État approprié peut obtenir la Complication Folie. Le Conteur peut demander un jet de Résolution + Calme pour résister à l'anxiété générale qui ronge l'esprit du personnage ; en cas d'échec, il obtient cette Complication. Si le personnage est témoin d'un événement profondément horrible (une fille voit son père aller au bout du jardin tout en souriant et s'y tirer une balle en pleine tête ; un homme ouvre la mauvaise porte du bureau et voit ses collègues se repaître des entrailles du stagiaire ; un soldat voit son unité se faire décimer par un tireur embusqué tandis qu'il reste impuissant...) le Conteur peut décider que cette Complication ne peut être évitée.



La Complication Folie peut également être causée par un point de rupture. Si un personnage échoue à un jet de point de rupture durant un combat, le Conteur peut également immédiatement lui infliger cette Complication. Un personnage peut essayer de susciter la folie d'un autre afin de lui causer cet effet ; il doit dans ce cas tenter d'orchestrer des événements qui provoqueraient un épisode psychotique. Plus sûr encore, un membre du corps médical pourrait intervertir les médicaments du traitement de la victime, lui donnant des excitants lorsque son cycle bipolaire vire à la manie, ou offrant des drogues hallucinogènes à un paranoïaque ou schizophrène.

Certaines créatures surnaturelles possèdent des pouvoirs jouant sur l'esprit capables d'appliquer cette Complication, et ce même aux personnages ne possédant pas l'État approprié.

Mettre fin à la Complication : Les effets spécifiques de cette Complication ne durent généralement pas au-delà d'une scène. Un personnage peut tenter de se concentrer pour que son esprit retrouve un semblant d'équilibre, mais ce n'est jamais simple. Il doit s'asseoir et se concentrer pour isoler toutes les pensées folles qui l'assaillent, et faire un jet de Résolution + Calme en tant qu'action instantanée opposée à un groupement de dés de (10 - sa Volonté). Le personnage renonce à toutes ses autres actions ce tour-ci et n'applique pas sa Défense contre les attaques.

Fortes pluies (environnementale)

Des pluies torrentielles s'abattent sur le décor, tombant à une vitesse impressionnante et ruisselant au sol. Le martèlement des gouttes dans les flaques est un grondement sourd constant, comme autant de grêlons tombant sur un toit en tôle. Un rideau grisâtre d'eau voile votre vue.

Effet : Cette Complication, qui peut s'approcher de l'intensité d'une tempête tropicale ou être encore plus dramatique, cause un malus de Perception de -3 aux jets liés à la vue et l'audition ; non seulement la pluie gêne votre vision, mais elle fait également un boucan d'enfer. Si la pluie se poursuit pendant une heure ou plus, elle peut déclencher la Complication Inondé. Cette Complication est souvent accompagnée par Vents violents, et un personnage pris au piège par les Fortes pluies pourrait rapidement ressentir les effets du Froid extrême.

Causer la Complication : À moins de posséder des pouvoirs surnaturels ou un escadron d'avions d'ensemencement des nuages, la Complication Fortes pluies est toujours d'origine naturelle.

Mettre fin à la Complication : La meilleure façon d'éviter la pluie reste de rentrer dans un bâtiment, et à moins qu'il ne s'agisse d'une espèce d'apocalypse aquatique, les personnages peuvent bien attendre quelques heures qu'une accalmie se profile.

Froid extrême (environnementale)

Des vents glaciaux mordent à travers les vêtements des personnages ou ces derniers piétinent avec de la neige jusqu'aux genoux, perdant toute sensation dans leurs membres. Chaque fois que la température descend en dessous de zéro degrés Celsius, un personnage s'expose potentiellement aux dangers du froid. Cette Complication peut parfois être personnelle, à cause de l'état physique d'un personnage qui souffrirait d'hypothermie ou d'un pouvoir surnaturel ciblé.

Effet : Lorsque la température est au-dessous de zéro, les dégâts contondants des personnages ne guérissent plus, le froid extrême infligeant des dégâts à la même vitesse que les personnages guérissent (une entaille pourrait par exemple se changer en gelure). Les êtres surnaturels et les personnages qui guérissent plus vite que la normale voient simplement leur rythme de guérison diminué de moitié. Pour chaque heure durant laquelle le personnage est affecté de manière continue par cette Complication, il accumule un malus de -1 à tous ses jets. Lorsque ce malus atteint -5 dés, il souffre à la place d'un point de dégâts létaux par heure.

Causer la Complication : Un personnage peut souffrir de cette Complication s'il est confiné à un environnement glacial, qu'il soit perdu dans la toundra arctique ou enfermé dans la chambre froide d'un restaurant. Infliger cette Complication à quelqu'un est relativement simple : il suffit de lancer la victime dans un lac gelé ou de l'enfermer dans une chambre froide et d'attendre qu'elle souffre d'hypothermie.

Mettre fin à la Complication : La meilleure façon d'éviter le froid mordant consiste à trouver une source de chaleur, soit un bâtiment où le chauffage fonctionne, soit de s'emmitoufler dans des vêtements chauds. Un personnage souffrant d'hypothermie a besoin de soins médicaux.

Givre (environnementale)

Le sol est recouvert d'une couche de glace lisse et brillante qui fait dérapier les roues des véhicules et renverse les piétons. Le givre peut être si fin qu'il en est presque invisible ou être très épais et représenter la seule barrière entre les pieds des personnages et un lac.

Effet : Lorsqu'un personnage ne peut marcher sans risque, divisez sa Vitesse de moitié et appliquez un malus de -2 à tous ses jets Physiques (y compris de Défense). Tenter de se déplacer à sa Vitesse complète augmente le malus aux jets Physiques à -4. Tout échec critique sur un jet Physique inflige la Complication Mis à terre. Conduire sur la glace est un exercice périlleux : diminuez de moitié l'Accélération et imposez un malus de -5 aux jets de Conduite des personnages.

Causer la Complication : Contrairement à son nom, cette Complication ne s'applique pas uniquement en cas de givre, car elle régit également toutes les surfaces lisses et glissantes, comme une immense flaque de lubrifiant industriel ou un sol en bois ou en linoléum lustré à l'excès. Les personnages peuvent faire un jet de Dextérité + Artisanat pour recouvrir une zone de nettoyant industriel ou pour ajouter des produits détergents. Si la Complication Froid extrême est active, jeter de l'eau sur une surface crée la Complication Givre.

Mettre fin à la Complication : S'éloigner de la glace est un conseil plein de bon sens mais il est parfois plus simple de le dire que de le faire. Les personnages peuvent utiliser des sources de chaleur voire directement du feu pour faire fondre la glace, jeter des quantités copieuses de sel, ou de la terre pour obtenir davantage d'adhérence.

Immobilisé

Quelque chose maintient fermement le personnage, l'empêchant de bouger. Ce peut être un adversaire lui faisant une prise de lutte, une camisole de force doublée d'épaisses chaînes, ou un cercueil fermé avec un cadenas.

Effet : Le personnage ne peut rien faire, si ce n'est se tortiller en vain. Il n'applique pas sa Défense contre les attaques et ne peut entreprendre aucune action de combat. Si quelqu'un écrase le personnage, il peut dépenser un point de Volonté pour lui donner un coup de tête ou effectuer une attaque similaire, mais cela ne garantit pas de le libérer de son étreinte.

Causer la Complication : La méthode la plus courante pour infliger cette Complication reste la manœuvre de lutte Immobiliser. Cela requiert souvent l'usage de matériaux pour empêcher la victime de bouger, comme attacher ses membres avec du gros ruban adhésif ou un collier de serrage, le lancer dans le coffre d'une voiture ou un autre espace de confinement, ou encore simplement lui faire une prise articulaire douloureuse.

Mettre fin à la Complication : Une cible Immobilisée peut se libérer d'une prise de lutte ou rompre les liens qui la retiennent. En cas de lutte, le personnage peut lutter normalement mais ne peut qu'utiliser la manœuvre Se dégager en cas de succès. En étant retenu par un objet, le personnage doit faire un jet de Force + Sports avec pour malus la Solidité de l'objet. Si les bras et les jambes d'un personnage sont attachés, s'il subit un malus de -2 ; ce malus augmente à -4 si ses pieds sont attachés à ses mains. En cas de succès, il parvient à se défaire de la prise ou à briser ses liens. Chaque jet, peu importe qu'il réussisse ou non, inflige un point de dégâts contondants..

Inondé (environnementale)

Un liquide (de l'eau saumâtre, de la boue, du sang, ou le contenu des égouts) s'est élevé au point qu'il gêne les mouvements des personnages.

Effet : Chaque tranche de 30 cm de hauteur de liquide inflige un malus de -2 à tous les groupements de dés Physiques. Si l'eau monte au-dessus de la tête des personnages, ils doivent nager (Dextérité + Sports) avec un malus correspondant à la vitesse de l'inondation. Autrement, les personnages peuvent tenter de retenir leur respiration (jusqu'à 1mn par point de Vigueur) s'il leur est impossible de maintenir leur tête émergée.

Causer la Complication : Normalement, cette Complication est causée par de grandes crues ou la fonte soudaine de la neige, et les personnages peuvent causer eux-mêmes cette Complication en rompant une conduite d'eau ou un barrage. Certaines créatures surnaturelles pourraient être capables d'invoquer des inondations sur une région précise.

Mettre fin à la Complication : Les personnages peuvent

échapper à l'inondation en gagnant un terrain surélevé, ce qui peut selon les cas mitiger cette Complication. Une solution à long terme consiste à drainer l'eau, mais chaque inondation est un cas qui se résout différemment.

In sensible

Le personnage se referme sur lui-même, à cause d'une peur extrême ou d'un plaisir soudain. Il peut se recroqueviller dans un coin, sursauter au moindre bruit inattendu, ou encore avoir le regard perdu dans le vague tandis que des ondes de plaisir l'assaillent.

Effet : Le personnage ne peut effectuer aucune action tant que cette Complication n'est pas résolue. Il applique cependant normalement sa Défense aux attaques, et s'il subit des dégâts provenant d'une attaque, son esprit retrouve sa clarté habituelle.

Causer la Complication : Plusieurs pouvoirs surnaturels peuvent laisser leur victime dans un état proche de la transe, toutes leurs émotions étant décuplées, que ce soient les pouvoirs de l'esprit des vampires ou la terreur primitive du spectacle d'un loup-garou se transformant. Une quantité d'alcool absurde ou une drogue hallucinogène peuvent avoir des effets similaires ; administrer une telle drogue à quelqu'un requiert un jet d'attaque de Dextérité + Armes blanches, avec un malus de -1 dû à sa nature d'arme improvisée.

Mettre fin à la Complication : La Complication disparaît d'elle-même à la fin de la scène. La victime peut dépenser un point de Volonté avant cela pour agir normalement pendant un tour. Une attaque réussie met également fin à la Complication. Si un personnage a été rendu insensible à cause d'une drogue, la Complication est remplacée par la Complication Drogué lorsqu'elle prend fin.

Jambe inutilisable

Le personnage a l'impression que ses jambes vont céder au moindre pas, et chaque fois qu'il s'arrête de bouger un engourdissement brûlant s'empare de ses membres et l'encourage à éviter tout mouvement.

Effet : Si votre jambe est brisée, votre cheville foulée ou votre genou déboîté, diminuez votre Vitesse de moitié et subissez un malus de -2 sur tous les jets Physiques nécessitant le mouvement (et la Défense). Si vos deux jambes sont inutilisables, vous tombez au sol, obtenez la Complication Mis à terre, et vous ne pouvez vous relever. Votre Vitesse est réduite à 1 et vous déplacer utilise toutes vos actions du tour. Les jets Physiques nécessitant le mouvement sont tous réduits à un dé de chance.

Causer la Complication : Certains pouvoirs surnaturels peuvent endommager un membre voire briser les os d'un simple toucher, et un personnage peut avoir la jambe blessée suite à un coup ciblé (malus de -2) qui infligerait davantage de dégâts que sa valeur de Vigueur.

Mettre fin à la Complication : Si la Complication est infligée suite à une attaque, marquez un « x » sous la case de Santé la plus à gauche qui ait été remplie suite à cette attaque ; la Complication prend fin lorsque le dégât qui l'a causée a été

guéri. Si les dégâts qui ont infligé cette Complication étaient de nature aggravée, le personnage perd l'usage de cette jambe de manière permanente.

Malade

Votre estomac remue, vous avez des haut-le-cœur mais ne parvenez qu'à cracher un peu de bile. La sueur perle sur votre front à mesure que la fièvre gagne en intensité, vos muscles s'endolorissent à chaque mouvement, et vous êtes tiraillé entre un froid glacial et des bouffées de chaleur tandis qu'une maladie vous ronge de l'intérieur.

Effet : Cette Complication décrit une maladie générale chez un personnage sans se soucier de ses détails. Pour les besoins de cette Complication, une maladie est soit « modérée » soit « grave ». Une maladie modérée, comme un rhume, de l'asthme, la grippe, ou une mauvaise gueule de bois, cause un malus de -1 à toutes les actions durant le combat. Ce malus augmente d'un point tous les deux tours (les deux premiers tours, le personnage subit un malus de -1, les deux tours suivants ce malus passe à -2, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de -5 dès au tour 9). Une maladie grave comme la pneumonie, un empoisonnement aux métaux lourds, ou un cancer agressif, inflige les mêmes malus aux groupements de dés qu'une maladie modérée, mais la fatigue physique du combat (ou même du simple fait de se défendre d'une attaque) inflige 1 point de dégâts contondants par tour de combat.

Causer la Complication : Il n'est pas évident de rendre volontairement quelqu'un malade même si vous pouvez toujours mettre la main sur une éprouvette contenant la variole ou tenter de contaminer quelqu'un avec une maladie qui vous afflige vous-même (ce qui représente un point de rupture, en particulier pour des maladies graves comme le SIDA). Certaines créatures surnaturelles ont la capacité d'infliger des maladies aux autres, mais mis à part ces cas relativement rares, vous devrez exposer votre adversaire suffisamment longtemps à la source de la maladie avant le combat et croiser les doigts.

Mettre fin à la Complication : Cette Complication reflète les effets de la maladie vis-à-vis du combat. En dehors du combat, utilisez les règles existantes pour les maladies (p. 66). Les malus infligés par cette Complication diminuent au rythme d'un point par tour une fois que le personnage a pu se reposer, mais tout dégât infligé reste jusqu'à ce que le personnage l'ait guéri.

Maté

Le personnage en a eu pour son compte et ne souhaite plus se battre.

Effet : Le personnage ne peut participer activement à un combat sans faire d'efforts importants. Le joueur doit dépenser un point de Volonté à chaque fois qu'il souhaite que son personnage entreprenne une action violente dans ce combat. Il peut toujours courir, Esquiver, et utiliser sa Défense. S'il souhaite entreprendre une autre action, le Conteur doit déterminer s'il juge que cette action est agressive au point de nécessiter la dépense de Volonté.

Causer la Complication : Le personnage souffre de dégâts

contondants supérieurs à sa Vigueur ou de n'importe quelle quantité de dégâts létaux.

Mettre fin à la Complication : Le personnage se rend et donne à l'agresseur ce qu'il voulait. Le personnage gagne un point de Volonté et un Battement, mais il ne peut plus effectuer la moindre action dans cet affrontement. Si l'agresseur compte tuer ou blesser le personnage, il va de soi que se rendre n'est pas la meilleure option.

Mis à terre

Quelque chose renverse le personnage, le faisant basculer d'un coup puissant au torse ou lui fauchant les jambes.

Effet : Le personnage est mis à terre. S'il n'a pas déjà agi ce tour-ci, il perd son action. Une fois au sol, il est considéré comme à terre (voir « Mettre à terre », p. 51). Il peut néanmoins utiliser sa Défense contre les attaques et tenter d'attaquer depuis le sol en subissant un malus de -2.

Causer la Complication : Certaines armes listent la « Mise à terre » comme effet spécial après avoir blessé l'adversaire. Autrement, une arme de corps à corps avec un score de dégâts de +2 ou plus, ou une arme à feu avec un score de dégâts de +3 ou plus, peuvent être utilisées pour renverser un personnage avec la force du coup. Une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues peuvent également renverser un adversaire avec une attaque ciblée contre les jambes, ce qui impose un malus de -2 dés. L'attaquant déclare vouloir renverser son adversaire et diminue de moitié (arrondi à l'inférieur) le total de dégâts infligés. En cas d'attaque réussie, la cible est mise à terre.

Mettre fin à la Complication : La façon la plus simple de mettre un terme à cette Complication est de se relever, ce qui prend une action. Un personnage affecté par cette Complication et qui n'a pas encore agi peut faire un jet de Dextérité + Sports, moins tout modificateur d'arme, au lieu de son action normale. En cas de succès, il évite complètement les effets de cette Complication. En cas d'échec, il tombe et la Complication s'applique normalement.

Tremblement de terre (environnementale)

Tout se met à trembler et secouer autour des personnages et d'immenses failles et gouffres apparaissent à la place du sol.

Effet : Les tremblements de terre ne durent généralement pas très longtemps, mais ce n'est pas obligatoire. Lorsque le tremblement de terre a lieu, tous les groupements de dés basés sur la Dextérité (et la Défense) subissent un malus allant de -1 à -5 en fonction de la sévérité du phénomène. Les personnages subissent entre un à trois points de dégâts létaux par tour de durée du tremblement de terre, mais un jet réflexe de Vigueur + Sports peut transformer ces dégâts en dégâts contondants en cas de succès, ou les annuler complètement en cas de succès exceptionnel.

Causer la Complication : À moins de disposer de pouvoirs surnaturels d'une puissance incroyable, il est quasiment impossible de déclencher un tremblement de terre. Un personnage qui activerait un puissant dispositif explosif souterrain pourrait simuler les effets à l'échelle d'un pâté de maison et ce pendant quelques secondes seulement.

Mettre fin à la Complication : Les tremblements de terre sont heureusement des événements relativement brefs ; il est très rare qu'ils durent plus d'une minute (20 tours), et attendre leur conclusion naturelle est donc la meilleure marche à suivre.

Vents violents (environnementale)

Un vent déchirant ballote les personnages comme s'ils n'étaient que des poupées de son, faisant voler le mobilier urbain et arrachant les toits des maisons. Toute personne marchant dans la rue doit esquiver les voitures qui se font projeter et affronter la force brutale du vent.

Effet : Les vents violents sont bruyants, et les personnages ont par conséquent un malus de -3 sur tous les jets de Perception auditifs. Le vent inflige également un malus à tous les jets Physiques lorsque vous y êtes exposé, y compris les jets de Conduite. Notez la force du vent de 1 à 5, un étant une tempête tropicale (environ 65km/h), trois étant un ouragan (130km/h) et cinq une tornade (240km/h). Ce même chiffre est utilisé comme malus sur tous les jets Physiques. Les personnages pris au cœur du maelström se font blesser par les débris projetés en tous sens, recevant des dégâts contondants chaque tour à hauteur de la même force du vent, à moins qu'ils ne fassent un jet de Dextérité + Sports pour les éviter.

Causer la Complication : Les vents violents sont un phénomène naturel que l'on retrouve partout dans le monde, que ce soit sous la forme d'un sirocco dans le désert, de tornades dans le Midwest, ou de rafales de vents quelconques.

Mettre fin à la Complication : S'abriter du vent reste la solution la plus simple pour mettre fin à cette Complication. Il suffit parfois de s'abriter dans une voiture, du moment que personne ne tente de la conduire, mais les bâtiments représentent autrement une protection plus sûre.

Les sources de dommages

Certaines des sources de dommages du Manuel du Monde des Ténèbres ont été mises à jour et condensées en ces pages.

Accidents de voiture

Les nouvelles règles de combat et des armes rendent les dégâts standards létaux pour tout coup donné par un objet lourd, et les voitures n'échappent pas à la règle. Si vous percutez quelqu'un ou quelque chose en conduisant une voiture, faites comme d'habitude un jet de Dextérité + Conduite + Manœuvrer, et un adversaire conscient d'une telle action peut utiliser sa Défense. Jetez la Taille du véhicule pour déterminer les dégâts et ajoutez un succès additionnel par tranche de 30 km/h (25 mètres par tour) ; la vitesse du véhicule sert de modificateur d'arme. Une voiture en déplacement inflige toujours des dégâts létaux. Si un véhicule percute une créature de taille humaine, la victime subit la Complication Mis à terre.

L'inclusion d'un jet de la Taille et l'ajout d'un point de dégâts par tranche de 30 km/h s'appliquent également aux collisions avec d'autres voitures ; les victimes à l'intérieur des véhicules subissent des dégâts létaux en cas d'impact à moins de porter une ceinture, ce qui rend les dégâts contondants.

Maladie

En dehors des combats, un personnage qui souffre d'une maladie subit des dégâts sur la durée. Y résister nécessite de réussir un jet de Vigueur + Résolution. Ce jet n'est pas opposé mais il subit un modificateur en fonction de la gravité de la maladie. Il suffit d'obtenir un seul succès pour éviter les dégâts à chaque fois. Certaines maladies ne peuvent pas vraiment être guéries : le cancer d'un personnage pourrait passer en rémission, ou un autre personnage pourrait contenir les effets du SIDA avec son traitement, mais le temps seul ne pourrait les guérir.

Le Conteur devrait définir une référence quant au nombre de jets que le personnage doit réussir d'affilée afin que la maladie passe en rémission. Les traitements médicaux peuvent mitiger les malus infligés au jet de Vigueur + Résolution par la maladie, mais ils peuvent en contrepartie infliger des malus à d'autres jets, le remède étant parfois aussi néfaste que la maladie.

Drogues

Un personnage qui a pris de la drogue, de son plein gré ou non, doit lutter contre ses effets. Résister aux effets nécessite de réussir un jet de Vigueur + Résolution en tant qu'action réflexe. Ce jet n'est pas opposé mais il subit un modificateur en fonction de la puissance de la drogue ingérée. Un seul succès est suffisant pour que le personnage reprenne ses esprits. Dans le cas de certaines drogues, le jet doit être fait une fois par heure, une fois par scène, ou même une fois par tour, pour les narcotiques ou les hallucinogènes les plus puissants.

Overdose

Les personnages qui font une overdose de drogue considèrent celle-ci comme un poison, avec une Toxicité située entre 3 et 7. L'overdose inflige des dégâts une fois par heure jusqu'à ce que la drogue ait cessé de faire effet ; si un personnage passe 8 heures à boire, le poison met 8 heures de plus à disparaître, avec une Toxicité entre 3 (bière ou vin) et 5 (alcool isopropylique). Un personnage qui s'injecte une héroïne plus puissante que ce à quoi il s'attendait subit des dégâts pendant (8 - Vigueur) heures, avec une Toxicité de 7.

Environnements extrêmes

Le corps humain n'est pas conçu pour survivre à une chaleur, un froid extrême, ou une pression de l'air trop forte et autres climats tout aussi hostiles. Ces conditions difficiles ralentissent et mettent en danger les personnages qui n'y sont pas préparés. Lorsque vous êtes exposé à un environnement hostile, le Conteur assigne un niveau à ce milieu en utilisant le tableau ci-dessous comme guide. Les équipements de survie peuvent réduire le niveau effectif de cet environnement. Tant que les personnages sont exposés à ces conditions, ils souffrent du niveau de cet environnement comme malus à toutes leurs actions.

Après un nombre de tours égal à la Vigueur d'un personnage, il commence à subir des dégâts contondants à hauteur du niveau de l'environnement, et ce une fois par heure. Dans le cas d'une exposition de Niveau 3, les dégâts deviennent létaux au lieu de contondants. Les environnements de Niveau 4 infligent des dégâts létaux à *chaque tour* après un nombre de tour égal à la Vigueur du personnage.

Tout dégât causé par une exposition de niveau 2 - 4 laisse des traces visibles, comme des cicatrices ou des tissus endommagés.



Niveaux d'environnement

Niv.	Exemple d'environnement
0	Environnement sans danger
1	Petites chutes de neige, orage violent, nuit trop froide pour dormir dehors, la pression de l'air rend la respiration difficile, le soleil étouffant peut causer des brûlures au premier degré
2	Grandes chutes de neige, le froid cause une douleur physique et potentiellement une hypothermie, le soleil cause rapidement des brûlures au premier degré et potentiellement au deuxième degré avec le temps, empoisonnement aux radiations mineur
3	Exposition au désert, la chaleur cause rapidement des brûlures au deuxième degré, exposition modérée aux radiations
4	Tempêtes de sable dans le désert, ouragan puissant, tornade, tsunami

Les dégâts causés par l'environnement ne peuvent être guéris tant que le personnage n'a pas regagné un environnement sans danger.

Poison

En dehors du combat, un personnage qui est la victime d'un poison ou d'une toxine souffre de dégâts létaux égaux à la Toxicité du poison pendant une certaine durée. Certaines substances n'infligent ces dégâts qu'une seule fois, tandis que d'autres le font une fois par heure ou une fois par tour jusqu'à ce que l'organisme ait été purgé ou que le poison ait naturellement cessé de faire effet. Pour résister à ces dégâts le joueur doit faire un jet réflexe de **Vigueur + Résolution - Toxicité**. Chaque succès réduit les dégâts subis de 1 point. Ce jet doit être fait à chaque fois que le poison inflige des dégâts à moins que le personnage ne cesse de lutter et laisse libre cours aux effets.

Les êtres éphémères : fantômes, esprits et anges

L'humanité n'est pas seule, elle partage les Chroniques des Ténèbres avec d'innombrables entités qui rôdent dans leur état intangible dans le Crépuscule, à l'affût du bon moment pour se manifester. Lorsqu'un lieu est souillé par le contact de la mort, lorsque le voile entre le monde et la terrible Ombre affamée des esprits animistes devient transparent, lorsque les gens commencent à voir les rouages de la Machine-Dieu, c'est alors que les fantômes, les esprits et les anges qui nous entourent peuvent se manifester, interagir et accomplir leurs buts insondables. Tous veulent quelque chose de la part des humains : des souvenirs, l'obéissance, des émotions... voire leurs corps. Mais il arrive que l'humanité ne cède pas si aisément à leurs requêtes et riposte.

Cette section remplace et met à jour les règles des fantômes du **Manuel du Monde des Ténèbres**. Les deux systèmes de règles se retrouvent combinés et utilisent les États de Manifestation, ainsi que les Influences pour les anges de la Machine-Dieu.

IncurSIONS invisibles

Le monde physique des Chroniques des Ténèbres chevauche plusieurs royaumes, chacun régi par ses propres lois. Les habitants de ces royaumes ne sont pas des êtres physiques et même si la plupart sont intelligents et ont conscience d'exister, leurs pensées n'ont rien à voir avec l'esprit humain. Les enquêteurs mortels ne voient quasiment jamais de leurs propres yeux les mondes dont ces êtres sont issus, et s'ils le faisaient, ils le regretteraient probablement. Les minces connaissances des occultistes sur le Monde de l'Ombre animiste et les profondeurs chthoniennes de l'Au-delà (ou l'Outremonde) dépeignent des royaumes mortels et regorgeant d'habitants « natifs ».

Les énigmatiques serviteurs angéliques de la Machine-Dieu viennent peut-être d'un tel royaume ou ont été créés dans notre monde grâce aux processeurs et Infrastructures qu'ils protègent, personne n'en est certain. Que ces êtres fuient le danger de leur royaume d'origine, qu'ils évitent d'y être bannis, qu'ils soient invoqués par des occultistes mortels, envoyés comme agents par des membres plus puissants de leur espèce, ou encore forcés de traverser le voile pour achever une mission confiée par la Machine-Dieu, la plupart des rencontres entre les personnages et des êtres éphémères dans une chronique ont lieu dans le monde physique où les personnages ont l'avantage du terrain.

Manifestation et possession

Faute d'avoir des corps faits de chair et de sang, les êtres éphémères sont composés d'une matière spirituelle appelée l'ephemera, et qui existe sous différentes formes. Ces substances sont à la fois invisibles et immatérielles pour tout être qui n'est pas lui-même composé du même genre d'ephemera : les fantômes peuvent se voir et se toucher, mais ils sont invisibles à la plupart des êtres vivants et ils n'interagissent pas avec les objets solides ni même avec les autres êtres éphémères n'étant pas des fantômes. Les esprits passent sans problème à travers les murs et les fantômes sans même les remarquer, mais ils sont incapables d'interagir avec les gens sans qu'on les y aide.

Quasiment tous les êtres éphémères possèdent la capacité de se Manifester, de rendre leur présence explicite et d'affecter le monde physique, et ce de plusieurs façons, que ce soit en restant invisible mais en usant de pouvoirs, en apparaissant comme des images éthérées mais bien visibles, ou en allant jusqu'à posséder une victime, remisant son âme tandis qu'ils modifient le corps détourné pour répondre à leur besoin. Certains y sont plus doués que d'autres (ceux qui sont trop faibles pour se Manifester sont techniquement impuissants dans le monde physique et n'interagissent pas avec les humains), mais tous ont besoin de conditions appropriées afin d'utiliser leurs pouvoirs. Un être éphémère qui souhaite endosser une forme



physique ou posséder un objet, un animal ou une personne, a besoin que la zone, l'objet ou la personne ait été préparé afin que la Manifestation réussisse.

Les fantômes ont besoin d'Ancre, de lieux, d'objets et de personnes auxquels ils étaient liés de leur vivant et qui renforcent leurs identités chancelantes. Les anges ne peuvent apparaître dans le monde physique que lorsqu'un nombre suffisant d'Infrastructures a été mis en place par la Machine-Dieu. Les esprits ont besoin que la résonance émotionnelle des lieux ou de l'hôte correspondent à la leur. Plus la Manifestation est puissante, plus la Condition sur laquelle elle se base doit être robuste. La puissance des formes physiques et l'intensité de l'emprise sur la victime dépendent d'une préparation minutieuse de l'être Manifesté, de la lente mise en place des Conditions nécessaires grâce à des Manifestations plus basiques.

À moins que les Conditions ne soient très fortes ou que l'entité de la possession ne soit extrêmement puissante, un humain étant victime d'une possession ressent tout d'abord le besoin de satisfaire les désirs de l'entité au lieu des siens, puis le temps passant, il doit obéir à ses ordres, avant de finir par muter en un amalgame étrange entre son corps naturel et les pouvoirs surnaturels de la créature. Invoquer ou exorciser des entités d'un lieu ou d'un hôte possédé consiste alors à créer ou détruire le cadre approprié pour la créature, de préférence près d'un lieu qui mène aisément à son royaume natif.

La plupart des entités dépérissent une fois privées de ce cadre, comme si elles mourraient de faim lorsque leurs Conditions de Manifestation adéquates ne sont plus réunies. Briser ces Conditions est par conséquent un moyen sûr de forcer l'être à abandonner sa tentative de Manifestation et à le faire fuir vers son « foyer » ou un autre réceptacle approprié. Les cultistes qui souhaitent invoquer des entités tentent de recréer ces Conditions appropriées lors de rituels ayant lieu dans des endroits à la croisée des chemins, ou offrent un réceptacle convenable dans l'espoir que le bon type d'être éphémère apparaisse et accepte leur offrande.

Dans le cas des anges, la plupart des participants à une « invocation » ne comprennent jamais la portée de leurs actions ; les Infrastructures sont graduellement construites à mesure que la Machine-Dieu déplace ses pions et ses machines comme sur un immense échiquier, et ce jusqu'à ce qu'un ange apparaisse enfin.

Les fantômes

Les échos des morts

Lorsque des êtres humains meurent, en particulier de manière soudaine ou traumatisante, ils laissent parfois une partie d'eux-mêmes derrière. Qu'il s'agisse d'images résiduelles animées et saccadées incapables de faire quoi que ce soit d'autre que de rejouer en boucle leur mort, ou d'esprits intelligents et malveillants qui ont perdu leur humanité et jouissent d'un pouvoir sur la calamité qui a provoqué leur mort, les Chroniques des Ténèbres regorge d'un grand nombre de morts qui ne connaissent pas le repos. Les fantômes sont plus nombreux que tous les autres types de créatures surnaturelles, mais les

spectres des légendes restent rares. La majorité des fantômes sont mal adaptés pour influencer le monde, prisonniers de leur état immatériel et complètement incapables de se Manifester ; on ne les distingue que sous la forme d'étranges frissons ou de vibrations curieuses, quand on les remarque.

Les fantômes sont attirés par les lieux et les gens avec qui ils partageaient un lien émotionnel de leur vivant : ce sont ces choses qui ancrent un fantôme au monde et lui permettent, pour peu qu'il ait suffisamment de pouvoir, de se Manifester. Dès lors, le fantôme peut donner libre cours à ses pulsions folles et tenter de terminer les tâches qu'il n'a pu accomplir de son vivant. Les fantômes se nourrissent d'Essence, une énergie spirituelle créée par les souvenirs et les émotions qui s'accumulent dans leurs Ancres et qui leur parvient directement lorsque des êtres vivants se souviennent d'eux.

Les fantômes qui perdent leurs Ancres et ne peuvent transférer leur attachement à un nouvel objet s'évanouissent lentement hors du monde, partant vers un royaume effroyable peuplé de tous les fantômes orphelins qui les ont précédés. Ce lieu possède de nombreux noms dans les écrits occultes : le Tartare, l'Outremonde, la Terre des Morts, les Royaumes, ou simplement, l'Au-delà.

Les vivants visitent cependant rarement l'Au-delà, même si des médiums du monde entier et des cultes mystérieux obsédés par la mort enseignent que des portails y conduisent et sont moins rares que ce que l'on pourrait croire. Ces portes existent dans le même état crépusculaire que les fantômes eux-mêmes et sont invisibles pour les mortels. Des occultistes humains auraient appris quels sont ces points de passage et les cérémonies exactes pour les ouvrir, et ils auraient vu l'Au-delà, un enfer chthonien de tunnels, de galeries et de grottes, emplis de fantômes désespérés qui ont perdu leur contact avec le monde.

L'Au-delà permet la survie des morts, leur offrant plus de liberté de mouvement et d'action que le monde des vivants, tout en étant également leur prison. Une fois enfermé dans ce royaume, un fantôme peut gagner en pouvoir et en influence, évoluant depuis le souvenir de la personne qu'il était pour devenir un monarque pervers des royaumes des morts ou un partisan et protecteur de la mort sous certaines de ses formes. Si un fantôme qui a passé des siècles à gagner en puissance est invoqué dans le monde physique ou trouve un autre moyen hasardeux de s'échapper de l'Au-delà, il peut causer de terribles ravages jusqu'à ce qu'il soit exorcisé.

Les esprits

Les reflets déformés

Les religions animistes décrivent le monde comme étant rempli d'esprits, chaque objet, animal et lieu en cachant un en son sein, et elles ont en partie raison : chaque chose en dehors des humains possède bien un reflet spirituel, même les événements les plus fugaces ou les fortes émotions, mais tous les esprits à l'exception des plus rusés ou des plus puissants sont confinés dans leur propre monde. Partout dans leur royaume, les esprits s'affrontent pour leur propre survie. Séparés du

Autres entités

Les fantômes, esprits et anges décrits en ces pages sont loin d'être les seules entités éphémères existantes. Les divers jeux de la gamme des **Chroniques des Ténèbres** utilisent les règles des esprits que cette section met à jour pour représenter un grand nombre de créatures, des habitants des Royaumes astraux visités par les mages aux hiboux démoniaques de fumée possédant un lien mystérieux avec les vampires.

Tout comme les fantômes, les esprits et les anges sont légèrement différents. Adapter ces êtres pour utiliser les mêmes règles implique de déterminer lorsqu'ils suivent ces règles et lorsqu'ils les ignorent. De futurs suppléments pourraient introduire leurs propres types d'êtres éphémères.

monde physique par une barrière connue des occultistes les plus savants sous le nom de Goulet, le monde des esprits, ou de l'Ombre, est un reflet déformé de son équivalent physique.

Sa géographie est principalement la même que celle des Chroniques des Ténèbres, mais les lieux semblent être déformés afin de mieux représenter leur véritable nature profonde. Les esprits prennent forme aux côtés des choses qu'ils reflètent, mais ils sont dormants, à peine vivants, n'étant au départ que de petites boules d'éphémère. En plus de donner naissance à de nouveaux esprits, les actions dans le monde physique et toute émotion qui leur est associée créent de l'Essence sur le même plan, et une partie de cette énergie passe le voile vers l'Ombre.

Si une quantité suffisante d'Essence s'amasse autour d'un esprit embryonnaire, ce dernier s'éveille et il se met à absorber l'Essence qui lui permet de rester actif. En consommant d'autres esprits, il intègre leur nature à la sienne et devient plus grand et plus puissant. À mesure qu'un esprit gagne en force, il devient un reflet moins pur de sa forme d'origine mais renforce sa thématique.

Par exemple, l'esprit d'un seul hibou grandit en consommant d'autres esprits de hiboux. Alors qu'il pourchasse ces esprits nocturnes et les mange, ainsi que les esprits des proies naturelles du hibou, l'esprit change subtilement. Lorsqu'il est devenu un être doué de pensée et indépendant, il cesse de suivre la créature physique qui lui a donné vie, prenant désormais la forme distordue d'un esprit de la chasse nocturne et silencieuse. L'Essence qu'il consomme a un autre effet secondaire ; un esprit hibou évoluant dans une zone urbaine se nourrira d'Essences différentes de celle de la campagne, et son apparence sera marquée par son régime.

Lorsque des personnages mortels rencontrent des esprits, cela signifie que les choses vont de travers. Certains esprits sont capables d'utiliser leurs pouvoirs à travers le Goulet et, à mesure que leur conscience d'eux-mêmes grandit en parallèle de leur puissance, décident de créer leurs propres sources de



nourriture en influençant le type d'esprits et d'Essence qui se créera autour d'eux. Le véritable coupable derrière une série atypique de meurtres domestiques pourrait par exemple être un esprit du meurtre utilisant ses capacités pour provoquer davantage d'homicides. Les esprits que les investigateurs mortels rencontrent dans le monde physique sont des réfugiés et des évadés, ceux qui sont parvenus à franchir le Goulet pour fuir le risque permanent d'être tués et absorbés par des esprits plus puissants. Ils cherchent constamment à entretenir leur Essence, ne souhaitant absolument pas regagner leur monde d'origine.

Sans une source d'Essence facile d'accès, les esprits doivent s'ancrer comme les fantômes en trouvant des personnes ou des objets qui reflètent leur nature et en y liant leurs corps éphémères. Les esprits restent intangibles, et ils se trouvent souvent « dans » leurs hôtes, mais ils sont ainsi à l'abri de la faim tant que l'hôte génère assez d'Essence pour les nourrir. En influençant l'hôte ou les humains agissant avec un hôte intangible, en accord avec leur nature, l'esprit a accès à une réserve d'Essence et peut alors aborder des formes de possession plus permanentes. De nombreux objets qui auraient soi-disant « leur volonté propre » ou qui seraient maudits hébergent en fait des esprits.

Les anges

Les instruments de la Machine-Dieu

Contrairement aux fantômes, qui se nourrissent du fait qu'on se les remémore et qui luttent pour maintenir leur emprise sur le monde, et aux esprits, qui fuient leur propre enfer darwinien pour se tailler une part dans la réalité matérielle, les anges sont à la fois des visiteurs temporaires du royaume mortel et ses seuls êtres éphémères « natifs ». La Machine-Dieu n'est pas une chose lointaine qui se terre dans une dimension éloignée, elle est ici, présente dans le monde physique, composée des mécanismes cachés par la ruse et la magie.

Lorsque les cultistes invoquent un esprit, il voyage depuis l'Ombre. Lorsque leur créateur a besoin d'un ange, il le fabrique sur place ou il en envoie un déjà existant sur un site. Quand les anges sont réutilisés, ce qui n'est pas obligatoire, ils passent les temps morts entre deux missions à se « reposer », placés en biostase dans des complexes cachés au plus profond des Infrastructures.

Il arrive que des cultistes et des intrus trop curieux aient un bref aperçu de ces installations : d'immenses chambres cavernueuses soigneusement engoncées dans des espaces impossibles, remplies de pistons, de rouages, et du sifflement des machines qui encadrent les anges et les nourrissent d'Essence. Ces lieux sont évidemment toujours rigoureusement gardés.

Étant techniquement des outils créés par un être intelligent et insondable pour accomplir des fonctions spécifiques, les anges sont bien plus spécialisés que les esprits ou les fantômes. Ils font également preuve de davantage de subtilité et peuvent passer inaperçus après s'être Manifestés. Ces qualités sont compensées par leur excès de zèle et leur conformisme rigide, chaque ange cherchant à accomplir la tâche pour la-

quelle il a été envoyé, et rien d'autre, avant de disparaître. La Machine-Dieu envoie ses anges effectuer des ajustements à ses Infrastructures et ses plans lorsque les choses se déroulent mal et que les rouages ne peuvent se remettre d'eux-mêmes dans leur axe. Les anges chassent les individus qui ne sont pas morts au bon moment, remplacent les Piliers dysfonctionnels et apportent des corrections au flux de causalité, préparant minutieusement des événements mineurs (la fermeture d'une porte, le lâcher d'un stylo, un son distrayant retentissant pile au bon moment) qui ont à leur tour des répercussions plus importantes.

Cependant, les conditions nécessaires pour faire venir au monde un ange sont plus compliquées que les Ancres d'un fantôme ou l'essence d'un esprit, nécessitant plusieurs niveaux d'Infrastructures imbriquées, un moment précis et des manœuvres occultes que nous comprenons à peine. La littérature occulte regorge de rites d'invocation d'anges, mais la plupart sont inutiles ou presque ; si des cultistes mortels participent à l'invocation d'un ange dans une mission, il apparaîtra car les humains font eux-mêmes partie de l'Infrastructure nécessaire.

Règles

Les fantômes, esprits et anges partagent toute une série de règles avec des variations mineures pour couvrir des situations précises, comme par exemple lorsqu'un esprit traverse le Goulet.

L'État crépusculaire

À moins qu'ils ne se Manifestent ou utilisent un pouvoir pour apparaître, les êtres éphémères restent dans leur forme éthérée lorsqu'ils visitent le monde matériel, également appelée forme « crépusculaire ». Les êtres dans le Crépuscule voient les objets physiques apparaître sous une forme pâle et semi-transparente, les lumières sont tamisées et les sons sont distordus, comme sous l'eau. Le Crépuscule n'est pas pour autant un lieu, il s'agit davantage d'une description de la façon dont l'ephemera interagit, ou plutôt, ne parvient pas à interagir, avec la réalité matérielle.

Dans le Crépuscule, seuls les objets, les créatures et les phénomènes qui y sont également situés et qui sont composés du même type d'ephemera, peuvent toucher un être éphémère. Les attaques passent simplement à travers l'être dans le Crépuscule, pour qui le béton et l'acier ne sont pas plus infranchissables que le brouillard.

Il existe cependant une exception à cette règle avec les structures fantômes. Les objets détruits, et ce quelle que soit leur échelle et leur forme, d'un simple crayon à un immeuble, apparaissent comme images résiduelles dans le Crépuscule, formées de la même ephemera que les fantômes. Ces structures et objets spirituels s'estompent avec le temps, la durée dépendant de l'intensité du souvenir qu'en ont les gens. Des structures célèbres, ou relativement obscures mais étant tout de même aimées et auxquelles on pense après leur destruction, peuvent persister ainsi des décennies, n'étant solide et physiques qu'aux yeux des fantômes.

Rang*	Limites des caract.**	Points d'Attribut	Essence Maximale	Numina
•	5 points	5-8	10	1-3
••	7 points	9-14	15	3-5
•••	9 points	15-25	20	5-7
••••	12 points	26-35	25	7-9
•••••	15 points	36-45	50	9-11

*Chaque Rang inflige un malus de -1 sur les tentatives de lier de force cette entité et agit comme une caractéristique de Tolérance surnaturelle.

** Représente les points permanents, et non les points temporairement augmentés.

Si aucune structure fantôme ne les restreint, les êtres éphémères dans le Crépuscule peuvent se déplacer à une vitesse de marche dans n'importe quelle direction. La gravité n'a aucune emprise sur eux, même si les êtres Crépusculaires ne peuvent réellement « voler » que si cela correspond à leur forme, la plupart se contentant de rester les deux pieds au sol. Un fantôme pourrait par exemple marcher sur la façade d'un immeuble, mais il ne pourrait pas flotter à travers le vide jusqu'à l'immeuble voisin.

Quelques occultistes et créatures surnaturelles pratiquent la Projection astrale, qui permet à un personnage d'abandonner son corps et d'explorer le monde en étant invisible. Ces êtres projetés sont techniquement dans le Crépuscule, mais ils ne possèdent pas de corps éphémères et sont intangibles même entre eux.

Caractéristiques éphémères

Les êtres éphémères ne sont pas vivants de la même manière que les humains. Ce ne sont pas des créatures biologiques et elles ne disposent pas de la séparation entre le corps, l'esprit et l'âme que les mortels et êtres jadis vivants ont. En termes de jeu, les êtres éphémères sont représentés par des caractéristiques simplifiées.

Le Rang

Tous les êtres éphémères possèdent des points dans un Avantage appelé le Rang, qui définit la conscience et la puissance de cette entité. Le Rang fonctionne techniquement sur une échelle de 1 à 10 points, mais les entités ayant un Rang supérieur à ••••• sont si différentes qu'elles ne peuvent se maintenir dans les conditions utilisées par les êtres inférieurs. Ils ne peuvent être invoqués que suite à des événements majeurs dans la chronique, et des conjectures importantes. Les Seigneurs des Morts, les Dieux de l'Ombre, et les puissants archanges dépassent de loin les règles du Système narratif. S'ils font une apparition dans votre chronique, ce serait avant tout comme élément scénaristique, et non comme antagonistes directs dont les règles précises seraient décrites. Le Rang est utilisé pour déterminer la valeur maximale des autres caractéristiques d'un être éphémère, comme décrit dans le tableau ci-dessous, ainsi que le nombre de points d'Attributs dont il dispose.

Tous les êtres éphémères ont la capacité de détecter le Rang relatif des autres entités, et d'essayer de dissimuler le leur en réussissant un jet opposé de Finesse. En cas de succès, l'entité semble être du même Rang que la créature qui cherche à la détecter.

Les fantômes ne peuvent augmenter leur Rang en dehors de l'Au-delà et naissent en étant Rang 1 ou 2 en fonction du degré de conscience qu'ils possèdent. Les formes non conscientes de fantômes sont de Rang 1, tandis que ceux qui ont conservé la plupart de leurs souvenirs d'avant leur trépas sont de Rang 2. Les fantômes invoqués depuis l'Au-delà peuvent cependant être de n'importe quel Rang. Les anges et les esprits existent sur toute l'échelle des Rangs, en fonction de l'âge et de la réussite d'un esprit ou de l'importance d'un ange dans les plans de la Machine-Dieu.

L'Essence

Représentant l'équivalent de la nourriture, de l'oxygène et de la richesse, l'Essence est la ressource qui alimente les pouvoirs des entités éphémères, préserve leurs corps éthérés, et leur permet de manière générale de continuer à exister. En tant que caractéristique de jeu, l'Essence rappelle la Volonté dans le sens où chaque entité possède une valeur d'Essence permanente maximale et un nombre de points d'Essence temporaires qu'elles peuvent dépenser pour obtenir des effets. L'Essence maximale est déterminée par le Rang.

Les entités peuvent utiliser de l'Essence comme suit :

- Les êtres éphémères doivent dépenser un point d'Essence par jour pour rester actifs. S'ils tombent à court d'Essence, ils entrent en hibernation jusqu'à ce que quelque chose leur fasse regagner au moins un point, qui peut ensuite être dépensé pour redevenir actif. Un tel état passif est dangereux : l'entité reste dans le Crépuscule et peut être détruite si elle perd tout son Corpus et son Essence à la fois (voir p. 73). Lorsque les esprits entrent en hibernation, ils sont repoussés à travers le Goulet jusque dans l'Ombre. Les fantômes ne possédant plus aucune ancre sont renvoyés de la même manière dans l'Au-delà. Les anges restent en hibernation là où ils se trouvent.
- Les êtres éphémères ne bénéficiant pas d'un État adéquat souffrent d'une Hémorragie d'Essence qui leur fait perdre un point par heure. L'Influence et l'État de

Manifestation qui commencent p. 76 précisent s'ils protègent de cette Hémorragie d'Essence pour divers types d'êtres éphémères. Les entités qui tombent à court d'Essence à cause de cette hémorragie souffrent d'un seul point de dégâts létaux et entrent en hibernation.

- Les êtres éphémères peuvent dépenser de l'Essence pour améliorer leurs caractéristiques le temps d'une scène à raison d'un point dépensé pour un point gagné. Ils ne peuvent améliorer une caractéristique donnée

Tolérance surnaturelle

Tout comme les êtres éphémères possèdent un Rang, la plupart des créatures surnaturelles des Chroniques des Ténèbres ont une caractéristique décrivant leur « niveau de puissance », allant de 1 à 10 points. Toutes possèdent des règles légèrement différentes, décrites dans leurs ouvrages respectifs, mais elles ont cependant une qualité commune ; elles ajoutent les Attributs de résistance lorsque la situation exige un malus lié à la Résistance au groupement de dés d'un grand nombre de pouvoirs surnaturels.

Les diverses caractéristiques surnaturelles, y compris le Rang, sont interchangeable dans ce cas. Lorsqu'un Numen dans ce chapitre demande que la « Tolérance surnaturelle » soit ajoutée à la résistance, le pouvoir fait référence à cette règle.

Exemple : Un vampire tente d'atténuer la force d'un ange Manifesté furieux en utilisant Hypnose. Ce pouvoir décrit dans **Vampire : Le Requiem** nécessite d'être activé en lançant un groupement de dés subissant un malus égal à « Résolution + Puissance de sang », la Puissance de sang étant la caractéristique vampirique de Tolérance surnaturelle. Dans le cas d'un esprit, le groupement de dés du vampire subit un malus égal à sa Résistance + son Rang.

Exemple : Un fantôme tente d'utiliser le Numen Crainte (p.83) sur l'un des deux intrus ayant pénétré dans la maison abandonnée qu'il occupait de son vivant. Le Numen est opposé à Présence + Résolution + Tolérance surnaturelle, mais l'intrus est un mortel et ne possède pas de caractéristique de Tolérance surnaturelle, il se contente alors de lancer les deux Attributs. Lorsque le fantôme tente d'utiliser le pouvoir sur le deuxième intrus au tour suivant, il découvre en revanche qu'il s'agit d'un mage ; il ajoute sa Gnose (la caractéristique de Tolérance surnaturelle des mages) à son groupement de dés opposé.

que d'un seuil maximum égal à leur Rang +2 ; l'amélioration dure un tour et un seul Attribut par tour peut en bénéficier. Les entités détectent les sources d'Essence adéquates à leurs besoins à une distance d'un kilomètre et les esprits ont le même sens à travers le Goulet. Le Numen « Rechercher » (p. 84) en augmente la portée.

- Les êtres éphémères regagnent un point d'Essence par jour durant lequel ils sont à proximité d'un État qui leur soit pertinent ; les fantômes se nourrissent en restant près de leurs Ancres, les esprits dans l'Ombre obtiennent tout juste de quoi survivre en se nourrissant à travers le Goulet, et les anges sont alimentés par les Infrastructures.
- Les êtres éphémères peuvent tenter de voler de l'Essence à des créatures du même type : de fantôme à fantôme, d'esprit à esprit, etc. L'entité qui attaque fait un jet de Puissance + Finesse, opposé à la Puissance + Résistance de la victime. En cas de succès de l'attaquant, il vole un nombre de points d'Essence égal aux succès obtenus, tant que l'entité victime a encore de l'Essence à perdre.
- Les fantômes regagnent un point d'Essence à chaque fois qu'une personne se souvient de qui ils étaient de leur vivant. Visiter leur tombe, simplement s'asseoir et se les remémorer, ou reconnaître leur forme Manifestée comme la personne qu'ils étaient, remplissent ces conditions.
- Les esprits peuvent tenter de se repaître d'une source d'Essence adéquate. Une fois par jour, lorsqu'il est à proximité (même si c'est depuis l'autre côté du Goulet) d'un État adéquat, un esprit peut faire un jet de Puissance + Finesse pour regagner autant de points d'Essence que ses succès obtenus. Si l'esprit est toujours dans l'Ombre, le groupement de dés subit un malus en fonction de la force du Goulet.
- Les anges sont des mécanismes qui font partie intégrante de la Machine-Dieu, et sont par conséquent alimentés par un carburant. Les cultistes de la Machine-Dieu sacrifient des ressources précieuses (au propre comme au figuré), des animaux, ou même des humains, aux anges en leur présence afin de leur permettre de récupérer la valeur de Ressources des animaux ou des objets, ou l'Intégrité du sacrifice humain, en points d'Essence.

Attributs et Compétences

Les êtres éphémères ne possèdent pas les neuf Attributs typiques des personnages physiques, utilisant à la place un ensemble simplifié composé de Puissance, Finesse, et Résistance, les trois grandes catégories dans lesquelles sont répartis les Attributs des mortels. Lors de la création d'un être éphémère, consultez le tableau des Rangs présenté plus tôt dans cette section afin de déterminer combien de points sont disponibles et quelle est la valeur de caractéristique maximale. Les fantômes possèdent en général une valeur moyenne dans

chaque catégorie par rapport aux caractéristiques qu'ils avaient de leur vivant ; par exemple, un homme qui possédait Force 3, Intelligence 2 et Présence 2 deviendrait un fantôme avec une Puissance de 2.

La **Puissance** décrit la force brute avec laquelle une entité s'impose dans le monde et influence les autres êtres éphémères. Elle est utilisée dans tous les jets nécessitant de la Force, de l'Intelligence, ou de la Présence.

La **Finesse** décrit l'adresse avec laquelle l'entité impose ses desirs et le contrôle qu'elle a sur elle-même. Elle est utilisée dans tous les jets nécessitant de la Dextérité, de l'Astuce, ou la Manipulation. La **Résistance** décrit l'efficacité avec laquelle l'entité résiste à la pression de ses pairs et son endurance face aux dégâts. Elle est utilisée dans tous les jets nécessitant de la Vigueur, de la Résolution, ou du Calme.

La force du goulet

La force du mur entre notre monde et l'Ombre dépend principalement du nombre de personnes présentes dans les environs. Il existe un paradoxe mystérieux, l'activité humaine repoussant l'Ombre tout en créant une grande quantité d'Essence résonant d'émotions fortes. Si les esprits connaissent la raison de ce phénomène, ils n'en ont jamais fait part à qui que ce soit, mais il est vrai que le Goulet se brise plus aisément lorsque l'on s'éloigne de la civilisation.

Chaque fois qu'un esprit tente de franchir la frontière entre le monde physique et l'Ombre, utilise une Influence ou une Manifestation pour apparaître dans l'autre monde, se nourrit d'Essence issue du monde matériel tout en étant encore dans l'Ombre, ou utilise un Effet de Manifestation Portée (voir p. 80), le groupement de dés subit un malus décrit par le tableau suivant :

Lieu	Modificateur
Zone urbaine dense	3
Banlieue, petite ville	2
Très petite ville, village	1
Nature vierge, campagne	0
Locus	+2

Un Locus (Locii au pluriel) est un lieu où la frontière avec le monde de l'Ombre est très fine. Les esprits n'ont pas besoin de l'Effet de Manifestation Portée pour utiliser leurs pouvoirs à travers le Goulet à un Locus. Leurs tentatives de le traverser bénéficient d'un bonus de +2 dés, et les esprits dont la nature correspond à l'État de résonance du Locus guérissent deux fois plus vite.

Les êtres éphémères ne possèdent pas de compétences, mais ils ne subissent pas non plus de malus pour l'utilisation d'une compétence sans entraînement tant que l'action qu'ils tentent d'effectuer est pertinente vis-à-vis de leur ancienne identité, de leur nature, ou de leur mission. Ils font dans ce cas un jet de l'Attribut adéquat + Rang pour les actions ayant un trait direct à leur concept, ou Attribut + Attribut pour les actions comme la surprise et la perception.

Avantages

Les êtres éphémères sont différents des personnages normaux par leur relation à l'Intégrité, aux Vices et aux Vertus. Lorsqu'ils possèdent ces caractéristiques, leurs descriptions sont souvent atypiques et leurs détails changent en fonction de l'origine de l'entité.

Les **fantômes** conservent les Vices et Vertus de leur vivant, mais leurs effets sont inversés : ils regagnent tous leurs points de Volonté en cédant à leur Vice, mais ils ne peuvent le faire qu'une fois par chapitre, et regagnent jusqu'à un point de Volonté par scène en respectant leur Vertu. Exception notable parmi tous les êtres éphémères, les fantômes possèdent une Intégrité, dont la valeur est égale à celle qu'ils possédaient avant leur mort. Cette valeur ne change cependant pas, les fantômes ne souffrant plus de points de rupture. Leur opinion d'eux-mêmes ne change plus à moins qu'un événement ne leur redonne la conscience et l'intelligence dont ils jouissaient de leur vivant. Dans le cas où cela se produirait, le fantôme peut à nouveau subir des points de rupture comme n'importe quel être vivant.

Les **esprits** ne possèdent pas d'Intégrité, de Vice, ni de Vertu. Au lieu de cela, ils regagnent un point de Volonté tous les trois points d'Essence consommés en dévorant un autre esprit ou en volant cette ressource comme décrit ci-dessus.

Les **anges** ne possèdent pas de valeur d'Intégrité, ils obéissent simplement à tous les ordres de la Machine-Dieu. Ils possèdent en revanche des Vices et des Vertus, qui ont été codés en eux comme un ensemble de réponses prédéfinies et de règles de conduite. Les Vices et Vertus angéliques n'ont pas à correspondre aux mêmes notions décrites par la société humaine. Par exemple, « Silencieux », « Caché », « Obéissant », « Curieux », « Ponctuel », « Colérique », et « Précis » pourraient tout aussi bien être des Vices que des Vertus selon l'ange en question.

Autres caractéristiques

Les êtres éphémères possédant des caractéristiques simplifiées, ils calculent leurs caractéristiques dérivées d'une manière légèrement différente des mortels.

Corpus : Les êtres éphémères ne possèdent pas de Santé, mais mesurent l'état de leur forme crépusculaire avec leur Corpus. La valeur permanente de Corpus est égale à la Résistance + Taille et offre un nombre de cases de Corpus qui servent de cases de Santé, se remplissant lorsque l'entité subit des dégâts. Les cases de Corpus n'ont pas de malus de blessure associé.

Volonté : Les entités possèdent une Volonté égale à leur Résistance + Finesse, jusqu'à un maximum de 10 points pour les entités dont le Rang est décrit dans cet ouvrage. En plus des méthodes décrites ci-dessus pour regagner de la Volonté, tous les êtres éphémères regagnent un point de Volonté par jour.

Initiative : L'Initiative est égale à la Finesse + Résistance.

Défense : La Défense est égale à la Puissance ou la Finesse en choisissant l'attribut le plus bas, sauf pour les esprits de Rang 1 qui utilisent l'attribut le plus élevé des deux. Plus une entité se fie à ses instincts primitifs, plus elle fait preuve d'une fougue sauvage et quasiment animale au combat lorsqu'elle est acculée.

Vitesse : La Vitesse est égale à la Puissance + Finesse + un facteur « d'espèce ». Les esprits d'objets inanimés ont en général un facteur d'espèce de 0.

Taille : Les êtres éphémères peuvent être de n'importe quelle taille. Les fantômes ont en général une Taille de 5, tandis que les esprits se servent souvent de leur Rang comme valeur de Taille, devenant de plus en plus imposants à mesure qu'ils gagnent en puissance. Les anges conçus pour se fondre dans la foule ont une taille semblable aux humains ou aux animaux, mais certains individus sont très grands, avec une Taille de 10 ou plus.

Langues : Les fantômes de Rang 1 ne peuvent communiquer de manière verbale ; ils n'ont pas une conscience d'eux-mêmes suffisamment développée pour utiliser la langue. Ceux de Rang 2 et supérieur parlent les langues qu'ils connaissent de leur vivant. Les esprits parlent tous la langue natale du Monde de l'Ombre, un étrange dialecte sifflant qui ressemble au sumérien, mais ils apprennent aussi souvent des langues humaines couramment parlées près des lieux où ils se nourrissent d'Essence. Les anges connaissent de manière innée toutes les langues humaines, ainsi que d'autres langues spéciales : il leur arrive de « parler » en glossolalie ou en utilisant ce qui se rapproche davantage de sons électroniques que d'une langue à proprement parler, et ils semblent se comprendre lorsqu'ils communiquent ainsi. Lorsqu'un ange souhaite se faire comprendre, toute personne présente l'entend parler couramment dans sa propre langue natale.

Les Interdits

Tous les êtres éphémères souffrent de restrictions mystiques appelées Interdits, des comportements que l'entité doit adopter ou s'abstenir d'adopter dans certains cas. Ce peut être aussi simple que « l'ange ne peut traverser la voie ferrée », un peu plus compliqué comme « le fantôme doit venir si on appelle son nom trois fois devant un miroir en étant à portée de son ancre », ou difficile comme « l'ange doit recevoir un sacrifice sous la forme d'une presse à imprimer qui a utilisé du sang en guise d'encre une fois par mois ou il perd un Rang ». Les Interdits sont plus complexes et ont des conséquences plus sévères pour les individus de Rang élevé.

Les entités de Rang 1 ont des Interdits mineurs qui se déclenchent facilement mais ne les mettent pas en danger. Un esprit de la béatitude ne peut résister face à des opiacés. Le fantôme d'une nonne doit immédiatement se servir d'un chapelet qu'on lui offrirait, et un ange relativement faible doit s'immobiliser et répéter des nombres hexadécimaux chaque fois qu'on lui parle.

Les entités de Rangs 2 et 3 souffrent d'Interdits modérés qui gênent leurs activités de manière plus marquée qu'une simple distraction. Un fantôme peut devoir immédiatement

se dématérialiser lorsqu'il entend le bruit d'un chat. L'esprit meurtrier d'une voiture qui a écrasé de nombreuses personnes perd toute sa Volonté s'il ne tue pas au moins une personne par mois. L'ange des archives répond à n'importe quelle question au sujet de la famille, du passé ou de la véritable identité d'une personne si celui qui lui pose la question donne à l'ange l'heure (à la minute près) et le lieu de naissance de la cible.

Les entités de Rangs 4 et 5 souffrent d'Interdits compliqués qui mettent un terme à toute action qu'elles tentaient d'entreprendre, et souvent de manière spectaculaire. Ces Interdits ont des conséquences sous la forme de caractéristiques diminuées ou d'actions à long terme, mais également des prérequis ésotériques. Le Cadavre Souriant, un fantôme invoqué depuis l'Au-delà par un culte à mystères, est immédiatement banni dans le Grand Souterrain si quiconque chante une comptine particulière en sa présence. L'esprit du Mont Iliamna, un volcan en Alaska, utilise ses Numina pour tuer toute personne nommée par quiconque lui fait une offrande de platine extrait depuis ses contreforts. L'ange Uriminel, agent du destin aux quatre visages, possède une Défense de 0 contre les individus qui ont subi des dégâts létaux ou aggravés durant le dernier mois lunaire.

Les Fléaux

Les êtres éphémères ne sont pas des habitants du monde matériel et ils réagissent étrangement à certains de ses éléments. L'interaction entre leur forme crépusculaire et la substance psychique possède toujours un défaut, un Fléau, qui endommage le Corpus de l'entité à cause d'une interférence symbolique ou mystique. Le Fléau est une substance physique ou une énergie que l'entité ne tolère pas.

Rang à titre honorifique

Certaines créatures surnaturelles sont si proches des êtres éphémères qu'elles possèdent une sorte de « Rang » à titre honorifique dans la hiérarchie appropriée d'un autre monde ; par exemple, les Mange-péchés sont tous Liés à un fantôme, et les loups-garous sont traités avec grand respect par les esprits en fonction de leur Renommée. Ces détails techniques comptent dans ces cas-là, mais uniquement *contre* l'entité éphémère.

Un loup-garou dont le Rang serait ainsi « supérieur » à un esprit mineur infligerait des blessures terribles à ce dernier avec ses griffes, mais un esprit de haut Rang ne peut brûler le loup-garou rien qu'en le touchant. Il existe pour cela d'autres façons d'imposer sa supériorité ; les entités de haut Rang sont parfaitement capables de remettre les êtres à moitié terrestres à leur place.

- Les êtres éphémères qui tentent volontairement d'entrer en contact avec leur Fléau doivent dépenser un point de Volonté et réussir un jet de Résolution + Calme avec un malus de dés égal à leur Rang.

- Les Fléaux prennent toujours une forme solide pour les entités, même lorsque ces dernières se trouvent dans le Crépuscule. En revanche, ils n'affectent pas les esprits de l'autre côté du Goulet.

- Simplement toucher le Fléau, même volontairement, cause 1 point de dégâts aggravés par tour si l'entité est Matérialisée, et met un terme à l'État adéquat à moins que l'entité ne réussisse un jet de son Rang. Ce jet doit être répété à chaque tour où le contact est maintenu.

- Si l'objet ou la personne à qui l'entité Attachée est liée entre en contact avec le Fléau, l'entité souffre 1 point de dégâts létaux par tour tant que le contact est maintenu. L'entité doit utiliser l'Effet de Manifestation Libérer pour s'échapper.

- Toucher le Fléau en étant dans le Crépuscule cause 1 point de dégâts létaux par tour aux entités non Manifestées.

- Si le Fléau a été utilisé comme arme contre l'entité, les blessures subies sont aggravées dans le cas d'une entité Manifestée et létales si elle est toujours dans le Crépuscule.

Les Fléaux sont de nature de plus en plus obscure et ésotérique pour les entités de Rang supérieur.

Les entités de **Rang 1** ont des Fléaux composés de substances et de phénomènes courants. Les fantômes se brûlent au contact du sel, les esprits d'une forêt sont intoxiqués par les émanations de plastique brûlé, et un ange de bas niveau ne peut toucher de l'or.

Les entités de **Rangs 2 et 3** possèdent des Fléaux difficiles à obtenir mais toujours « naturels ». Les fantômes puissants sont repoussés par l'eau bénite, un esprit ne peut être tué que par un pieu fait de pin, et un ange de rang moyen peut être tué par une arme enduite de poussière de météorite.

Les entités de **Rangs 4 et 5** possèdent des Fléaux extrêmement spécifiques qui nécessitent de grands efforts de la part de ceux qui veulent les acquérir. Le seigneur d'un des royaumes de l'Au-delà marche à présent sur Terre et est entouré d'un culte d'adorateurs ; il ne peut être tué que par une lame en obsidienne sur laquelle sont inscrits les noms des treize Dieux de la Mort. L'esprit du bâtiment du Département du Trésor des États-Unis peut être tué par une balle en argent faite à partir d'une des premières pièces de dollar fondue. Un ange de haut Rang ne peut toucher de son plein gré les glyphes d'une incantation précise en sumérien et il meurt si les signes sont gravés dans la chair de son hôte.

La hiérarchie naturelle des êtres éphémères joue également un rôle ; le Rang n'est pas une convention sociale à leurs yeux, mais simplement un aspect fondamental de leur nature. Les êtres éphémères ayant 2 rangs ou plus que leur adversaire du même type (par exemple, un esprit de Rang 5 attaquant

un esprit de Rang 3), comptent comme étant le Fléau de leur adversaire lorsqu'ils font des attaques à mains nues, ou avec leurs griffes et leurs crocs.

Le combat

Comme expliqué précédemment, les êtres éphémères utilisent l'Attribut le plus bas entre leur Finesse ou leur Résistance pour déterminer leur Défense à moins qu'ils ne soient de Rang 1, dans ce cas ils utilisent l'Attribut le plus élevé. Ils utilisent leur Défense contre toutes les attaques, même celles faites avec des armes à feu.

Les êtres éphémères font des jets de Puissance + Finesse pour attaquer. Leurs attaques infligent des dégâts contondants à moins que leur nature (par exemple un esprit ayant des poings en métal) indique qu'ils devraient plutôt infliger des dégâts létaux.

Certaines entités utilisent des armes, et elles font donc un jet de Puissance + Finesse avant d'ajouter les dégâts de l'arme en cas de succès.

Les entités dans le Crépuscule ne peuvent attaquer ou être attaquées que par d'autres êtres éphémères du même genre, à moins que l'attaque n'utilise leur Fléau. Les attaques physiques sur une entité manifestée qui infligent normalement des dégâts létaux ne causent que des dégâts contondants à moins que l'assaillant n'utilise le Fléau de l'entité. Même s'il est visible et semble solide, un esprit, fantôme, ou ange manifesté ne possède aucun organe interne qui pourrait être endommagé.

Les êtres éphémères subissent des blessures et les guérissent de la même manière que les personnages physiques, mais ils perdent un point d'Essence pour chaque blessure aggravée subie.

Les entités éphémères qui perdent tout leur Corpus suite à des blessures létales ou aggravées explosent en un nuage d'ephemera propre à leur nature : un esprit de la forêt meurt en une vive tornade d'aiguilles de pin qui disparaissent rapidement, tandis qu'un fantôme s'effrite en hurlant avant de ne former qu'un petit tas de poussière au sol. Cependant, l'entité n'est pas réellement morte, à moins qu'elle ne soit tombée à court d'Essence. S'il lui reste ne fût-ce qu'un point d'Essence, elle se reforme dans un endroit sûr (en général un lieu sous les effets d'un État), pour y hiberner.

Une fois que l'entité a regagné un nombre de points d'Essence égal à ses points de Corpus, elle dépense un point d'Essence et se réveille. L'entité ne pouvant agir lorsqu'elle hiberne, cela signifie qu'elle doit attendre en gagnant un point d'Essence par jour tout en se trouvant dans un lieu adéquat afin de lentement rebâtir son Corpus, et les êtres les plus puissants prennent donc plus de temps pour se remettre d'avoir été « tués ».

L'Influence

Tous les êtres éphémères ont un degré d'Influence sur le monde dont ils peuvent se servir pour contrôler et façonner les bases de leur existence. Les fantômes jouissent d'un certain pouvoir sur leurs propres Ancres, les esprits peuvent contrôler et encourager les phénomènes qui leur donnent naissance, et la Machine-Dieu offre aux anges une grande autorité sur tout ce qui a trait à leur mission. Les entités commencent en possédant un nombre de points en Influence égal à leur Rang.

Effets de l'influence

Niveau	Effet
• Renforcer	L'entité peut améliorer sa sphère d'influence ; elle peut ajouter à la Défense d'un être aimé, rendre une émotion plus forte, un animal ou une plante en meilleure santé, ou un objet plus robuste, en lui offrant son Rang en Santé ou Structure. Cette Influence peut changer l'État Ancre, Résonance, ou Infrastructure en l'État Ouvert pour sa durée. Cet effet coûte un point d'Essence.
•• Manipuler	L'entité peut appliquer des changements mineurs à sa sphère d'influence, comme changer légèrement la nature ou la cible d'une émotion, ou les actions d'un animal, la croissance d'une plante ou le fonctionnement d'un objet. Cet effet coûte deux points d'Essence.
••• Contrôler	L'entité peut appliquer des changements majeurs à sa sphère d'influence, comme modifier radicalement des émotions, dicter les actions d'un animal, la vitesse de la croissance d'une plante ou le fonctionnement d'un objet. Cette Influence peut changer l'État Ouvert en l'État Contrôlé pour sa durée. Cet effet coûte trois points d'Essence.
•••• Créer	L'entité peut créer un nouvel exemplaire de sa sphère d'Influence ; créer une nouvelle Ancre, instiller une émotion, créer un nouvel arbuste ou une jeune plante, un jeune animal ou un objet flambant neuf. L'entité peut causer un État temporaire parmi Ancre, Infrastructure, ou Résonance, à un sujet pour la durée de cette Influence. Cet effet coûte quatre points d'Essence.
••••• Création de masse	L'entité peut créer plusieurs exemplaires de sa sphère d'influence ; elle déclenche des émotions chez plusieurs personnes, crée de nouveaux bosquets, de petits groupes d'animaux, ou toute une série du même objet. Cet effet coûte cinq points d'Essence. Le nombre d'exemplaires de l'Influence créés est égal au Rang. L'entité peut également créer un exemplaire de sa sphère d'influence (créant au passage l'État de base pour son type) de manière permanente, même si un être éphémère ne peut altérer de manière permanente l'esprit d'un être intelligent.

Durée de l'influence

Niveau	Durée	Coût
0	Une minute par succès	Aucun coût d'Essence supplémentaire
•	Dix minutes par succès	Aucun coût d'Essence supplémentaire
••	Une heure par succès	1 point d'Essence supplémentaire
•••	Un jour par succès	2 points d'Essence supplémentaires
••••	Permanent	2 points d'Essence supplémentaires

Si le Rang d'un être représente également la valeur maximale de son influence, les créatures éphémères peuvent diviser leurs points pour posséder plus d'une Influence à la fois. Un esprit des chiens de Rang 4 peut par exemple avoir pour Influences Chiens ••• et Loyauté •. Les entités peuvent réduire le nombre de Numina accordé par leur Rang pour augmenter leurs points d'Influence au prix d'un point de Numen par point obtenu. Les esprits et les anges possèdent des Influences liées à leur nature, mais qui peuvent être utilisées dans de nombreuses circonstances : l'esprit du chien, par exemple, possède Influence : Chiens, mais n'a pas d'Influence liée à un chien particulier. Les fantômes ont toujours l'Influence : Ancres, même s'ils peuvent également avoir d'autres Influences à mesure qu'ils gagnent en Rang.

L'Influence se mesure à la fois sur son échelle et sa durée. Pour utiliser une Influence, comparez la valeur d'Influence de l'entité au nombre de points total de l'effet souhaité et à sa durée.

Le total doit être égal ou inférieur à la valeur d'Influence de l'entité afin que l'Influence puisse être utilisée. L'entité paie le coût indiqué en Essence et fait un jet de Puissance + Finesse, qui en cas de succès crée l'effet désiré. Si l'Influence altère les pensées ou les émotions d'un être doué d'intelligence, le jet est opposé à la Résolution ou au Calme (l'Attribut le plus élevé) + la Tolérance surnaturelle.

Manifestation

Les êtres éphémères peuvent interagir avec le monde des mortels de nombreuses façons différentes, que ce soit en rôdant dans l'Ombre et en traversant le Goulet pour se Manifester physiquement ou en fusionnant avec une âme humaine. Tout comme les caractéristiques d'Influence déterminent le niveau de contrôle que possède la créature sur son environnement, les caractéristiques de Manifestation indiquent quelles Manifestations sont accessibles à quel type d'entité.

Les entités commencent leur Manifestation sous leur forme crépusculaire et avec un nombre d'Effets de Manifestation tiré de la liste égal à leur Rang. Certains effets sont réservés à certains types d'entités. Les entités peuvent augmenter leur nombre de capacités en réduisant le nombre de Numina que leur Rang leur offre, au prix d'un point de Numen par Effet de Manifestation.

Effets des manifestations

Manifestation	Effet
Forme crépusculaire	Si l'entité entre dans le monde physique, elle le fait dans le Crépuscule (voir p. 70). L'Effet n'a aucun coût.
Désincarnation	L'entité peut en urgence et volontairement se Désincarner comme si elle avait perdu tout son Corpus à cause de blessures mortelles ; c'est une échappatoire douloureuse pour éviter une entité plus puissante qui menacerait de la détruire de manière permanente. L'Effet n'a aucun coût.
Portée	(Esprits uniquement) En dépensant un point d'Essence, l'esprit s'applique l'État Portée. Le jet d'activation subit un malus égal à la Force locale du Goulet.
Forcer le Goulet	(Esprits uniquement, nécessite l'État Résonance) En dépensant trois points d'Essence, l'esprit se fraie un passage de force à travers le Goulet, retournant dans l'Ombre depuis le monde matériel, ou apparaissant sous forme crépusculaire dans le monde matériel. Le jet d'activation subit un malus égal à la Force locale du Goulet.
Portail de l'Averne	(Fantômes, anges, ou esprits liés à la mort uniquement ; Nécessite l'État Ouvert) En dépensant trois points d'Essence, l'entité ouvre à proximité un portail menant à l'Au-delà, et applique l'État Portail vers l'Au-delà au lieu.
Portail de l'Ombre	(Esprit de Rang 3 ou plus ou ange uniquement ; Nécessite l'État Ouvert) En dépensant une quantité d'Essence égale à la Force du Goulet, l'entité ouvre un portail vers l'Ombre qu'elle-même et d'autres entités peuvent emprunter, appliquant l'État Portail vers l'Ombre au lieu. Le jet d'activation subit un malus égal à la Force locale du Goulet.
Image	(Nécessite un des États Ancre, Résonance ou Infrastructure) En dépensant un point d'Essence, l'entité peut rendre sa forme crépusculaire visible aux êtres matériels jusqu'à la fin de la scène.
Matérialiser	(Nécessite l'État Ouvert) En dépensant trois points d'Essence, l'entité peut passer de sa forme crépusculaire à l'État Matérialisé.
Attacher	(Nécessite l'État Ouvert) En dépensant deux points d'Essence, l'entité s'impose elle-même l'État Attaché. Les êtres vivants ciblés par cet effet s'y opposent avec un jet de Résolution + Calme + Tolérance surnaturelle. Si l'effet est un succès les cibles vivantes obtiennent l'État Incité.
Libérer	(Nécessite l'État Attaché) En dépensant un point d'Essence, l'entité supprime momentanément l'État Attaché jusqu'à la fin de la scène, ce qui lui permet d'utiliser d'autres Effets de Manifestation ou d'errer librement dans le Crépuscule. Lorsque la scène se termine, tout Effet de Manifestation qui y a été utilisé prend immédiatement fin. Si l'entité ne finit pas à portée de son Attache (voir p. 78) lorsque Libérer prend fin, elle entre immédiatement en hibernation.
Posséder	(Nécessite l'État Ouvert) En dépensant trois points d'Essence, l'entité obtient le contrôle temporaire d'un objet, d'un cadavre ou d'une créature, infligeant l'État Possédé au sujet. Les sujets vivants opposent le jet avec Résolution + Calme + Tolérance surnaturelle.
Réclamer	(Nécessite l'État Contrôlé) En dépensant cinq points d'Essence, l'entité obtient le contrôle permanent d'un objet, d'un cadavre ou d'une créature, infligeant l'État Réclamé au sujet. Les sujets vivants opposent le jet avec Résolution + Calme + Tolérance surnaturelle. Une entité doit être capable d'utiliser à la fois les Manifestations Attacher et Posséder afin d'utiliser Réclamer.

La plupart des Effets de Manifestation ont des prérequis d'Influence ou d'États de Manifestation ; par exemple, un esprit ne peut créer d'Attache à quelque chose qu'avec un État Ouvert. Tous les Effets de Manifestation nécessitent d'être activés avec un jet de Puissance + Finesse. La plupart ont un coût d'Essence associé, et d'autres sont des jets opposés ou résistés.

Influence éphémère et États de Manifestation

Si un élément est englobé par la sphère d'influence d'un être éphémère, les règles y appliquent un État d'Influence. Les États d'Influence ressemblent aux Complications et aux États classiques dont souffrent les personnages. Les différents types d'Effets de Manifestation sont également des États appliqués au lieu, à l'objet ou au personnage dans lesquels l'entité se Manifeste, ou parfois, comme avec Portée, à l'entité à elle-même.

Contrairement à un grand nombre d'États, les Influences et les États de Manifestation sont classés par paliers et ont des liens entre eux ; les États de Manifestation ont des États d'Influence comme prérequis et inversement. Les niveaux inférieurs se produisent naturellement, tandis que les situations des niveaux supérieurs doivent être créées par les entités grâce à leurs Influences et Manifestations. Grâce aux formes les plus avancées des Influences et Manifestations, les entités peuvent tenter d'établir un État de longue durée qui aurait pour prérequis un effet particulièrement temporaire.

Lorsqu'un État débouche sur un autre, la durée restante des États prérequis est « figée ». Si un État prérequis est retiré d'un personnage (par exemple, un personnage Possédé ne subissant plus l'État Ouvert suite à un exorcisme) tout État se basant dessus, et tout État se basant sur ces derniers, sont immédiatement supprimés. L'État le plus avancé reprend alors sa durée normalement.

Ancre

La cible de cet État, en général un lieu ou un objet, même s'il s'agit dans de rares cas d'une personne, est dans la sphère d'influence d'un fantôme. Les fantômes étant situés à Rang x3 mètres ou moins de leur Ancre ne souffrent pas d'Hémorragie d'Essence.

Causes de l'État : Cet État est immédiatement créé lorsqu'un nouveau fantôme se forme, en fonction du sujet auquel son identité se rattache. Les rituels d'invocation censés libérer les fantômes de l'Au-delà ou les faire venir d'ailleurs créent temporairement cet État chez leur cible. Enfin, les fantômes de haut Rang peuvent utiliser l'effet Créer une Influence pour désigner une cible comme étant une Ancre.

Résoudre l'État : La méthode la plus simple pour résoudre l'État Ancre consiste à détruire le sujet. Certains fantômes s'accrochent à des Ancres qui représentent des affaires inachevées, et régler ces problèmes permet alors de supprimer l'État. Les abjurations suppriment temporairement l'État comme décrit p. 86, forçant le fantôme à se replier vers une autre Ancre s'il en possède une. Les fantômes ne possédant pas d'Ancre subissent une Hémorragie d'Essence jusqu'à ce qu'ils entrent en hibernation, ce qui crée alors l'État Portail vers l'Au-delà et bannit la créature vers le Grand Souterrain.

Attaché

L'entité est parvenue à s'attacher à un objet ou une créature. Tant qu'elle reste Attachée elle ne craint pas les Hémorragies d'Essence. L'entité reste dans le Crépuscule et doit se maintenir à une distance de cinq mètres maximum de son Attache. La plupart des entités Attachées se cachent littéralement dans leurs Attaches si elles sont suffisamment petites.

L'entité dépense un point d'Essence de moins pour l'utilisation d'Influences sur l'Attache, mais elle ne peut utiliser ni ces dernières ni ses Numina sur d'autres cibles tant que l'Attache dure.

Conditions : Le sujet voulu de cet État doit avoir l'État Ouvert, lié à l'entité qui tente de le lui infliger.

Causes de l'État : Cet État est causé par une entité utilisant l'Effet de Manifestation Attacher.

Résoudre l'État : Les Attaches sont permanentes à moins que les États prérequis prennent fin, ou que le sujet de l'Attache soit détruit ou tué (s'il s'agit d'un être vivant). L'entité peut volontairement mettre un terme à l'État en utilisant l'Effet de Manifestation Se Libérer. Un exorcisme réussi supprime cet État.

Contrôlé

Le lieu, l'objet, l'animal ou la personne qui subissait les effets d'un État Ouvert précédent a désormais été conditionné afin que l'entité puisse tenter de le Réclamer, fusionnant de manière permanente avec lui.

Conditions : Le sujet voulu de cet État doit avoir l'État Ouvert, lié à l'entité qui tente de lui infliger Contrôlé.

Causes de l'État : Cet État est le fruit de l'usage répété de la Manifestation Posséder par l'entité responsable. Elle doit avoir possédé avec succès le sujet un nombre d'occasions différentes égal à la Volonté de l'entité ou du sujet (sélectionnez la valeur la plus haute). Si un État Possédé est supprimé avant que sa durée ne prenne fin, le progrès est perdu concernant le nombre de possessions requises.

Résoudre l'État : Mettre un terme à l'État Réclamé contre la volonté de l'entité, que ce soit grâce à un exorcisme ou en poussant le sujet Réclamé à entrer en contact avec le Fléau de l'entité, supprime cet État et fait revenir le sujet à l'État Ouvert.

Incité

L'hôte humain ou animal a été utilisé comme Attache par un être éphémère. L'entité peut lire les pensées du sujet avec un jet de Puissance + Finesse opposé à la Résolution + Tolérance surnaturelle. Un succès permet de connaître les pensées superficielles de l'hôte. L'entité peut l'inciter à effectuer une action spécifique avec un jet de Puissance + Finesse opposé à la Résolution + Calme avec un dé bonus. Un succès permet à l'entité de donner forme à cette envie artificielle, et l'hôte est récompensé par un Battement s'il y cède.

Causes de l'État : Cet État est causé par une entité utilisant l'Effet de Manifestation Attacher.

Résoudre l'État : L'État Incité prend fin dès que l'Attache prend fin.



Infrastructure

Le sujet de cet État se trouve dans la sphère d'influence d'un ange.

Causes de l'État : L'État Infrastructure, contrairement aux États Ancre et Résonance, ne se produit jamais de manière naturelle. La Machine-Dieu a besoin que de nombreux efforts soient faits pour préparer la venue de ses anges : de longues tâches menées par ses cultistes, ceux qu'il manipule à leur insu, ou même d'autres anges, et qui au final créent une Infrastructure. Les anges de haut Rang peuvent utiliser Créer une Influence pour provoquer cet État à leur compte ou à celui d'un ange subordonné. De plus, les personnages avec l'Atout Destinée sont toujours sujets à cet État.

Résoudre l'État : La nature complexe des Infrastructures fait qu'il est très difficile de mettre un terme à cet État : il

faut faire de nombreuses actions étendues se déroulant sur plusieurs histoires afin de démanteler l'Infrastructure, et évidemment, faire face à l'ange qui est en cause.

Matérialisé

L'entité est passée d'un état éphémère à une forme matérielle, se manifestant sous une forme physique. Toutes les règles concernant les caractéristiques de l'entité éphémère s'appliquent toujours à l'exception du fait d'être dans le Crépuscule. Cet État protège l'entité des Hémorragies d'Essence pendant toute sa durée.

Causes de l'État : Cet État est causé par une entité utilisant l'Effet de Manifestation Se Matérialiser sur un État Ouvert. Si l'État Ouvert est utilisé sur un objet ou un individu, l'entité doit se matérialiser à une portée égale à son Rang en mètres de celui-ci.

Résoudre l'État : Matérialisé dure pendant une heure par succès obtenu au jet d'activation ; au terme de cette durée, l'entité retourne dans le Crépuscule. Un contact physique avec un Fléau ou la suppression de l'État prérequis peuvent mettre un terme prématuré à cet État.

Ouvert

Le lieu, l'objet, l'animal ou la personne qui subissait les effets d'un État précédent a désormais été conditionné pour accepter l'entité. Cette dernière peut à présent tenter de s'Attacher au sujet de l'État, ou si l'État concerne un lieu, se Manifester.

Conditions : Les États Ancre, Résonance ou Infrastructure pour le même phénomène auquel cet État est rattaché.

Causes de l'État : Cet État est en général le résultat de l'État prérequis, suite à une action étendue impliquant le sujet et l'entité agissant de concert pendant un nombre de scènes égal au Rang ou à la Résolution du sujet s'il est vivant (sélectionnez la valeur la plus haute). Utiliser l'effet Contrôler une Influence permet à l'entité de momentanément créer l'État Ouvert en tant qu'action instantanée.

Résoudre l'État : L'État prend fin si l'État prérequis cesse de faire effet. Les rituels d'exorcisme fonctionnent en supprimant cet État, ramenant le sujet à l'État prérequis.

Portail vers l'Au-delà

Ce lieu a ouvert un portail vers l'Au-delà. Tous les fantômes regagnent un point d'Essence par scène tant qu'ils sont en présence de ce portail. Ceux ne possédant pas d'ancre peuvent s'en servir pour revenir sur Terre.

Causes de l'État : Cet État peut être créé en utilisant l'Effet de Manifestation Portes de l'Averne sur un État Ouvert. Certains êtres surnaturels possédant un lien avec la mort sont

également capables d'ouvrir des Portes de l'Averne, et même des mortels peuvent le faire s'ils sont présents et connaissent la bonne méthode. Les mortels qui mènent ces rituels pour Ouvrir un lieu en Résonance avec la Mort qui abrite un portail peuvent le déverrouiller, provoquant cet État, mais il leur faut d'abord obtenir la clé nécessaire. Chaque Portail possède en effet une clé, un objet ou une action qui le déverrouille. Les clés peuvent être des objets physiques, et plus rarement des actions ou des émotions, voire un simple moment du calendrier ou un événement précis : un Portail peut s'ouvrir après qu'on y ait tué quelqu'un à minuit, lorsqu'on le touche avec une poupée de porcelaine précise, ou lorsqu'une amante trahie lui tourne le dos trois fois. Trouver la clé adéquate nécessite un jet difficile d'Intelligence + Occultisme avec de -3 à -5 dés en malus.

Résoudre l'État : À la fin de la scène, cet État se dissipe. Un exorcisme mené sur le portail peut y mettre fin plus tôt.

Portail vers l'Ombre

Ce lieu est un trou percé dans le Goulet. Les esprits et les gens imprudents peuvent le traverser sans avoir à utiliser de pouvoir. Le Portail vers l'Ombre est visible même des êtres physiques, le monde matériel et celui de l'Ombre fusionnant à cet endroit.

Causes de l'État : Cet État peut être créé en utilisant l'Effet de Manifestation Portail vers l'Ombre sur un État Ouvert. De très rares rituels d'invocation peuvent également créer cet État, permettant à l'esprit appelé d'accéder au monde matériel.

Résoudre l'État : À la fin de la scène, cet État se dissipe. Un exorcisme mené sur le portail peut y mettre fin plus tôt.

Portée

L'esprit a ouvert un canal à travers le Goulet, et il s'en sert pour utiliser ses Influences et Numina sur l'autre côté. Les Numina avec un P après leur nom peuvent être utilisées avec cet État. Les personnages percevant les esprits dans le Crépuscule peuvent sentir la présence du canal en réussissant un jet d'Astuce + Calme.

Causes de l'État : Cet État est le fruit de l'Effet de Manifestation Portée et dure pendant toute une scène.

Résoudre l'État : À la fin de la scène, cet État se dissipe. Les mortels peuvent tenter de mener à bien une abjuration avec un malus de -3 pour clore le canal et y mettre un terme plus tôt.

Possédé

Cet objet, cadavre ou être vivant est temporairement contrôlé par un être éphémère. Les hôtes vivants sont plongés dans une sorte de coma durant la possession, ils vivent l'expérience comme un trou noir dans leur souvenir, n'ayant que quelques vagues réminiscences durant leurs songes ou lors de moments de stress intense comme lorsqu'ils perdent de l'Intégrité.

L'entité ne peut utiliser de Numina ou d'Influences lorsqu'elle contrôle l'hôte, mais elle ne peut pas non plus souffrir d'Hémorragie d'Essence. L'entité peut dépenser un point d'Essence par tour pour guérir un point de dégâts létaux ou contondants ou récupérer un point de Structure perdu. Les cadavres qui sont morts à la suite de dégâts commencent la

Les portes de l'averne

les portails menant vers l'Au-delà, également appelés Portes de l'Averne, existent de par le monde entier mais sont invisibles aux yeux de tous à l'exception d'une poignée de psychiques. Les portails sont situés dans le Crépuscule, composés d'ephemera fantomale et apparaissent dans des lieux ayant l'État Résonance spécifique « Mort » ; tout endroit où des gens sont morts en grand nombre ou ayant une atmosphère morbide peut héberger un portail. Ces derniers restent fermés à moins d'être le portail le plus proche d'un fantôme qui vient de perdre sa dernière ancre ; dans ce cas, le portail s'ouvre pendant un tour tandis que son Corpus passe d'un monde à l'autre.

Possession en étant invalides et doivent être « guéris » avec de l'Essence. Les entités possédant des objets inanimés ou des cadavres jouissent d'un vaste contrôle sur leur hôte. Une entité contrôlant un objet ne peut lui faire effectuer d'action qu'il ne pourrait faire en étant manipulé normalement par une personne, mais elle peut activer un interrupteur, diriger une machine, utiliser un clavier et tourner des boutons.

Utilisez la Finesse de l'entité si un jet de manipulation s'avère nécessaire. Les cadavres et autres hôtes articulés capables de se déplacer, comme des mannequins ou des robots industriels, utilisent leurs propres Attributs Physiques pour ces actions, mais les Attributs Sociaux et Mentaux de l'entité pour le reste. En dépensant un point d'Essence, l'entité peut utiliser ses propres Attributs Physiques à la place de ceux de son hôte pendant un tour, mais cela inflige un point de dégâts létaux ou la perte d'un point de structure à l'hôte.

Les hôtes vivants nécessitent davantage de temps pour que l'entité en obtienne le contrôle total et ils utilisent par conséquent leurs propres Attributs. L'entité peut lire les pensées de l'hôte avec un jet de Finesse subissant un malus de -4. Utilisez les Compétences Physiques de l'hôte avec un malus de -3 et ses Compétences Sociales et Mentales avec un malus de -4. Tous ces malus diminuent de 1 dé par jour durant lequel l'entité a été Attachée à l'hôte. La plupart des entités qui pratiquent des possessions s'Attachent à leurs hôtes et utilisent l'Effet de Manifestation Posséder pour en prendre le contrôle total uniquement en cas d'urgence. Afin de posséder un hôte, l'entité doit rester dans le Crépuscule, calquée par-dessus ce dernier. Cela signifie que si l'hôte touche le Fléau de l'entité ou est blessé par une arme composée de ce Fléau, l'entité subit autant de blessures à son Corpus.

Causes de l'État : Cet État est causé par une entité utilisant l'Effet de Manifestation Posséder. L'objet ou la victime doit bénéficier de l'État Ouvert, lié à l'entité.

Résoudre l'État : La possession dure pendant toute une scène, à moins que l'entité n'y mette un terme prématurément ou que l'hôte soit tué ou détruit. Les abjurations, exorcismes et tout contact forcé avec un Fléau ou un Interdit peuvent motiver une entité à abandonner son hôte.

Réclamé

Une créature, une personne, un objet ou cadavre Réclamé est possédé de manière permanente et a fusionné avec l'entité impliquée. Contrairement aux possessions, les êtres vivants Réclamés ne sont pas dans un état d'absence mentale, restant au contraire actifs pendant que leurs âmes et l'entité fusionnent ensemble au fil des jours suivants. Durant la période de fusion, le sujet subit tous les effets de l'État Incité, comme décrit ci-dessus. Une fois par jour, en commençant dès l'instant où l'État Réclamé est créé, ajoutez un des points d'Attributs de l'entité à l'hôte, et ce de manière permanente.



La Puissance peut être assignée à la Force, l'Intelligence ou la Présence, la Finesse à l'Astuce, la Dextérité ou la Manipulation, et la Résistance à la Vigueur, au Calme ou à la Résolution. La forme physique de l'hôte se met à muter en prenant une apparence influencée par l'hôte d'origine et l'entité. Les cadavres Réclamés ajoutent des points à leurs Attributs comme décrit ci-dessus, mais leurs Attributs Mentaux et Sociaux commencent à 0. Les objets inanimés utilisent les caractéristiques appropriées à leur type (ajoutez la Résistance à leur Structure et leur Solidité, leur Puissance à Accélération et leur Finesse à Manœuvrabilité) au lieu des Attributs Physiques, et commencent également le processus avec tous leurs Attributs Mentaux et Sociaux à 0.

Les cadavres et hôtes inanimés ne subissent pas l'État Incité lorsqu'ils sont Réclamés, n'ayant plus aucune volonté qui pourrait être soumise par l'entité. L'hôte Réclamé peut utiliser les Influences de l'entité mais pas ses Numina ou ses Effets de Manifestation, et il peut développer des pouvoirs surnaturels sous forme d'Atouts. Dès l'instant où l'État Réclamé est infligé, l'entité ne craint plus les Hémorragies d'Essence. L'être hybride qui en résulte possède la caractéristique d'Essence de l'identité, ainsi que son Vice, sa Vertu, son Fléau et ses Interdits, mais reste malgré tout un être matériel. Les êtres Réclamés qui étaient jadis des esprits peuvent traverser le Goulet à un Locus en réussissant un jet d'Intelligence + Présence. Ceux qui étaient des objets inanimés sont désormais complètement animés, leurs corps de plastique et de métal ayant fusionné avec les pouvoirs spirituels de l'être éphémère.

Causes de l'État : Cet État est causé par une entité utilisant l'Effet de Manifestation Réclamer.

Résoudre l'État : Réclamé est permanent chez les hôtes vivants à moins que l'entité ne décide de se défaire d'eux, lançant ses valeurs d'origine de Puissance + Finesse moins son Rang opposé à la Résolution + Calme de l'hybride Réclamé, qui prend en compte tout point obtenu par le fait d'être Réclamé. Si l'entité l'emporte, elle se sépare de l'hôte. Les anciens hôtes portent des traces physiques et mentales de leur épreuve ; les séquelles physiques se résorbent au même rythme auquel son corps avait muté et les points d'Attributs supplémentaires disparaissent au rythme de deux points par jour.

La caractéristique d'Essence et tout pouvoir surnaturel que l'hôte Réclamé a développé disparaissent immédiatement. En revanche, les anciens êtres Réclamés conservent le Vice et la Vertu de l'entité qui les a contrôlés.

Chez les hôtes non vivants, être Réclamé est uniquement temporaire ; une fois l'effet complètement établi, l'hôte perd un point d'Attribut Physiques (ou d'un équivalent pour les objets qui n'étaient pas animés avant cela) tous les trois jours. Lorsque l'un de ces Attributs atteint 0, l'hôte se désintègre et l'entité regagne le Crépuscule.

Résonance

Le sujet de cet État se trouve dans la sphère d'influence d'un esprit.

Causes de l'État : Cet État est courant et se produit de manière naturelle : si un objet, phénomène, personne ou lieu correspond à la symbolique de l'esprit d'une manière ou d'une

autre, il possède cet État. Tout ce qui correspond aux descriptions de l'une des Influences d'un esprit compte comme ayant cet État vis-à-vis de cet esprit. Les rituels d'invocation censés attirer un type d'esprit particulier vers un lieu fonctionnent en y créant les qualités qui produisent cet État. Enfin, un esprit de haut Rang peut utiliser Créer une Influence pour causer les prérequis pour Résonance.

Résoudre l'État : L'État se résout si le phénomène qui l'a créé prend fin. Une forêt cesse d'être en Résonance avec un esprit des arbres lorsque tous ses arbres ont été abattus, un esprit du chagrin ne peut plus Influencer une personne qui a été guérie et ne souffre plus, et un esprit du feu doit quitter les lieux dès que le feu a été maîtrisé par les pompiers. Les abjurations et les exorcismes peuvent momentanément supprimer l'État ou créer sa fin « naturelle » si les ritualistes suppriment les causes du phénomène au cours de leur rituel.

Numina

En plus des Influences et des Manifestations, toutes les entités éphémères disposent d'un certain nombre de pouvoirs magiques distincts appelés Numina (Numen au singulier). Chaque Numen est une capacité unique liée à la nature de l'entité et qui, à moins que d'autres conditions ne soient précisées, s'active en réussissant un jet de Puissance + Finesse.

Les Numina décrits en ces pages sont volontairement génériques. Des êtres éphémères individuels utilisent leurs Numina selon des méthodes qui reflètent leurs types, leurs thèmes et leurs préférences : le Souffle d'un fantôme provoque un froid glacial et engourdissant jusque dans les os de ses victimes, tandis que la Crainte d'un ange prend la forme d'une terrible aura sacrée. Les Numina ayant un **P** à côté de leur nom ne sont utilisables qu'en conjonction avec l'État Portée.

Aura émotionnelle **P**

L'entité envoie une vague émotionnelle puissante qui fait diversion. Ce Numen coûte 1 point d'Essence et dure jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à l'utilisation d'un autre Numen. Le jet d'activation ne se fait qu'une seule fois. Toute personne s'approchant dans un rayon de 4m de l'entité doit faire un jet de Résolution + Calme + Tolérance surnaturelle. Si le jet d'activation a obtenu davantage de succès, la victime subit un malus de -2 à toutes ses actions tant que l'aura perdure. Si la victime obtient davantage de succès, elle est immunisée à l'aura à moins que l'entité ne relance ce Numen.

Béatitude **P**

L'entité suscite une réaction de plaisir irrésistible dans le cerveau d'un être vivant, lui offrant des visions extatiques, un sentiment de communion avec l'univers et des sensations de béatitude. Ce Numen coûte 2 points d'Essence à activer. En cas de succès, la victime subit la Complication Insensible (p. 64). Si la victime échoue à un jet de Résolution + Tolérance surnaturelle, elle subit une démence temporaire pour un nombre de jours égal à la Puissance de l'entité, ce qui la rend plus malléable aux souhaits de cette dernière.

Changement d'hôte

L'entité peut rapidement passer d'un hôte à un autre lorsqu'elle utilise les Manifestations Posséder ou Réclamer. L'hôte actuel doit toucher l'hôte désiré tandis que l'entité dépense 3 points d'Essence ; le nouvel hôte doit bénéficier de tous les États prérequis. Si toutes les conditions sont ainsi remplies, l'entité transfère immédiatement l'État Possédé ou Réclamé au nouvel hôte, mais les hôtes Réclamés doivent reprendre du début le processus requis par cet État. L'entité n'a pas à redépenser de l'Essence pour l'Effet de Manifestation lorsqu'elle change d'hôte en utilisant ce Numen. Les êtres vivants Réclamés qui sont abandonnés suite à cet effet souffrent normalement des conséquences listées dans la description de l'État Réclamé.

Contact

Confrontés à une possession ou à un phénomène qui s'en rapproche, la plupart des enquêteurs de l'occulte tentent alors d'entrer en contact avec l'entité. À moins que cette dernière ne possède les Effets de Manifestation Image ou Matérialiser, ou le Numen Signes, il s'agit d'un long processus parsemé d'échecs et de tentatives hasardeuses. Les enquêteurs doivent faire plusieurs actions, chaque jet représentant un test afin de comprendre les désirs de l'entité.

Certains mortels sont de véritables médiums et parviennent à contacter les entités plus aisément, ce qui peut se retourner contre eux, l'entité voyant là des cibles idéales à manipuler (voir l'Atout Médium p. 25).

Crainte

L'entité provoque la terreur chez quiconque l'aperçoit. Ce Numen coûte 3 points d'Essence et l'activation est opposée individuellement à la Présence + Calme + Tolérance surnaturelle de toute personne regardant l'entité. Toute personne qui obtient moins de succès que l'entité est incapable de se déplacer ou de parler pendant un tour. Si l'entité obtient un succès exceptionnel, cet effet dure à la place trois tours.

Démence **P**

L'entité peut torturer l'esprit de ses victimes grâce à des attaques psychiques. Ce Numen coûte 1 point d'Essence et le jet d'activation est opposé à l'Intelligence + Tolérance surnaturelle de la victime. En cas de succès de l'entité, la victime souffre de la Complication Folie (p. 61) jusqu'à la fin de la scène.

Drain

L'entité peut voler l'Essence ou la Volonté (au choix lors de l'activation) d'un être physique. Le jet d'activation est opposé à la Vigueur + Résolution + Tolérance surnaturelle de la victime. Le personnage qui obtient le plus de succès, qu'il s'agisse de l'entité ou de la cible, reçoit un nombre de points de Volonté ou d'Essence égal aux succès, tandis que l'autre individu en perd autant.

Hallucination

L'entité peut créer une illusion qui affecte une cible unique ; il peut s'agir de n'importe quoi, d'un élément visuel à un son en passant par une personne imaginaire avec qui elle aurait une conversation. Ce Numen coûte 1 point d'Essence et est opposé à l'Astuce + Calme + Tolérance surnaturelle de la victime. Chaque succès lors du jet opposé altère l'un des sens de la victime.

Implanter une mission **P**

Ce Numen offre à un mortel la vision d'une tâche que l'entité souhaite qu'il accomplisse, tout en lui insufflant la détermination surnaturelle d'obéir. L'entité dépense 2 points d'Essence et fait un jet de Puissance + Finesse. En cas de succès, le sujet reçoit une courte vision de ce que l'entité souhaite qu'il fasse et subit l'État Obsédé vis-à-vis de cette mission.

Inaperçu

L'entité est particulièrement douée pour passer inaperçue. Les jets de Perception faits pour la remarquer subissent un malus de -2. Ce Numen ne nécessite pas de jet d'activation et n'a aucun coût.

Incendiaire **P**

L'entité fait s'embraser des matériaux inflammables. Ce Numen coûte 1 point d'Essence et déclenche un petit incendie par succès obtenu lors du jet d'activation dans un rayon en mètres égal à la Puissance de l'entité.

Inflexible

L'entité semble être dotée d'une armure sous sa forme crépusculaire et utilise sa Résistance comme valeur de Défense au lieu de l'Attribut le plus bas entre sa Puissance et sa Finesse.

Masque mortel

Ce Numen déguise une entité Matérialisée sous forme humaine et peut être utilisé en même temps que l'Effet de Manifestation Matérialiser. Utiliser ce Numen coûte 1 point d'Essence et l'apparence humaine dure autant d'heures que le nombre de succès obtenus à l'activation. Notez que ce « déguisement » humain est imparfait : les témoins faisant un jet d'Astuce + Calme avec un malus égal à la Finesse de l'entité se rendent compte en cas de succès que l'individu est anormal. Les personnages pouvant sentir la présence de l'entité dans le Crépuscule ne souffrent pas de malus sur ce jet.

Même agressif

L'entité parle à une personne (elle doit bénéficier d'un État le lui permettant) et fait germer une idée dans son esprit. Lorsque cette personne parle de cette idée à quelqu'un d'autre, la notion s'incruste dans l'esprit de ce nouvel hôte, qui transmettra à son tour le concept à d'autres individus. Ce Numen coûte 7 points d'Essence à activer et requiert un jet opposé à la Résolution + Calme + Tolérance surnaturelle.

Pisteur **P**

Ce Numen permet à une entité de connaître le chemin le plus court jusqu'à une destination donnée. Le chemin le plus direct n'est évidemment pas toujours le plus sûr, et ce Numen ne révèle rien des dangers qui peuvent le parsemer, se contentant d'offrir des directions simples. Si la destination bénéficie de l'Atout Refuge, l'activation de ce jet est opposée aux valeurs les plus basses de Résolution + Tolérance surnaturelle parmi ses propriétaires. Ce Numen coûte 1 point d'Essence et dure jusqu'à la fin de la scène. Si la destination est trop lointaine pour être atteinte avant ce terme, l'entité doit réutiliser ce Numen.

Rechercher **P**

L'entité sent la présence des États adéquats à distance. Sa portée de base est de 3km par Rang, et il est possible de dépenser un point d'Essence pour la multiplier par dix. En cas de succès sur un jet de Finesse, l'entité a conscience de la direction et de la distance qui la sépare de l'État adéquat d'Ancre, d'Infrastructure ou de Résonance.

Recherches

La plupart des interactions volontaires avec des identités, que ce soit sous la forme d'une invocation, d'un exorcisme ou d'une abjuration, nécessitent que les mortels impliqués aient une grande connaissance de la créature. Les jets de recherche faits pour déterminer les Fléaux et Interdits prennent le plus souvent la forme d'un jet étendu d'Intelligence + Occultisme, mais de nombreuses entités des Chroniques des Ténèbres se nimbent de secrets et de confusion afin de se protéger, voire ne se mêlent que rarement aux affaires des hommes, et n'ont donc jamais été étudiées.

Le nombre de succès requis pour un jet de recherche dépend du type de l'entité et de son Rang, comme indiqué dans le tableau suivant :

Rang	Succès
1	5
2	7
3	10
4	14
5	20

Faire des recherches sur un fantôme augmente le nombre de succès requis de 2, et sur un ange de 4. Dès que le joueur obtient le nombre de succès requis il découvre l'Interdit ou le Fléau de l'entité, tandis qu'un succès exceptionnel lui fait découvrir les deux à la fois. Des succès partiels devraient révéler des informations de plus en plus conséquentes sur l'entité, le personnage découvrant sa nature, son passé et ses habitudes.

Les enquêteurs ingénieux ont toujours recours à d'autres façons de découvrir les faiblesses d'un adversaire éphémère ; un grand nombre d'entités sont prêtes à vendre les secrets de leurs pairs en échange d'autre chose. De nombreux Interdits sont également relativement évidents, en particulier pour les entités de faible Rang, et un mortel pourrait en essayer plusieurs et découvrir quel est le bon par accident.

Régénération

L'entité peut se servir de l'Essence pour guérir les dégâts contondants et les blessures létales infligés à son Corpus. Ce Numen ne nécessite pas de jet d'activation mais coûte 1 point d'Essence et guérit un niveau de dégâts ; l'entité doit réactiver ce Numen à chaque tour pour guérir des blessures plus graves. Les dégâts contondants sont guéris avant les dégâts létaux.

Résurrection

Ce Numen qui n'est disponible qu'aux anges de Rang 4 et plus et aux esprits de guérison permet de ramener les morts à la vie. Le coût de ce Numen est de 10 points d'Essence et le jet d'activation subit un malus de 1 par jour depuis le décès de la cible. Les êtres surnaturels qui sont déjà morts lors de leur transformation, comme les vampires, les momies, et les mange-péchés, ne peuvent être ressuscités, et il en va de même pour toute personne morte de causes naturelles. Les autres êtres surnaturels perdent leurs pouvoirs lorsqu'ils sont ressuscités. Les mages deviennent des Somnambules et les loups-garous des Sang-de-Loup.

Sabotage

L'entité désactive un appareil en dépensant 1 point d'Essence et en touchant l'objet si elle est Manifestée, ou en se déplaçant dans sa forme crépusculaire pour se superposer avec l'objet si ce n'est pas le cas. L'appareil doit être de fabrication humaine et contenir au moins trois pièces mobiles.

En cas de succès au jet d'activation, l'appareil tombe en panne pour un nombre de tours égal aux succès obtenus. Utiliser ce Numen au combat nécessite que l'entité s'engage dans une Lutte et obtienne le contrôle de l'objet. Ce pouvoir ne peut ainsi être utilisé dans le Crépuscule à moins que la cible ne s'y trouve elle aussi.

Signe

L'entité crée des messages ou des images avec n'importe quel moyen auquel elle et les mortels ont accès ; elle peut écrire dans la condensation sur une vitre froide, créer des images sur un écran d'ordinateur, ou envoyer des messages audio par ligne téléphonique. Ce Numen coûte 1 point d'Essence à activer et produit un message unique en cas de succès.

Souffle

L'entité peut blesser ses adversaires à distance. La portée est de dix mètres par point de Puissance sans subir de malus dû à la portée. En cas de succès au jet d'activation, le Souffle blesse comme s'il s'agissait d'une arme ayant un score de dégâts de 0L. L'entité peut augmenter la dangerosité de son Souffle en dépensant de l'Essence : tous les deux points dépensés le score de dégâts de « l'arme » augmente de +1L. Le score de dégâts maximum possible est égal au Rang de l'entité.

Télékinésie **P**

L'entité manipule des objets sans avoir recours à un Effet de Manifestation. Ce Numen coûte 1 point d'Essence. Le nombre de succès obtenus lors du jet d'activation devient la

« Force » de l'entité lorsqu'elle tente de soulever ou de lancer un objet. Il est impossible de bénéficier d'un contrôle précis sur ses mouvements en utilisant ce pouvoir.

Transe des présages

Une fois par jour, l'entité peut entrer en transe afin d'obtenir un vague aperçu de l'avenir. Ce Numen coûte 1 point d'Essence si l'entité entre en transe pour connaître son propre avenir, et 3 points si elle recherche des présages concernant quelqu'un d'autre. Le jet d'activation est une action étendue durant au moins une scène. En cas de succès, l'entité a une vision d'un événement qui aura lieu dans la semaine suivante. Les visions prennent souvent la forme d'avertissement concernant un danger particulier.

Vélocité

L'entité accélère ses mouvements jusqu'à ne plus être qu'un tourbillon flou. Lors de l'activation de ce Numen elle choisit entre dépenser 2 ou 4 points d'Essence. Dépenser 2 Essence double sa Vitesse pour le reste de la scène, tandis qu'en dépenser 4 la triple.

Volteur d'Essence

L'entité peut consommer et voler de l'Essence d'êtres éphémères issus d'un autre type que le sien, par exemple, un esprit peut consommer l'Essence des fantômes et des anges. Ce Numen coûte un point d'Essence à activer.

Interactions avec les mortels

Les mortels peuvent interagir avec les entités éphémères autrement qu'en étant les simples victimes des États Incité, Possédé, ou Réclamé, et ce que ce soit dans l'intérêt des dites entités ou non. Les personnages ayant

Perception du surnaturel : Fantômes / Esprits ou Anges détectent la présence de ces créatures, même lorsque ces dernières sont cachées dans le Crépuscule. Les cultes à mystères dévoués à des entités précises tentent de servir leurs maîtres en créant les États nécessaires à leurs manifestations, et ce souvent sans même le savoir. Un ange n'a pas besoin d'expliquer aux mortels qu'il pousse à agir qu'ils bâtissent une Infrastructure, et encore moins de leur expliquer en quoi elle servira la Machine-Dieu.

Bien évidemment, lorsque certains mortels se rendent compte que l'humanité sert de ressource sacrificable pour des intrus surnaturels, ils prennent les armes et ripostent.

Invocations et exorcismes

Tout occultiste ou chaman solitaire qui voudrait forcer un fantôme à apparaître ou inviter un esprit à Influencer une zone peut compter sur les bibliothèques de l'occulte qui regorgent de rites d'invocation. Aucun de ces textes ne fonctionne

Armurerie ésotérique (• à •••••)

Effet : C'est vers votre personnage que les autres se tournent lorsqu'ils ont besoin d'un couteau taillé dans l'os d'un saint, d'un pieu en aubépine, de cartouches de fusil à pompe en halite, des cendres d'un suicidé, ou de tout autre arme surnaturelle et atypique. Peu importe que leurs demandes soient farfelues, vous avez toujours ce qu'il leur faut. Après avoir découvert quel est le Fléau d'une entité éphémère, comparez vos points dans cet Atout à son Rang. Si les points d'Atout sont égaux ou supérieur au Rang, vous possédez l'objet idéal dans votre armurerie. Vous devriez cependant décider avec le Conteur quel est son emplacement ; une armurerie Ésotérique à un point tient dans un grand sac de voyage, mais le même Atout à quatre ou cinq points remplit aisément toute une maison.

réellement, car sans un pouvoir surnaturel il est strictement impossible de forcer un être éphémère à apparaître, mais les rituels et méthodes d'invocation peuvent souvent, que ce soit volontairement ou par accident, créer les États nécessaires à l'apparition d'une entité qui le voudrait.

Une invocation est composée de plusieurs actions de recherche (des jets d'Intelligence + Occultisme, avec des modificateurs selon que le personnage ait accès ou non à des textes utiles) qui diminuent les prérequis pour le reste des rites. Les actions restantes sont avant tout des moyens alternatifs de provoquer les États d'Influence dans le lieu désiré.

En obtenant les os du fantôme ou en découvrant quelle est son Ancre et en s'en servant durant le rituel, l'invocateur crée l'État Ancre. En brûlant des matériaux rares, la zone entre en Résonance avec un esprit du feu, ou en réunissant des gens qui voient les rouages et en suivant les instructions de la Machine-Dieu, des Infrastructures prennent forme. C'est en se servant du fruit de leurs recherches que les cultistes affinent les États nécessaires à l'arrivée de leurs invités éphémères, atteignant au final l'État Ouvert et permettant leur Manifestation. Les rituels d'invocation qui cherchent à faire apparaître une entité issue d'un autre monde doivent inclure une étape où un portail est ouvert ; les esprits doivent être invoqués dans des Locii, et les fantômes près d'un portail menant à l'Au-delà. Ces invocations sont encore plus difficiles à mettre en œuvre et peuvent aisément être interrompues par des enquêteurs trop curieux, mais il s'agit du seul moyen de faire venir les entités les plus puissantes jusqu'à notre monde.

La littérature occulte regorge de conseils divers et variés pour contrôler les entités invoquées, le plus souvent indiquant quels sont les Fléaux et Interdits que l'invocateur peut utiliser pour faire pression sur la créature. Certains esprits sont réellement contraints par leurs interdits à servir les mortels qui

les invoquent de la manière appropriée, tandis que d'autres utiliseront leur pouvoir de Souffle pour disperser tous les occultistes présomptueux qui s'y seront essayés.

L'exorcisme est le contraire d'une invocation, mais fonctionne autrement de la même manière : une série d'actions interagissent avec les États dont une entité a besoin pour se Manifester ou se nourrir. L'image classique de l'exorcisme veut que des prêtres s'enferment dans une pièce avec une victime possédée et chassent l'entité à force de prières, de confrontations mentales et de volonté. Nous y retrouvons tous les éléments : une combinaison d'exorcismes pour affaiblir les États de l'entité, d'enfermements et de conjurations pour l'empêcher de fuir ou d'invoquer des alliés, et d'abjurations pour l'expulser d'un grand coup spirituel, ainsi que l'utilisation de tous Fléaux et Interdits que les exorcistes ont pu découvrir.

Abjurations

Si l'exorcisme cherche grâce à des moyens classiques ou aux Fléaux et aux Interdits, à saper les États qui maintiennent la présence de l'entité, l'abjuration s'en prend par des moyens surnaturels à l'entité elle-même, frappant avec toute la force de l'âme et de la Résolution de l'occultiste l'entité qu'il cherche à expulser.

Si un grand nombre d'exorcistes, et par conséquent un grand nombre de personnes ayant des connaissances suffisamment avancées sur les êtres éphémères pour s'essayer à des abjurations, sont religieux, l'exercice ne nécessite pas d'avoir une quelconque foi. Il s'agit davantage d'un effet de l'âme humaine, qui une fois canalisée et concentrée grâce à un esprit libéré, permet à un abjurateur talentueux d'affecter le Crépuscule, repoussant les êtres éphémères et purifiant une zone de toute Influence.

L'abjuration doit être pratiquée comme un exercice de méditation qui aide l'utilisateur à rester calme même lorsqu'il fait face à un esprit Matérialisé déchaîné. Les abjurateurs religieux ont recours à des prières psalmodiées tandis que leurs confrères plus laïques se basent sur des incantations apprises lors de leurs recherches. Au final, tout ce qui peut leur conférer le calme adéquat et la révérence suffisante est toujours le bienvenu, un soldat tentant d'abjurer un fantôme pourrait par exemple réciter l'hymne de son pays.

L'abjuration elle-même se résout avec un jet de Résolution + Calme opposé à la Puissance + Résistance de l'entité. Cet exercice faisant appel au soi profond et pur, tout élément du rituel qui correspond à la Vertu de l'abjurateur fournit un bonus de +2 au groupement de dés. Une psyché robuste est également un plus ; les personnages ayant une Intégrité de 10, 9 ou 8 bénéficient respectivement d'un bonus au groupement de dés de +3, +2 et +1. À l'inverse, si l'abjuration rappelle le Vice de l'abjurateur, le groupement de dés souffre d'un malus de -2. Les personnages ayant une Intégrité faible souffrent d'un malus de -1 au groupement de dés par point d'Intégrité inférieur à 6 ; soit -1 pour une Intégrité de 5, -3 pour une Intégrité de 3 et ainsi de suite.

En cas de réussite de l'abjuration, tous les États liés à l'entité ayant lieu dans un rayon en mètres égal à la Volonté de l'abjurateur sont supprimés pour une journée. En cas de succès exceptionnel, l'abjurateur devient également un Fléau supplémentaire pour l'entité jusqu'à ce que les États reprennent.

Conjurations et enfermements

Le savoir occulte regorge de références à des lieux condamnés auxquels les esprits et fantômes n'ont pas accès, soit car ils y sont enfermés, soit car ils ne peuvent y entrer. Les histoires parlent de cercles de craie, des charmes protecteurs accrochés à des fenêtres, ou simplement d'un fer à cheval au-dessus d'une porte d'entrée. Mais la plupart de ces récits n'ont en fait rien de véridique. Certains sont de vagues références oubliées à de véritables Fléaux et Interdits, ou aux faiblesses d'êtres surnaturels mais qui possèdent tout de même des propriétés physiques. Une poignée de contes, en revanche, décrivent réellement des rituels de conjuration et d'enfermement.

Les conjurations et l'enfermement sont une combinaison d'abjuration et du Fléau d'une entité, rendus plus puissants pour créer un Interdit temporaire qui empêche l'entité d'entrer ou de sortir d'une zone définie par le ritualiste.

Au lieu de confronter directement l'entité comme lors d'une abjuration, le ritualiste définit la limite de la zone qu'il compte protéger avec le Fléau de l'entité. Il n'est pas nécessaire de faire une délimitation complète, le plus important étant qu'il visualise la zone qu'il compte protéger : marquer les portes et les fenêtres de sang d'agneau empêchera un esprit dont c'est l'interdit d'entrer dans la maison, même en flottant simplement à travers les murs sous sa forme crépusculaire, et tracer minutieusement un glyphe sur le sol enfermera un ange dont le nom y est écrit.

Si le ritualiste ne possède pas le Fléau nécessaire pour sa cible, le rituel échoue automatiquement. Toute conjuration se doit donc d'être minutieuse dans sa préparation. Une fois cela mis en place et la zone délimitée, le ritualiste pratique la méthode d'abjuration de son choix, se concentrant pour imprégner la zone de l'essence du Fléau. Pratiquer le rituel nécessite un jet de Présence + Occultisme, modifié par l'Intégrité du ritualiste comme pour une abjuration, et subissant comme malus le Rang de l'entité. Un modificateur supplémentaire est appliqué en fonction de la taille de la zone qui est conjurée.

Zone	Modificateur
Petite zone dans lieu plus grand, sur une zone de 2m ²	+1
Une seule pièce ou un véhicule	0
Une maison de banlieue à deux étages	-1

Les bâtiments les plus grands imposent des malus plus conséquents, à raison d'un -1 supplémentaire pour chaque superficie ayant à peu près la taille d'une maison de famille. La plupart des superstructures, comme les gratte-ciels, les trains, les bâtiments officiels, et les hôpitaux sont trop grands pour être conjurés efficacement.

Si le rituel est un succès, l'entité décrite durant son invocation considère qu'entrer ou sortir de la zone conjurée lui fait faire face à son Interdit. L'effet dure un nombre de jours égal aux succès obtenus, ou prend fin si la délimitation de la zone est brisée. L'entité déterminée peut se blesser en touchant le marqueur physique du Fléau afin de rompre la zone conjurée.

Équipement

De l'équipement, des outils et d'autres coups de pouce technologiques sont utiles à la résolution de problèmes. Posséder les bons outils peut faire la différence entre la vie et la mort... ou, dans les Chroniques des Ténèbres, la différence entre la vie et un sort pire que la mort. Cette liste n'est pas exhaustive, mais comprend la plupart des outils que les personnages peuvent avoir à leur disposition dans les Chroniques des Ténèbres.

L'équipement est classé selon la Compétence à laquelle il est généralement lié. Par exemple, les équipements Mentaux aident aux Compétences Mentales. De même, les équipements Surnaturels sont liés au paranormal et ne colleront pas forcément à toutes les chroniques. Enfin, les Reliques sont des objets que les personnages ne pourront pas se procurer facilement ou copier. Il s'agit d'objets uniques à caractère surnaturel.

Disponibilité et acquisition

Le coût en points d'un équipement représente le coût en Ressources pour en faire l'acquisition (ou en acquérir les pièces, dans certains cas). Il représente également le niveau en Alliés ou dans un autre Atout Social requis pour trouver l'objet, et le niveau de Compétence requis pour se le procurer en un jet de dés. Par exemple, si une Invitation à une fête a un Coût de •••, un personnage avec •• en Larcin ne sera logiquement pas capable d'en trouver et d'en subtiliser une sans un jet, mais un personnage avec •••• en Politique devrait pouvoir en obtenir une en glissant les bons mots à la bonne organisation. Plus la Disponibilité de l'objet est élevée, plus l'obtenir par l'usage d'une Compétence sera ardu.

Taille, Solidité et Structure

Les valeurs fournies représentent un exemple standard de l'objet en question. Il est possible, pour la plupart des objets, de se procurer des exemplaires plus performants, avec une Disponibilité plus élevée.

Bonus de dés

La plupart des équipements donnent un bonus de dés lié à leur usage. Plusieurs objets à la fois peuvent influencer un unique jet de dés, mais le bonus ne devrait pas aller au-delà de +5.

Effets techniques

Un personnage doté d'un objet donné bénéficie de ses effets. Toute restriction, coût ou paramètre est répertorié individuellement.

Équipement Mental

Pour de nombreux types de personnages, il est impossible de faire l'impasse sur l'équipement Mental. Dans la plupart des cas, sans les bons outils, les Compétences Mentales sont quasiment inutiles. Un médecin sans médicaments ne pourra pas soigner grand-chose, et un garagiste sans boîte à outils ne pourra même pas changer une ceinture de sécurité.

Cache

+1 à 3 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 1-5, Structure 5, Disponibilité • à •••

Effets : Une cache est un emplacement dissimulé et protégé servant à stocker des objets, généralement des armes. Son usage est de tenir des objets importants à l'écart d'yeux indiscrets. Une cache ne peut jamais faire plus de la moitié de la Taille de l'objet qui la contient. Par exemple, une voiture de Taille 6 ne pourra pas contenir une cache d'une Taille supérieure à 3. Une cache peut contenir deux objets de sa Taille, et un nombre raisonnable d'objets de plus petite Taille. Sa Disponibilité détermine son nombre de dés supplémentaires, lesquels s'ajoutent aux jets de dissimulation et se soustraient aux jets de fouille pour la trouver.

Casque de communication

+2 dés supplémentaires, Solidité 0, Taille 1, Structure 1, Disponibilité ••

Effets : Un casque de communication permet à des personnages de rester en contact constant. Selon leur niveau de perfectionnement, ils fonctionnent sur des distances différentes, mais la plupart des modèles du commerce fonctionnent dans un rayon d'à peu près soixante mètres. Une alternative courante consiste en une conférence téléphonique avec téléphones portables et casques Bluetooth. Si les utilisateurs sont entraînés à agir de concert, ils bénéficient des dés supplémentaires pour toute action coordonnée. Dans le cas d'un Travail d'équipe, les dés supplémentaires ne s'ajoutent qu'au jet final. Si les utilisateurs ne sont pas habitués, le bonus est réduit à +1, et chaque utilisateur doit faire un jet réflexe d'Astuce + Calme pour participer efficacement.

Une surface dense peut obstruer le signal du casque. Dans le cas d'une obstruction dont la Solidité est supérieure à 3, tout auditeur doit faire un jet d'Astuce + Calme pour comprendre les messages transmis. Chaque point de Solidité au-delà de 4 impose un malus de -1 au jet.

Couteau suisse

+1 dé supplémentaire, Solidité 3, Taille 1, Structure 4, Disponibilité •

Effets : Parfois, votre personnage doit pouvoir se déplacer facilement, si bien qu'il serait malaisé de transporter toute une caisse à outils. Dans de tels cas, un couteau suisse peut être un accessoire précieux. Il permet de couper ou dénuder des câbles, d'ouvrir des bouteilles, de gratter des numéros de série et bien d'autres choses en cas de besoin. Un couteau suisse confère un petit bonus à quantité de jets d'Artisanat et autres tâches du genre, mais surtout, il peut rendre une action possible quand elle aurait pu ne pas l'être faute d'avoir le bon équipement. Il peut également servir d'arme, avec un score de dégât léthal de 0, mais il impose à son utilisateur un malus de -1 aux jets d'attaque.

Effets spéciaux

+2 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 5, Structure 3, Disponibilité •••

Effets : « Effets spéciaux » est un terme générique pour tous les trucs et astuces utilisés par les parcs d'attraction et par les prestidigitateurs pour berner un public. Un personnage peut s'en servir comme distraction ou comme moyen de défense. Par exemple, l'illusion du fantôme de Pepper est relativement facile à mettre en place avec les bons outils. Elle nécessite un grand miroir, un panneau de verre, un objet et une source de lumière. Elle projette une illusion du reflet de l'objet, donnant ainsi l'impression de voir un « fantôme ».

En plus d'offrir des dés supplémentaires, des effets spéciaux ont de fortes chances de tromper leurs spectateurs, au moins dans un premier temps. À moins d'avoir des raisons de se méfier, il est fort probable qu'une personne tombera dans le panneau. Ainsi, elle pourra perdre un temps précieux ou être menée dans un piège.

Encre ultraviolette

+2 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 1, Structure 2, Disponibilité •

Effets : L'encre ultraviolette, plus couramment appelée encre invisible, est un moyen indémodable de faire passer des messages au vu et au su d'autrui. Étant donné que l'œil nu ne peut percevoir l'encre sans une lumière ultraviolette, un personnage peut rédiger des messages à l'intention de destinataires avertis. L'encre invisible permet également de faire passer des informations sensibles par des moyens de transmission ordinaires. Si quelqu'un fait l'objet d'une surveillance hostile, un message ultraviolet griffonné sur un banal magazine sera bien plus facile à récupérer incognito que, par exemple, une lettre suspecte glissée sous sa porte. Et si vous voulez montrer le chemin jusqu'à une cachette secrète, quel meilleur moyen que de camoufler les indications ?

Enregistreur de frappe

+2 dés supplémentaires, Solidité S/O Taille S/O, Structure S/O, Disponibilité ••

Effets : Un enregistreur de frappe sert à une chose : il enregistre les touches tapées sur un clavier, l'objectif étant généralement d'enregistrer des informations incriminantes ou des mots de passe. En général, un enregistreur de frappe est combiné à un autre logiciel pour transmettre les données captées. La principale difficulté pour l'intrus en puissance reste d'installer le logiciel. Un e-mail piégé n'est pas un moyen fiable de s'insinuer dans un ordinateur en particulier, mais à l'échelle d'une grande organisation, il y a des chances qu'un membre



morde à l'hameçon. Une clef USB marche à merveille, mais requiert un accès direct et physique à l'ordinateur ciblé. Les dés supplémentaires du logiciel s'appliquent lorsqu'il s'agit de pénétrer un réseau ou de trouver des informations importantes.

Enregistreur numérique

+1 ou +2 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 1, Structure 2, Disponibilité • ou ••

Effets : Ces dix dernières années, les enregistreurs numériques sont devenus plus petits, plus efficaces et plus accessibles. Aujourd'hui, n'importe quel étudiant peut posséder un appareil de la taille d'une pièce qui aurait fait pâlir d'envie les agences de renseignement des années 80. Les modèles les plus courants confèrent un bonus de +1 à tous les jets pour capter des mots ou des sons en général. Ce bonus s'applique également à tout jet de dissimulation. Des modèles plus onéreux peuvent donner un bonus de +2. Avec un jet d'Intelligence + Informatique (majoré du bonus associé), un personnage peut s'opposer à un jet pour cacher une conversation ou masquer des bruits.

Glowstick

+2 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 1, Structure 1, Disponibilité •

Effets : Un glowstick contient un mélange de produits chimiques qui émet une lumière suffisante pour y voir dans une zone restreinte. La plupart des glowsticks de commerce durent 2 heures ; ceux utilisés par la police et autres organisations professionnelles peuvent tenir jusqu'à 12 heures. Leur petite taille et leur étanchéité fait que leur utilité ne diminue pas sous l'eau ou sous la pluie. En termes de jets, ils fonctionnent de la même manière qu'une lampe torche, mais ne peuvent pas être utilisés pour aveugler une cible, étant donné que la fluorescence qu'ils émettent est extrêmement diffuse. Ils sont aussi très pratiques à porter, ce qui peut avoir une forte utilité stratégique pour un groupe opérant en situation de faible luminosité : si chacun porte un bâton lumineux à sa ceinture, toute disparition pourra immédiatement être remarquée.

Kit de codage

+5 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 2, Structure 1, Disponibilité •

Effets : Un kit de codage est un ensemble d'outils ayant pour fonction d'élaborer et d'interpréter un code destiné à des individus spécifiques. Un exemple connu est le codage par livre, qui consiste à utiliser la page, le paragraphe et le mot d'un certain livre pour mettre au point un cryptage. Ainsi, le message est incompréhensible à toute personne en dehors de la confiance. Dans le cas du codage par livre, on choisit généralement un livre auquel tous les destinataires du message peuvent aisément avoir accès. Ainsi, il n'est jamais nécessaire de transmettre la méthode de déchiffrement en même temps que le code.

Un cryptage bien élaboré est difficile à élucider. Le bonus de dés est converti en malus pour tout jet consistant à déchiffrer le code sans en connaître la méthode de chiffrement.

Kit d'enquêteur

+2 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 3, Structure 2, Disponibilité ••

Effets : Un kit d'enquêteur est rempli d'outils utiles à une enquête, tels que des loupes, de la poudre à empreintes, du matériel d'enregistrement, du ruban adhésif, des produits d'analyse et des sachets d'échantillons. Le kit lui-même confère des bonus aux jets d'Investigation, mais sa principale utilité est de transporter les preuves afin de les analyser ailleurs. Bien utilisé, il permet aux enquêteurs de réaliser l'essentiel de leur travail dans un autre lieu et au rythme qui leur convient.

Kit de premiers secours

+0 ou +1 de supplémentaire, Solidité 1, Taille 2, Structure 3, Disponibilité • ou ••

Effets : Un kit de premiers secours contient tout le nécessaire pour stabiliser une blessure et empêcher que l'état du patient ne s'aggrave jusqu'à ce qu'il puisse recevoir un

traitement adéquat. La version à un point ne fournit pas de dés supplémentaires, elle permet simplement de réaliser les soins. La version à deux points, plus complète, confère quant à elle un bonus de +1 aux jets de soins.

Lampe torche

+1 de supplémentaire, Solidité 2, Taille 1, Structure 3, Disponibilité •

Effets : Dans un monde de ténèbres, une lampe torche peut être votre meilleure amie. Sa principale utilité est celle à laquelle on s'attend : tracer un chemin à travers l'inconnu. Son bonus se soustrait à tout malus dû au manque de lumière, et s'ajoute à tout jet pour fouiller dans le noir. Une lampe torche plus massive peut aussi faire office de massue de fortune. On peut également s'en servir pour aveugler un malheureux. Un jet de Dextérité + Sports, minoré de la Défense de la cible si celle-ci est avertie, permet d'orienter le faisceau convenablement. Le joueur de la victime fait alors un jet de Vigueur opposé aux succès obtenus. Si votre personnage obtient plus de succès que la victime, celle-ci est Aveuglée pendant 1 tour. Si la victime possède des sens particulièrement aiguisés, elle est Aveuglée pendant 2 tours.

Logiciel de piratage

+2 dés supplémentaires, Solidité S/O, Taille S/O, Structure S/O, Disponibilité •••

Effets : On peut trouver un peu partout des logiciels à deux balles, mais dégoter un logiciel de piratage performant et fiable est une autre paire de manches. Avec un bon logiciel, un pirate peut décoder les mots de passe, passer les pare-feux et accomplir bien d'autres opérations informatiques nuisibles. Au-delà des dés supplémentaires qu'il confère, un tel logiciel fait également tampon entre le pirate et le personnel de sécurité. Toute tentative de tracer le pirate se fait en deux étapes : la première pour identifier le logiciel, puis une seconde pour remonter à la source. En termes de jeu, cela veut dire que le personnel de sécurité doit réussir deux jets, ce qui laisse l'occasion au pirate de se retirer avant de se faire repérer.

Luminol

+2 dés supplémentaires, Solidité 0, Taille 1, Structure 1, Disponibilité •

Effets : Le luminol est un produit chimique qui réagit à certains métaux contenus dans le sang humain ainsi que dans d'autres fluides corporels. Cette réaction provoque une faible luminescence visible dans l'obscurité qui persiste pendant une trentaine de secondes. Le luminol existe en spray et peut détecter des traces minimes, même après un nettoyage minutieux. En plus d'indiquer le lieu exact de crimes violents, le luminol peut être utile pour pister une personne ou un animal blessé. Les dés supplémentaires du luminol s'appliquent à tout jet pour suivre la piste de traces de fluides ou pour reconstituer les événements d'une scène de crime.

Services

Au-delà du matériel présenté dans ce chapitre, un personnage peut avoir besoin des services d'autres personnages. Ci-dessous, une liste de choses qu'un personnage pourra chercher à obtenir. Chacune possède un score de Disponibilité qui fonctionne comme expliqué précédemment.

Vous pouvez également vous servir de cette liste pour vous faire une idée de ce qu'il est possible d'obtenir avec différents niveaux d'Alliés, de Statut et d'autres Atouts Sociaux. La plupart de ces services sont classés par Compétence afin d'indiquer leur utilité courante. Généralement, un bonus de dés est également indiqué. Partez du principe que, pour la plupart de ces services, se les procurer au niveau de Disponibilité indiqué prend 1 semaine. Majorer la Disponibilité de 1 réduit cette durée à 1 jour.

Prenez en compte que certains des services ci-dessous peuvent être parfaitement illégaux et ne pourront être obtenus qu'en possédant les bons Atouts. Dans de nombreux cas, un service illégal n'offre qu'un nombre négligeable de dés supplémentaires. Leur réel avantage est qu'ils permettent de rester à l'écart de toute autorité légale.

Service	Disp.	Bonus de dés
<i>Artisanat</i>		
Modifications d'équipement personnalisés	•••	+2
Réparation automobile	••	+3
Restauration d'une antiquité	•••	+2
<i>Érudition</i>		
Aide d'étudiants pour une recherche	••	+2
Expertise d'un historien spécialisé	•••	+3
Traduction d'une langue morte	•••	+2
<i>Informatique</i>		
Application pour téléphone personnalisée	•••	+2
Imitation/Design graphique	••	+2
Retouche d'image	••	+3
<i>Investigation</i>		
Enquête privée/Vérification d'antécédents	••	+2
Expertise de preuve	•••	+3
Photographie d'enquête	•••	+2
<i>Médecine</i>		
Autopsie professionnelle	••••	+2
Chirurgie illégale	••••	+3
Chirurgie plastique d'urgence	••••	+2
<i>Occultisme</i>		
Amulettes ou sceaux protecteurs	••••	+1
Consultant ésotérique/Sage	••••	+3
Exorciste	•••	+2

Service	Disp.	Bonus de dés
<i>Politique</i>		
Abréger les procédures (comprendre : pots-de-vin)	•••	+2
Assistant de campagne	•••	+3
Spin Doctor	•••	+2
<i>Science</i>		
Accès à un laboratoire	••	+2
Falsifier/Dissimuler des recherches	•••	+2
Vérification des données	••	+3
<i>Armes à feu</i>		
Acquisition d'armement militaire de contrebande	••••	+2
Réparation d'une arme à feu ancienne	•••	+2
Tir de couverture par un gang	•••	+3
<i>Armes blanches</i>		
Entraînement dans une technique de combat archaïque	•••	+2
Épée convenablement forgée	•••	+2
Identifier une blessure d'une arme méconnue	•••	+2
<i>Bagarre</i>		
Cours d'autodéfense	•	+1
Engager un garde du corps	•••	+3
Organiser un club de boxe clandestin	•••	+2

Services (suite)

Service	Disp.	Bonus de dés
<i>Conduite</i>		
Cascade/Faux accident	•••	+3
Chauffeur	••	+2
Location d'un bus de tournée	••••	+2
<i>Furtivité</i>		
Distraction stratégique	•••	+3
Filer un suspect	•••	+2
Vandalisme ciblé	••	+2
<i>Larcin</i>		
Cambriolage	•••	+2
Consultation en sécurité	•••	+2
Vol d'une relique protégée	••••	+3
<i>Sports</i>		
Aide à la méditation	•••	+2
Entraîneur personnel	•••	+3
Organiser une compétition sportive	••••	+4
<i>Survie</i>		
Dépecer et conserver un animal	•••	+1
Étanchéification d'un abri	••	+2
Guide	••	+3
<i>Animaux</i>		
Acheter un animal dressé	•••	+2
Exclure des causes naturelles de décès	•••	+2
Identifier des déjections animales	••	+1
<i>Empathie</i>		
Arbitre neutre	•••	+2
Interrogateur « gentil flic »	•••	+2
Séance de thérapie	••	+1

Service	Disp.	Bonus de dés
<i>Entregent</i>		
Cours d'élocution	•••	+1
Escorte	•••	+2
Restauration	••• ou ••••	+1 ou +2
<i>Expérience de la rue</i>		
Accès au marché noir	••	+2
Faire passer de la marchandise de contrebande	•••	+1
Organiser une rave party ou une fête de quartier	•••	+2
Trouver une planque	••	+1
<i>Expression</i>		
Contrefaçon de document	•••	+3
Discours de motivation	•••	+1
Nègre littéraire	••	+2
<i>Intimidation</i>		
Entraînement anti-interrogatoire	••••	+3
Interrogateur « méchant flic »	•••	+2
Thérapie de déprogrammation	•••	+2
<i>Persuasion</i>		
Avocat	•••	+3
Négociateur pour prise d'otages	••••	+3
Séducteur professionnel	•••	+2
<i>Subterfuge</i>		
Acteur/Actrice amateur	••	+2
Escroquerie	•••	+2
Organisateur de paris clandestins	•••	+2

Matériel de surveillance

+2 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 2, Structure 2, Disponibilité •••

Effets : Du matériel de surveillance courant consiste généralement en des détecteurs de mouvement, des caméras et des moniteurs. Des versions plus perfectionnées peuvent utiliser des senseurs infrarouges, des scanners barométriques et du matériel plus complexes encore. Quoi qu'il en soit, le principe du matériel de surveillance est de guetter, détecter et au besoin pister quiconque entre ou sort d'un lieu. Souvent,

cela implique le verrouillage de la zone pénétrée. À moins que la personne ne soit consciente de la présence de matériel de surveillance et ne l'évite activement, sa présence sera remarquée et enregistrée. Si elle essaie de l'éviter, elle doit faire un jet de Dextérité + Discrétion opposé à l'Intelligence + Ordinateur ou Intelligence + Artisanat (selon que le système soit numérique ou analogique) de l'installateur du matériel. L'installateur peut ajouter à son jet les dés supplémentaires de cet équipement. Si l'intrus obtient le plus de succès, il passe inaperçu. Autrement, il se fait repérer.

Matériel de survie

+1 ou +2 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 2 ou 3, Structure 3, Disponibilité • ou •••

Effets : Le terme « matériel de survie » regroupe tout équipement requis pour survivre en environnement hostile, qu'il s'agisse de tentes, de nourriture en conserve, de vêtements anti-pluie, de sacs de couchage, d'eau potable ou de toute autre chose qu'une personne peut utiliser pour survivre hors de sa maison douillette. Il existe deux niveaux : basique et avancé. Le niveau basique confère un +1 et diminue le niveau d'environnement effectif de 1 (voir « Environnement extrême »), tandis que le niveau avancé va jusqu'à +2 et diminue de 2 le niveau d'environnement effectif. Il reste cependant inefficace contre un environnement de niveau 5. Un personnage habile peut être capable de reconvertir ou récolter de quoi se faire un matériel de survie basique, mais un équipement avancé nécessite des articles très spécialisés. Un matériel de survie basique peut s'appliquer à presque tout type d'environnement, mais un matériel avancé doit être adapté à un environnement particulier.

Ordinateur

+1 à +4 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 3, Structure 2, Disponibilité • à ••••

Effets : Dans les pays développés, quasiment chaque foyer possède un ordinateur. Leur taille, leur usage et leur prix varie grandement, depuis des modèles vieux de dix ans à peine capables de surfer sur Internet jusqu'à des machines dernier cri qui peuvent traiter des gigaoctets de données par seconde. Dans le monde d'aujourd'hui, bien des vies tournent autour de l'informatique. La carrière et la vie personnelle entières de certaines personnes reposent sur le numérique. La Disponibilité de l'ordinateur détermine les dés supplémentaires qu'il confère.

Outils de garagiste

Basique (Boîte à outils) : +1 dés supplémentaire, Solidité 2, Taille 2, Structure 3, Disponibilité •

Avancé (Garage) : +2 dés supplémentaires, Disponibilité •

Effets : Des outils de garagiste sont nécessaires pour toute réparation automobile qui dépasse le stade du basique. Des tâches importantes, comme le remplacement du moteur ou de la transmission, peuvent même nécessiter un garage bien fourni doté d'équipement lourd. Si le temps n'est pas un problème, tout personnage compétent doté d'une Spécialité d'Artisanat en Automobiles peut résoudre les problèmes courants d'un véhicule sans faire de jets. Des modifications ou des améliorations complexes, ou la réparation de dégâts sérieux, requièrent toujours des efforts plus intensifs, symbolisés par un jet étendu d'Intelligence + Artisanat.

Ruban adhésif

+1 dés supplémentaire, Solidité 1, Taille 1, Structure 2, Disponibilité •

Effets : L'utilité du ruban adhésif n'a comme limites que l'inventivité de son utilisateur. Il permet de renforcer une barricade, stabiliser le manche d'une arme, maîtriser un prisonnier, réparer une canalisation percée et ainsi de suite. Dans la plupart des cas, le ruban adhésif confère un bonus de +1 aux jets d'Artisanat. Si on l'utilise pour immobiliser quelqu'un, tout jet pour se libérer subit un malus de -3 et doit venir à bout de la Structure du ruban.

Smartphone

+1 à +2 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 1, Structure 1, Disponibilité • à •••

Effets : Les fonctionnalités basiques d'un smartphone sont d'émettre des appels, envoyer des textos et des e-mails, prendre des photos, gérer un emploi du temps et naviguer sur Internet. Avec l'ajout de quelques logiciels, le Smartphone peut devenir le couteau suisse de l'ère électronique. Bien qu'il n'ait pas la capacité de traitement d'un ordinateur de bureau, un smartphone dernière génération peut accomplir quasiment les mêmes tâches sans problème.

La plupart des gadgets les plus répandus ont leur équivalent en applications smartphone. Le scan et le pistage GPS sont des classiques pour l'enquêteur amateur. Des logiciels de reconnaissance faciale permettent de détecter un visage dans une foule avec une relative précision. Il est possible de photographier un texte et de le retranscrire, rendant ainsi la traduction de tomes anciens aisée. Un smartphone peut contenir l'équivalent d'une bibliothèque en textes et peut faire des recherches automatisées. Il peut donner des indications avec images à l'appui. Enfin, on sous-estime trop vite la valeur d'un bête jeu quand il faut rester en planque durant des heures.



Talc

+2 dés supplémentaires, Solidité S/O, Taille 1, Structure S/O, Disponibilité •

Effets : L'usage le plus évident du talc est de préserver le derrière d'un nourrisson des irritations, mais il peut également être utilisé pour repérer une intrusion en le plaçant sur un point d'accès. S'il a du talc sur lui, un personnage doit obtenir 5 succès à un jet de Dextérité + Furtivité pour circuler sans laisser de traces. En obtenir moins que ça ne fait que rendre ses traces de pas et de doigts plus vagues. Certains enquêteurs du paranormal utilisent le talc pour donner aux fantômes et à d'autres entités invisibles un moyen de communication.

Traceur GPS

+3 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 2, Structure 2, Disponibilité ••

Effets : Depuis l'avènement du téléphone portable moderne, la plupart des gens portent en permanence sur eux un appareil GPS. Avec un peu de savoir-faire et en ayant accès au téléphone d'une personne, votre personnage peut pister le moindre de ses mouvements (du moment que la personne en question ne va pas dans une grotte, dans un tunnel ou dans des égouts). Certains personnages peuvent échanger leurs informations GPS dans l'éventualité où l'un d'entre eux s'égarerait ou pour suivre quelqu'un sans être remarqué. Placer subrepticement un téléphone sur une personne peut également fournir un moyen de pistage des plus efficace.

Équipement Physique

L'équipement physique aide à l'utilisation de Compétences Physiques. Il s'agit souvent d'utiliser des machines simples ou complexes pour faciliter une tâche, ou de petits trucs pour améliorer l'efficacité des talents inhérents d'un personnage.

Arme à impulsion électrique

+0 dé supplémentaire, Solidité 2, Taille 1, Structure 2, Disponibilité •, •• ou •••

Effets : Une arme à impulsion électrique est conçue pour administrer une énorme quantité d'électricité à un assaillant dans le but de paralyser ses muscles et de le mettre à terre. En tant que moyen de défense, elle laisse le temps à la victime en puissance de s'enfuir ou de chercher de l'aide. En tant que moyen d'attaque, elle laisse la victime sans défense, prête à être maîtrisée ou pire.

Cet appareil existe en deux variétés (une tenue en main et l'autre sous forme de pistolet) et en trois intensités (1 à 3, ce qui correspond à leur Disponibilité). Le premier modèle possède des électrodes à ses extrémités, et sa batterie a une autonomie maximale de cinquante utilisations. Le second modèle tire de petites fléchettes jusqu'à une distance de 5 mètres, liées au pistolet au moyen d'un câble. Son autonomie est semblable au modèle précédent, mais il fonctionne grâce à une cartouche d'air comprimé qui doit être remplacée après chaque tir.

Le modèle tenu en main s'utilise avec un jet de Dextérité + Armes blanches, minoré de la Défense de la victime. Le modèle pistolet fonctionne avec Dextérité + Armes à feu, également minoré de la Défense de la victime. Dans les deux cas, un jet réussi inflige 1 point de dégât létal à la victime, et celle-ci subit l'équivalent des succès obtenus en malus à son prochain jet. Dans le cas du pistolet, les fléchettes restent fichées dans le corps de la victime, ce qui ajoute automatiquement 3 succès à chaque tour. Celles-ci peuvent être retirées par un jet de Force + Vigueur, minoré des succès obtenus par l'attaquant. Dans le cas du modèle tenu en main, l'attaquant peut faire en sorte de maintenir le contact par un jet de Force + Armes blanches, minoré du score le plus élevé entre la Force et la Défense de l'adversaire. Lorsque les succès accumulés dépassent la Taille de la victime, sa coordination neuromusculaire lâche et elle s'écroule. Une fois le choc électrique terminé, la victime reste dans cet état pendant [10 - Vigueur] tours.

Bélier

+4 dés supplémentaires, Solidité 3, Taille 4, Structure 8, Disponibilité ••

Effets : Un bélier sert à défoncer des portes et autres obstacles par l'application d'une force directe et concentrée. L'utilisation d'un bélier consiste en un Travail d'équipe pouvant inclure jusqu'à 4 participants. Le meneur ajoute alors les dés supplémentaires du bélier à son jet. Un bélier ignore 2 points de Solidité.

Bombe lacrymogène (Bombe au poivre)

+1 dé supplémentaire, Solidité 2, Taille 1, Structure 1, Disponibilité •

Effets : Une bombe lacrymogène, ou bombe au poivre, est un mélange de produits chimiques (en majorité de la capsïcine, l'élément « brûlant » du piment) en aérosol, conçu pour neutraliser une menace. Un civil peut s'en servir comme arme d'autodéfense, tandis que la police l'utilise pour maîtriser des criminels. Utiliser une bombe lacrymogène se fait avec un jet de Dextérité + Sports ou de Dextérité + Armes à feu. Chaque mètre change la portée : 1m = portée courte, 2m = portée moyenne et 3m = portée longue. La Défense d'un adversaire se soustrait au jet, mais si le vent n'est pas trop fort, l'utilisateur bénéficie du +1 dé supplémentaire pour son jet.

Une victime touchée est Étourdie et subit un malus de -5 à toutes ses actions. Ce malus peut être réduit de 1 pour chaque tour passé à se rincer les yeux à l'eau. Un produit conçu pour nettoyer l'œil peut retirer les malus en 1 tour.

Chausse-trapes

+2 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 2, Structure 3, Disponibilité ••

Effets : Les chausse-trapes sont de petites pièces de métal de forme pyramidale, de sorte qu'elles pointent toujours vers le haut. Ainsi, marcher (ou rouler) sur un champ de chausse-trapes est aussi problématique que douloureux. Les caractéristiques fournies ici partent du principe qu'assez de chausse-trapes ont été disposées pour remplir un couloir ou autre passage étroit.



Marcher sur des chausse-trapes cause 1 point de dégât létal. Les chausse-trapes ignorent 1 point de protection ou de Solidité. Un jet de Dextérité + Sports, minoré du bonus des chausse-trapes, est nécessaire pour circuler sans dommages au milieu de celles-ci. De plus, le personnage ne peut se mouvoir qu'à la moitié de sa Vitesse (arrondie à l'inférieur).

Un personnage peut dissimuler des chausse-trapes, bien que cela soit difficile. Un jet d'Astuce + Larcin - 3 est requis, non modifié par le bonus des chausse-trapes.

Corde

+1 dé supplémentaire, Solidité 2, Taille 3, Structure 2, Disponibilité •

Effets : La corde est l'un des plus vieux outils humains. Pratique, simple, efficace, elle est restée indémodable. Une bonne corde ajoute son dé supplémentaire à tout jet d'Artisanat approprié et à toute autre action où elle peut s'avérer utile. Utilisée pour ligoter, sa Solidité (ou sa Force effective) est équivalente au score de l'utilisateur en Artisanat, reflétant l'effet de nœuds bien faits. Dans ce cadre, une Spécialité associée compte comme un +1 au score d'Artisanat de l'utilisateur. Certains, qu'ils soient interrogateurs, fétichistes du shibari ou scouts, sont capables de prodiges en matière de nœuds, aptes à laisser quelqu'un entièrement et irrémédiablement immobile.

Kit de crochetage

+2 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 2, Structure 2, Disponibilité ••

Effets : Un kit de crochetage est constitué de crochets, d'outils et de tiges pour manipuler les serrures et ouvrir les verrous. Un bon kit contient une variété d'outils capables de venir à bout d'à peu près n'importe quelle serrure. Un personnage doté d'un tel objet et d'au moins 1 point en Larcin pourra crocheter une serrure sans faire de jet si le temps n'est pas un problème. Dans le cas contraire, les dés supplémentaires s'ajoutent aux jets de Dextérité + Larcin.

Il existe également un kit portable d'une Disponibilité de •. Sa Taille est de 1, sa Structure de 1, et il est bien plus aisé à cacher. Cependant, il ne confère que +1 dé supplémentaire, et un jet sera forcément nécessaire, étant donné que le kit ne contiendra vraisemblablement pas les outils adéquats pour une serrure donnée.

Un kit de crochetage ne fonctionne que sur des serrures mécaniques. Une serrure numérique nécessite des outils de piratage et de décryptage. Il est possible de se procurer un crocheteur numérique d'une Disponibilité de •••, mais il ne fonctionnera logiquement que sur un type précis de serrure, comme par exemple les lecteurs de carte utilisés dans les hôtels. Un crocheteur numérique a une Taille de 2, ou de 1 s'il est intégré à un ordinateur portable ou à un smartphone.

Lunettes de vision nocturne

+2 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 2, Structure 1, Disponibilité ••

Effets : Des lunettes de vision nocturne amplifient la luminosité résiduelle dans l'obscurité, permettant aux person-

nages de voir quand ils ne le pourraient pas autrement. Un personnage équipé de lunettes de vision nocturne ne subit pas de pénalités dans de tels environnements. Les lumières vives peuvent cependant aveugler temporairement le porteur, à la manière d'un faisceau de lampe torche braqué dans les yeux.

Masque à gaz

+5 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 2, Structure 3, Disponibilité ••

Effets : Un masque à gaz est un appareil filtrant porté contre le visage qui empêche l'inhalation de substances chimiques nocives. Avec un masque à gaz en état de marche, un personnage peut supporter la présence de toxines légères aussi longtemps que nécessaire, tandis que d'autres pourront subir des dégâts sur la durée ou avoir besoin de faire des jets pour rester conscients. Cependant, des toxines plus puissantes pourront nécessiter des jets, auquel cas le masque à gaz confère +5 dés supplémentaires.

Matériel d'escalade

+2 dés supplémentaires, Solidité 3, Taille 2, Structure 2, Disponibilité ••

Effets : Du matériel d'escalade est constitué de cordes, de courroies, de pitons, de mousquetons, de crochets et d'autres outils du même genre destinés à grimper. Son utilité est double. Tout d'abord, les dés supplémentaires s'ajoutent à tout jet de Force + Sports pour escalader. Ensuite, utilisé correctement (avec un jet d'Astuce + Sports), il permet de retenir un personnage, l'empêchant de chuter de plus de 3 mètres.

Menottes

+2 dés supplémentaires, Solidité 4, Taille 1, Structure 4, Disponibilité •

Effets : Une bonne paire de menottes en acier est conçue pour retenir même quelqu'un de remarquablement fort. Mettre des menottes à quelqu'un contre son gré est une action de lutte particulière. Faites un jet de Force + Bagarre - Force de l'adversaire. En cas de succès, la victime se retrouve menottée.

Se libérer d'une paire de menottes nécessite un jet de Force + Vigueur - 4. Chaque succès obtenu réduit la Structure des menottes de 1. Des menottes réduites à 0 en Structure sont cassées. Chaque tentative inflige 1 point de dégât contondant.

Un personnage peut également essayer de glisser ses mains hors des menottes avec un jet de Dextérité + Sports - 4. Si le jet est un succès, le personnage se libère et subit 1 point de dégât contondant. En cas d'échec, le personnage se déboîte le pouce et subit 1 point de dégât léthal.

Pour un personnage menotté, toute tentative d'action reposant sur l'habileté manuelle se fait avec un malus de -4, ou -2 si les mains sont menottées par devant. Tout jet Social sur des inconnus se fait avec un malus de -3.

Aujourd'hui, nombre de forces de police et d'agences de sécurité préfèrent utiliser des colliers de serrage en plastique solide plutôt que des menottes. Ils sont moins résistants (Solidité 3), mais étant donné qu'ils maintiennent les poignets bien plus resserrés, ils imposent un malus de -5 par derrière et -3 par devant. Il est également possible de les couper.

Modérateur de son

+2 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 1, Structure 2, Disponibilité ••

Effets : Un modérateur de son est plus connu sous le nom trompeur de « silencieux » répandu par le cinéma et d'autres médias. Il s'agit d'un cylindre placé à l'extrémité du canon d'une arme qui altère et réduit le son des coups de feu. Utiliser un modérateur de son présente bien des avantages mineurs, mais on en dégagera deux notables : la précision à courte portée et la dissimulation.

Précision améliorée : La disposition du modérateur fait que la balle passe par un canon plus long, et homogénéise l'expulsion de gaz chauds qui peuvent légèrement affecter la trajectoire du projectile. En termes de jeu, le score de dégât d'une arme à feu avec modérateur est réduit de -1 en raison du ralentissement de la balle, mais le tireur bénéficie d'un bonus de +2 à portée courte.

Position dissimulée : Le son change énormément, à tel point que la plupart des gens n'identifient pas le bruit comme celui d'un coup de feu et ne parviennent souvent pas à en déterminer la localisation. Un modérateur réduit également de beaucoup l'éclat du tir, ce qui aide le tireur à rester dissimulé. Un personnage essayant de reconnaître un tel tir doit réussir un jet d'Astuce + Armes à feu - 2. Tout personnage essayant de localiser le tireur d'après le son du coup de feu subit également un malus de -2.

Pied-de-biche

+2 dés supplémentaires, Solidité 3, Taille 2, Structure 4, Disponibilité •

Effets : Un pied-de-biche est un morceau d'acier recourbé utilisé pour ouvrir les caisses de livraison, les portes coincées et toute autre chose qu'une personne normale ne pourrait débloquer à la main. Ses dés supplémentaires s'ajoutent à tout jet où un levier est utile. Lorsque votre personnage s'en sert pour ouvrir quelque chose, il retranche 2 points à la Solidité du verrou ou de l'obstacle. Enfin, un pied-de-biche peut être utilisé comme arme.

Piège à ours

+2 dés supplémentaires, Solidité 3, Taille 2, Structure 5, Disponibilité ••

Effets : Un piège à ours est un engin de métal qui ressemble à des mâchoires cruelles. Lorsqu'un humain ou un gros animal marche sur le piège, celui-ci se referme sur sa jambe. Du fait de la forme en dents de scie du piège, il peut infliger des hémorragies graves ou même des fractures.

Le piège inflige 3 dégâts létaux et ignore 2 points de protection ou de Solidité. Un personnage pris dans le piège peut tenter de s'en dégager par une action instantanée. Cela nécessite un jet de Force + Vigueur minoré du bonus de dés du piège du fait de la douleur et de la puissance des mâchoires. En cas d'échec, le personnage subit 1 point de dégât léthal alors que les mâchoires s'enfoncent encore plus. Les créatures dénuées de pouces opposables ne peuvent se dégager de cette façon et doivent s'arracher au piège.

Du fait de sa taille et de sa masse, peu discrètes, il est difficile de camoufler un piège à ours. Tout jet en ce sens subit un malus équivalent au bonus de dés du piège à ours.

Tenue de camouflage

+2 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 2, Structure 3, Disponibilité ••

Effets : Une tenue de camouflage permet à son porteur de se fondre suffisamment dans le décor pour qu'un œil non averti ne le remarque pas. Pour être efficace, les teintes de la tenue doivent être adaptées à l'environnement : vert et brun pour une forêt, gris dans une zone urbaine, etc. Une tenue de camouflage appropriée ajoute ses dés supplémentaires à tout jet pour passer inaperçu.

Équipement Social

Les actions Sociales recouvrent des interactions personnelles. L'équipement Social regroupe des moyens destinés à faire pression, à influencer et à manipuler.

Contrebande

+1 à +5 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 2-4, Structure 1, Disponibilité • à •••••

Effets : Semblable au liquide (ci-dessous), la contrebande représente une valeur d'échange, composée de différentes ressources précieuses. Elle n'est nécessairement pas monétaire, mais tout à fait illégale. Cela englobe des armes à feu, de la drogue ou même des mets culinaires rares. La contrebande peut servir de monnaie d'échange, mais uniquement dans certains cercles bien précis. Tout le monde n'acceptera pas des biens volés pour paiement. Cependant, en s'adressant à un groupe où la demande est forte, le bien de contrebande est traité comme valant un point de plus (jusqu'à un maximum de 5).

Déguisement

+1 à +3 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 3, Structure 2, Disponibilité • à •••

Effets : Un bon déguisement peut être très utile pour s'intégrer à un groupe d'inconnus ou pour passer inaperçu dans une foule où l'on n'a pas sa place. Si le costume se prête à la situation, aucun jet n'est nécessaire pour se fondre dans la masse. Tout jet pour repérer activement l'intrus subit un malus équivalent aux dés supplémentaires du déguisement, tandis que le personnage déguisé bénéficie des dés supplémentaires en bonus pour rester incognito.

Avec un déguisement, un personnage peut imiter le premier point d'un Atout Social qui serait logique dans le cadre de la scène. Par exemple, le personnage ne peut pas faire apparaître de l'argent, mais il peut mettre ses consommations sur une ardoise inexistante, ce qui équivaldrait à un • en Ressources. Un jet de Calme + Subterfuge est nécessaire pour garder la face devant une personne suspicieuse, opposé à l'Astuce + Subterfuge de cette dernière. Les dés supplémentaires s'appliquent pour le menteur, mais n'affectent pas l'autre personne.

Détecteur de mensonges

+3 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 3, Structure 4, Disponibilité •••

Effets : Les polygraphes retranscrivent la fréquence cardiaque, la sudation et la respiration à l'aide d'électrodes et de sondes. Un tel outil peut permettre à un utilisateur expérimenté de distinguer les déclarations sincères des bobards. Des modèles numériques et analogiques existent et fonctionnent de manière similaire. Un modèle numérique est généralement plus petit (Taille 2), mais confère le même bonus. Entre les mains d'un utilisateur qualifié (Médecine • ou supérieur), un détecteur de mensonges offre son bonus de dés à tous les jets visant à détecter les mensonges.

Kit de maquillage

+1 dé supplémentaire, Solidité 1, Taille 2, Structure 3, Disponibilité •••

Effets : Un bon kit de maquillage peut non seulement transformer un visage en quelques coups de pinceaux, mais également donner du crédit à votre histoire. Avec dix minutes de préparation, le bonus de dé d'un kit de maquillage s'applique à tous les jets Sociaux pertinents.

Un kit de maquillage peut également aider à construire un récit. Vous souhaitez convaincre quelqu'un qu'on vous a passé à tabac ? Rien de plus facile avec un faux œil au beurre noir. Envie de faire un tour dans un club de vampires sans attirer l'attention ? Un peu de poudre et adieu les ennuis. Une fois le maquillage appliqué, soustrayez les dés bonus à tout jet visant à révéler votre véritable identité.

Logement

+1 à +5 dés supplémentaires, Solidité 4+, Taille 12+, Structure 8+, Disponibilité • à •••••

Effets : Le logement est un endroit à soi, où on peut relâcher la pression. Le score de Disponibilité détermine la taille, l'emplacement et le luxe relatif du lieu. Un point peut représenter un petit appartement dans un quartier malfamé de la ville, trois points une maison cossue de trois chambres dans une banlieue, tandis que cinq pourraient donner accès à un penthouse en plein centre-ville ou un gigantesque manoir.

Liquide

+1 à +5 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 2, Structure 1, Disponibilité • à •••••

Effets : Ceci représente une liasse de billets, une valise remplie d'argent, un numéro de compte à l'étranger ou tout autre moyen de transfert d'argent. Il ne s'agit pas de la même chose que l'Atout Ressources, étant donné qu'il ne s'agit pas d'une rentrée d'argent régulière. Cependant, dans le cadre d'un jet social où un pot-de-vin serait utile, du liquide peut être dépensé pour obtenir un nombre de dés supplémentaires équivalent à sa Disponibilité. Il peut aussi être dépensé pour acquérir un objet de Disponibilité égale. Pour des utilisations plus détaillées, considérez que la somme en jeu équivalait aux revenus mensuels offerts par l'Atout Ressources au même niveau.

Mode

+1 à +3 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 2, Structure 1, Disponibilité • à •••••

Effets : Ne jamais sous-estimer l'impact de la dernière mode. À l'instar d'un déguisement, des vêtements à la mode permettent à un personnage de s'intégrer. Cependant, le but d'être à la mode est d'attirer l'attention, pas de se fondre dans la masse. Il ne s'agit pas d'être un anonyme, mais de se faire remarquer. Bien entendu, les vêtements choisis doivent être adaptés au cadre. Une tenue punk-chic serait par exemple fort déplacée au sein d'un cocktail. Dans le cas d'une tenue qui jure, les dés supplémentaires deviennent à la place des malus à toutes les Compétences Sociales.

Les dés supplémentaires conférés par une tenue à la mode correspondent à la moitié de sa Disponibilité, arrondie au supérieur.

Équipement Surnaturel

L'équipement Surnaturel couvre toute une variété d'objets et d'outils utiles aux expériences paranormales. Aucun de ces outils ne se réfère à des sciences exactes ; la plupart ne sont que des interprétations modernes de traditions plus anciennes. Si un jet d'Intelligence + Occultisme peut fournir une solution potentielle à un problème d'ordre surnaturel, le personnage doit également se livrer à une action étendue et des recherches intensives pour déterminer la validité d'une telle solution et, plus encore, si elle présente un risque ou non. Il arrive bien souvent que le recours à de tels outils s'accompagne d'effets secondaires et de conséquences inattendues. Les outils répertoriés dans cette section ne sont que des suggestions : n'hésitez pas à les modifier ou à créer les vôtres. Inspirez-vous des légendes, du folklore et même d'événements récents pour composer votre propre arsenal.

Une fois que les personnages ont trouvé et testé avec succès un appareil ou un outil, ce devrait généralement fonctionner comme prévu. Des exceptions et des failles peuvent toujours se produire, mais elles devraient rester rares.

Détecteur de champ électromagnétique (EMF)

+2 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 1, Structure 2, Disponibilité •

Effets : Un détecteur de champ électromagnétique est un petit appareil portable qui détecte les résidus de champ électromagnétique dans les appareils et les installations électriques. Ce sont des outils courants pour les électriciens et il n'est donc pas difficile de s'en procurer dans tout bon magasin de matériel électronique et de bricolage. Dans le monde du paranormal, ils composent l'arsenal du chasseur de fantômes, ces derniers émettant parfois de légères émanations électromagnétiques, en particulier lors de l'utilisation de Numina.

Ajoutez le bonus du détecteur EMF à n'importe quel jet de détection des fantômes. Le détecteur signale la présence d'un fantôme lorsque ce dernier utilise des Numina. Aucun jet n'est requis pour déclencher l'effet.

Compteur d'énergie

+1 dé supplémentaire, Solidité 1, Taille 2, Structure 2, Disponibilité •••

Effets : Un compteur d'énergie est un appareil – technologique ou mystique – qui détecte les émanations du surnaturel. Certains compteurs d'énergie peuvent être des radios réglées sur un canal mort, susceptibles d'enregistrer des variations ou des bruits blancs. D'autres sont des pierres montées qui vibrent à l'approche d'une créature d'un autre monde, ou bien encore des baguettes de radiesthésie.

À la différence d'un détecteur EMF, un compteur d'énergie identifie les lieux hantés ou chargés mystiquement. Utilisé au bon endroit, le compteur s'active et trahit la présence du surnaturel, avec une fiabilité et précision plus grande que le détecteur EMF. L'effet s'active sans jeter de dé ; son bonus s'applique cependant aux jets pour convaincre des individus de la présence (ou de l'absence) du surnaturel.

À l'obtention de l'objet, déterminez un type de créature. Concrètement, ce dernier fonctionne de la même manière que l'Atout Perception du Surnaturel et se concentre sur un type précis. Par exemple, un compteur d'énergie pour détecter les loups-garous pourra être une baguette de houx trempée dans de l'argent, tandis qu'un détecteur de vampire se rapprochera d'un bol d'eau bénite, dont la surface ondule à l'approche des morts-vivants.

Papier/Coton Flash

+2 dés supplémentaires, Solidité 0, Taille 1, Structure 1, Disponibilité •

Effets : Le papier et le coton Flash sont chimiquement traités pour s'embraser et s'éteindre en une fraction de seconde. La nitrocellulose brûle si rapidement qu'elle ne présente aucun danger pour l'utilisateur. Le papier flash fait partie de l'arsenal de tours d'un magicien et servait historiquement au flash pour la photographie. Il est également utile comme moyen de protection contre les créatures repoussées par le feu : vampires, zombies, certains types de fantômes, etc. Le papier et le coton Flash sont donc particulièrement utiles pour identifier une de ces créatures au sein d'une foule : qu'ils détaient ou peinent à garder le contrôle, réaction garantie !

Quand une créature vulnérable contre le feu voit du papier flash, elle doit réussir un jet de Résolution + Calme pour garder le contrôle. Si le personnage cherche activement la créature (c'est-à-dire qu'il a délibérément allumé le papier flash près du monstre supposé pour éprouver son sang-froid), il peut également lui infliger un État tel que Exposé ou Secoué.

Terre de cimetière

+2 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 2, Structure 3, Disponibilité •••

Effets : Pour une raison inconnue, les fantômes et autres entités invisibles se Manifestent plus facilement en présence de terre prélevée dans un cimetière. Ceux qui essaient d'interagir avec de telles créatures peuvent l'utiliser pour prolonger leurs interactions avec les disparus. Bien que commune, la terre de cimetière reste toutefois difficile à se procurer. Quiconque creuserait une

tombe sans les autorisations préalables risquerait de s'exposer à une attention indésirable. La terre de cimetière est généralement transportée dans un sac qui peut en contenir jusqu'à cinq kilos.

Tout fantôme ou esprit qui tente de se Manifester ou d'utiliser des Numina sur un site couvert de terre de cimetière obtient un bonus de 2 dés. Ils ne sont pas pour autant contraints de se Manifester, mais trouve l'entreprise plus aisée.

Encens

+1 dé supplémentaire, Solidité 1, Taille 2, Structure 1, Disponibilité ••

Effets : L'encens occupe depuis longtemps une place singulière dans les pratiques magiques de la plupart des cultures. Ce n'est pas un hasard si l'encens est omniprésent dans le mysticisme : il offre certains avantages dans la plupart des situations surnaturelles. Chaque type d'encens a une signification et une utilisation propres. Par exemple, l'anis favorise la méditation, la bergamote la prospérité, la myrrhe la guérison et la sauge sert à conjurer le mal. Tant que l'encens brûlé correspond à l'action réalisée, son bonus peut être utilisé dans le cadre d'Atouts Surnaturels. Avec l'accord du Conteur, il peut être utilisé conjointement avec certains pouvoirs mystiques d'autres gammes de jeux du Monde des Ténèbres.

Appareil photo Kirlian

+2 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 2, Structure 2, Disponibilité •••

Effets : Un appareil photo Kirlian utilise des procédés photographiques et une exposition haute fréquence pour saisir les « auras ». Ces étranges clichés ont été au cœur de nombreuses études pseudoscientifiques. Bien que ces « auras » ne disent rien de la personne, elles soulignent toutefois leur nature surnaturelle. Les vampires ne sont pas soumis à cette aura, mais les autres créatures qui peuplent les Chroniques des Ténèbres sont nimbées d'une étrange aura, qui dénote avec celle des humains. Chacune d'entre elles varie, mais le procédé n'a rien d'exact.

L'appareil photo Kirlian confère un bonus au jet lorsqu'il s'agit d'identifier des éléments surnaturels dans une situation donnée. Elle ne permet pas de déterminer la nature exacte de la créature, mais atteste au moins de la présence – ou non – du surnaturel.

Amulette de protection

+2 dés supplémentaires, Solidité 2, Taille 1, Structure 2, Disponibilité •••

Effets : Il n'est pas rare de trouver des ouvrages grand public débordant d'instructions pour fabriquer ses propres amulettes et autres babioles supposées repousser le mal. Ces breloques sont justes bonnes à renforcer la confiance de leurs porteurs. Les véritables amulettes apotropaiques sont rares, mais elles peuvent sauver des vies. Elles prennent de nombreuses formes : des abraxas aux fers à cheval, en passant par des yeux de chats sous verre.

Chaque fois que le porteur d'une véritable amulette protectrice est victime d'une magie néfaste, l'amulette procure son bonus au jet de résistance. Cependant, si l'attaque se solde

par un succès exceptionnel, l'amulette se brise et inflige un point de dommages létaux à son porteur, en plus d'alerter le lanceur du sort.

Sel

+2 dés supplémentaires, Solidité 1, Taille 1, Structure 1, Disponibilité •

Effets : Le sel est un symbole de pureté dans de nombreuses cultures, capable de tenir le mal à distance. Les créatures éthérées telles que les fantômes ne peuvent pas traverser une ligne ininterrompue de sel. Si les points d'accès d'un bâtiment sont ainsi protégés, les entités éthérées ne peuvent plus y pénétrer, et ce même en essayant de traverser les murs ou le plafond.

S'il est utilisé dans le cadre d'une Abjuration, le sel confère son bonus de dés au jet. Si un esprit utilise un Numen pour rompre une ligne de sel, il doit dépenser de la Volonté et subir un malus de -2 à sa tentative. En plus de cela, La Volonté ne procure pas le bonus habituel au jet.

Si le sel est intégré à une arme, par exemple dans une chevrotine, l'arme devient capable de blesser les fantômes. Tout coup réussi fait perdre au fantôme un Corpus égal au nombre de succès obtenus (la valeur de dégâts de l'arme ne s'ajoute pas) et force le fantôme à se Désincarner pendant autant de tours.

Notez toutefois que l'arme ou les munitions ne s'arrêtent pas au fantôme. Un personnage qui tire avec un fusil de chasse chargé de sel sur un fantôme Manifesté pourrait le blesser, mais également les personnes qui se tiendraient derrière.

Créer ses propres outils

Bien que la liste fournie couvrira la majorité des situations dans un jeu des Chroniques des Ténèbres, les personnages pourraient en vouloir davantage. Pour les objets les plus simples, contentez-vous de déterminer leur Disponibilité et le bonus aux dés approprié. La plupart des équipements ont un bonus compris entre +1 et +3. Au-delà, il s'agira d'un objet rare et spécialisé.

Pour les objets particuliers, vous pouvez sélectionner certains effets particuliers en sus. Les plus courants sont : Relance (9-Relance ou 8-Relance), Résistance modifiée (la valeur de Résistance est altérée), Travail d'équipe (un bonus pour utiliser l'objet à plusieurs) ou Talent extraordinaire (l'objet permet d'ajouter temporairement un Attribut supplémentaire au jet de dés). Notez que ce genre d'objets reste cependant rare ; ils ne devraient être inclus à vos parties que s'ils ont une importance et justification au sein de l'histoire. De plus, l'attribution d'un effet particulier à un objet devrait minorer – ou supprimer – le bonus de dés supplémentaires par la même occasion.

Reliques

Les reliques sont des objets singuliers, infusés de pouvoir mystique. Ce sont des artefacts d'un autre temps ou le produit de circonstances exceptionnelles qui les ont consacrés.

Chaque relique est unique. Bien que des objets similaires puissent exister, les reliques n'ont pas d'équivalent et racontent chacune leur propre histoire. Ainsi, des personnages pour-

raient bien mettre la main sur une relique et réaliser que son pouvoir diverge grandement de ce à quoi ils s'attendaient. La plupart de ces artefacts restent cependant dangereux et nécessitent des rituels bien précis pour s'en débarrasser. Une chronique toute entière pourrait graviter autour de la recherche d'un tel artefact, ou d'un moyen de s'en débarrasser.

Une relique ne peut pas être « créée » volontairement. De plus, nombre d'entre elles se volatilisent après une utilisation malheureuse de la part de leur propriétaire, pour réapparaître en d'autres lieux quelques temps plus tard.

Les reliques en jeu

Étant donné que les reliques ne peuvent pas être achevées ou créées, elles n'ont aucun score de Disponibilité. Bien qu'elles disposent d'une valeur de Solidité, de Taille et de Structure, elles offrent généralement peu de dés supplémentaires. La plupart du temps, leur Solidité et leur Structures seront particulièrement élevées, pour symboliser la difficulté à les détruire. Le champ Description présente la relique, tandis que les Effets listent ce dont elle est capable. Les Descriptions recèlent d'indices sur les lieux susceptibles d'abriter de tels objets. Les Effets quant à eux échappent généralement aux tentatives de contrôle de leur propriétaire. Les rares exceptions figurent dans la section.

Miroir d'Abella

Solidité 4, Taille 4, Structure 1

Description : Le miroir d'Abella est un ancien miroir de poche français qui a atterri à la Nouvelle-Orléans quelques temps après sa fondation. Un liseré doré aujourd'hui écaillé orne un cadre fait de bois. L'objet gagnerait à être restauré : sa gloire a passé et il serait aujourd'hui difficile de l'utiliser pour la toilette. Désormais, il occupe le présentoir poussiéreux d'un antiquaire, une étiquette « À vendre » sous son manche.

Effets : Le miroir d'Abella a piégé l'âme de son propriétaire d'origine ainsi que celles de ses anciennes victimes. On ne peut apercevoir Abella directement lorsque l'on observe le miroir, à moins de couvrir les sources de lumière environnantes. Une fois les lumières tamisées, sa silhouette se dessine à l'intérieur de la glace, martelant le verre et appelant à l'aide.

Ceux qui ont été témoins de son appel vont dès lors de Charybde en Scylla. La prochaine fois qu'ils dépenseront de la Volonté, le Conteur devrait introduire un danger mortel à la scène et ce de manière totalement inattendue, à l'instar d'un chauffard déboulant de nulle part. Le personnage devrait être en mesure d'échapper à la menace au moyen d'un jet d'Astuce + Calme, au risque d'être grièvement blessé. Une situation similaire devrait se produire la prochaine fois qu'il apercevra Abella. À leur troisième rencontre, les choses prendront un tour définitif. Quiconque meurt des suites de la malédiction d'Abella disparaît dès qu'on perd son corps de vue. Par la suite, il peut arriver que l'une de ces victimes apparaisse à la place d'Abella dans le miroir.

La légende veut que si quelqu'un aide Abella, trouve son assassin et le traduit en justice, il évitera la malédiction et libérera les âmes prisonnières. Jusqu'ici, personne n'y est parvenu...

S'il est brisé, le miroir se reconstitue dès que les personnages ont le dos tourné et reparait sur les étals d'un antiquaire quelques semaines plus tard.

Le crâne hurlant de Breton

Solidité 6, Taille 2, Structure 4

Description : Le crâne hurlant de Breton est une vieille tête brune et décati. Il est apparu dans de nombreuses maisons et églises, systématiquement dissimulé ou niché profondément dans les renforcements de placards oubliés. Sa surface atteste de centaines d'années de mauvais traitement et de négligences et mieux vaut ne pas parler de son hygiène dentaire...Selon certains, le crâne de Breton aurait appartenu à un pirate décapité dont le corps a été jeté à la mer. Les conquistadors ont conservé le crâne en guise de trophée.

Effets : Le crâne hurlant de Breton a un comportement étrange : il ne fait que crier. La nuit, aux environs de 2h30, s'il est exposé hors de sa cachette mais que personne ne le regarde, il se met à crier. Son hurlement glaçant réveille quiconque à proximité. Les témoins perdent immédiatement un point de Volonté et sont frappés d'insomnie. Lors de la première nuit, ils sont absolument incapables de dormir. La nuit suivante, ils peuvent s'endormir en réussissant un jet de Résolution + Calme - 5. Chaque nuit suivant la première, la pénalité baisse de un, jusqu'à atteindre le seuil standard de Résolution + Calme. Une fois atteint, ils peuvent à nouveau dormir normalement. Retirez-leur un point de Volonté pour chaque nuit passée sans dormir.

Un personnage du groupe, choisi au hasard, éprouve cependant une étrange intuition : le crâne souhaite être soustrait à la vue de témoins humains. Il n'aspire qu'à être caché ou enterré. Quiconque réalise son souhait voit l'intégralité de sa Volonté restaurée.

La cuvette du Diable

Solidité 4, Taille 6, Structure 6

Description : La cuvette du Diable s'apparente à une grande baignoire en laiton. L'objet est visuellement neutre et se contente de quelques ornements simples, sur les côtés et les pieds. Si ce n'est pas sa légèreté, elle ressemble en tous points à l'une de ces baignoires à l'ancienne, particulièrement prisées par les collectionneurs et les antiquaires de tout poil.

Effets : Pour utiliser la cuvette, il faut d'abord la remplir d'eau. Logique, non ? Ce qui l'est un peu moins, c'est que son usager en ressort plus jeune d'une année. À première vue, la cuvette ressemble à une fontaine de jouvence. Si le baigneur s'immerge une seconde fois, les effets ne se renouvellent cependant pas. Une fois la déception passée, il entendra une voix dans sa tête, qui lui intime de remplir la cuvette de sang pour profiter de ses bienfaits. Et plus spécifiquement de sang frais et encore chaud.

Il ne faut pas énormément de sang pour utiliser la cuvette : 8 demi-litres (8 points de dégâts létaux) feront amplement l'affaire...Bien entendu, aucun être humain ne peut souffrir une telle perte de sang sans profiter d'une transfusion dans la foulée. Et je ne vous parle pas de la difficulté de prélever

simultanément de petites quantités de sang sur un groupe d'individus. Quoi qu'il en soit, si le rituel est accompli, le baigneur profite une nouvelle fois du rajeunissement, et le sang se volatilise quelques instants plus tard.

Le couteau-sans-sou

Solidité 4, Taille 1, Structure 4

Description : La tradition veut qu'il soit malavisé de faire cadeau d'un couteau. De vieilles histoires affirment qu'un tel geste peut briser des amitiés. Pour contrecarrer le sort, il faut se munir d'un sou que l'ami pourra alors rendre afin d'honorer le cadeau. Ce rasoir au manche d'ivoire pourrait bien être à l'origine de cette superstition et, comme la plupart des histoires du Monde des Ténèbres, la vérité est autrement plus terrible que la fiction.

Effets : Pour activer la malédiction, le couteau doit passer de mains en mains et sans contrepartie entre plusieurs amis. Une fois fait, le nouveau propriétaire devient le catalyseur de la malédiction. Premièrement, le propriétaire devient incapable de se séparer du couteau. Il se retrouve toujours au fond d'une poche ou à portée de main, et ce quel que soit l'endroit. Plus encore, le rasoir a soif de sang. Il chuchote à l'oreille de son propriétaire, l'intimant, le suppliant de passer à l'acte, en lui promettant monts et merveilles.

L'origine de ce conte populaire remonte à une amitié brisée. L'histoire omet toutefois de rappeler la raison de cette séparation : le propriétaire du couteau a assassiné, de sang-froid, l'épouse de son meilleur ami. À l'obtention de l'objet, ajoutez « Commettre un meurtre » en tant que quatrième aspiration de l'actuel porteur.

De plus, à chaque fois que le propriétaire affronte une personne incapable de se défendre (en raison de certaines entraves, du sommeil, de la surprise ou de certaines manœuvres en combat), le porteur peut appliquer la règle de Mise à mort, s'il réussit son jet d'attaque. Cependant, cela nécessite un jet d'attaque réussi. Même un seul succès permet de déclencher la Mise à mort.

Tant qu'un personnage possède le couteau, il n'est pas en mesure de regagner de la Volonté par le biais de sa Vertu. De plus, il perd automatiquement un point de Volonté par jour. Une fois que ses points de Volonté tombent à zéro, il subit un point de dégâts létaux par jour et devient incapable de se soigner d'une quelconque manière, jusqu'à ce qu'il soit tué.

Les clopes de Mike

Solidité 2, Taille 1, Structure 3

Description : Les clopes de Mike se présentent comme un petit paquet de cigarettes usé et déformé, qui circule au sein de la communauté des sans-abris. Le paquet n'est estampillé d'aucune marque connue et est toujours à moitié plein. Selon la légende, Mike était un petit malfrat qui sévissait dans les années 50, en plus d'être un connard notoire. Il cherchait des noises à n'importe qui, juste pour le plaisir de semer la pagaille. On raconte qu'il a descendu le commis d'une petite échoppe pour l'avoir regardé de travers. Mike est mort dans un accident de voiture – vous ne vous y attendiez pas, n'est-ce pas ?

Ses cigarettes, elles, ont survécu et prolongent son héritage : ruiner des vies sans raison particulière.

Effets : Fumer tue. Fumer les clopes de Mike tue plus rapidement encore. Quiconque fume l'un de ces bâtons de mort est victime de la malédiction. Chaque matin, le malheureux crache ses poumons et subit un point de dégâts létaux, en plus d'être incapable de se soigner. Le seul moyen de s'épargner les dégâts, la toux et la douleur, c'est de fumer davantage. Au final, les victimes finissent enchaînées à ce maudit paquet de cigarettes ou meurent sous deux semaines dans d'atroces souffrances.

La seule manière d'y remédier est d'apaiser Mike. Mais Mike n'est pas le genre de fantôme à chercher l'apaisement, d'autant que personne n'est vraiment certain de la manière de procéder. Toute idée est bonne à prendre. Il faut juste espérer que les poumons de la victime tiendront d'ici-là.

Le singe et le coq

Solidité 2, Taille 1, Structure 3

Description : Le singe et le coq est un petit statuare en plâtre sculpté de deux animaux. Bien qu'il existe de nombreuses reproductions de ces statues, chacune est différente. Elles font partie des babioles généralement servies aux touristes de la Nouvelle-Orléans, mais certaines abritent une magie puissante. Ces statues enchantées sont plus anciennes et généralement en piteux état : les détails ont presque disparu et accusent la patine du temps. Les deux animaux sont également étrangement chauds au toucher.

Effets : Selon la croyance populaire, Le singe et le coq sont supposés accorder trois vœux à leur propriétaire. La vérité est autrement plus sinistre et l'histoire revêt des allures de propagande. La statue accorde bel et bien trois vœux lorsque l'on frotte les animaux, mais de manière détournée. Généralement, le premier vœu suffit à mutiler ou tuer l'inconscient. Si ce n'est pas le cas, la perspective d'un second vœu « correctement formulé » ou la tentative de réparer les dégâts causés précédemment suffit à convaincre la malheureuse victime de formuler un autre souhait.

Ces souhaits ne sont pas toujours des détournements de la formulation initiale : ils pervertissent et déforment le sens d'une terrible manière. Une des facettes du souhait pourrait bien être accomplie, mais toujours de manière à moquer et tourner en ridicule la personne. Par exemple, un travailleur social épris de sa collègue et désireux de conquérir son cœur pourrait subitement se retrouver privé de son emploi ou frappé d'invalidité, afin que sa collègue s'intéresse à sa situation. Ailleurs, un personnage qui invoquerait la mort d'un de ses ennemis pourrait voir son vœu exaucé, mais subirait par la suite les menaces et tentatives de chantage de l'assassin.

Tabitha, la poupée hantée

Solidité 4, Taille 2, Structure 8

Description : Tabitha est une vieille poupée de chiffon, le genre « toute mignonne » qu'on trouverait dans une friperie, un vide-grenier ou un vieux carton lors d'un déménagement. C'est une poupée très simple, aux yeux charbonneux et aux



mèches rouges. Elle porte une robe marron usé, dont l'odeur rappelle vaguement les boules de naphthaline et la moisissure. Ses orbites accueillent deux billes noires griffées de vert, semblables à des yeux de chat. Lorsqu'on la laisse seule, elle s'assied systématiquement.

Effets : Tabitha abrite en réalité l'âme torturée de la victime d'un incendie criminel. Elle veut simplement qu'on la laisse seule et qu'on l'enterre confortablement sous un tas de cendres, sa véritable place. Si quelqu'un dort dans la même chambre que Tabitha, il doit faire un jet de Résolution + Calme, sous peine d'être frappé de somnambulisme et de chercher à incendier le bâtiment. Une fois le feu allumé, il se réveille. Il est possible de le réveiller avant, mais il se met alors à crier pendant une bonne minute.

La vidéo virale

Solidité X, Taille X, Structure X

Description : Lorsque la plupart des gens reçoivent un e-mail d'une source inconnue avec pour seul objet "Cliquez dessus", ils suppriment le message et le marquent comme spam. Certains cliquent pourtant sur le lien et se hasardent à regarder la vidéo. Généralement, la lecture entraîne un plantage du navigateur en raison d'un format archaïque et d'un codec manquant. Dans les rares cas où ça n'arrive pas, une vidéo en noir et blanc de 17 secondes démarre. Une caméra immobile filme le sol d'une chambre à coucher. À la treizième seconde, une paire d'escarpins déboule subitement dans le cadre. Les pieds se balancent lentement de gauche à droite, à

quelques centimètres du sol, jusqu'à ce que la vidéo s'arrête.

Effets : La vidéo provoque le suicide. Pas chez le spectateur, mais chez ses proches. Cela commence d'abord par son cercle éloigné : une connaissance ou un camarade classe. Mais à chaque nouvelle semaine, les décès se font plus proches. Rien ne suggère pourtant que les morts sont liées à la vidéo, jusqu'au deuxième suicide, qui prend systématiquement la forme d'une pendaison. Tous les sept jours, une nouvelle personne meurt.

Pour mettre un terme à la malédiction, la victime doit transférer l'e-mail à au moins deux autres personnes. Ces personnes doivent visionner la vidéo, donc s'exposer à la malédiction. Une victime de la vidéo pourrait trouver cette information en cherchant un peu sur Internet, bien que l'histoire soit présentée comme une vulgaire légende urbaine. Une dernière alternative existe cependant : la victime doit elle-aussi se donner la mort pour briser le cercle.

Annexe :

Attributs et Compétences

Les Attributs

Les Attributs représentent les caractéristiques essentielles que tout personnage possède par défaut. Ils sont les bases de la plupart des jets de dés. Les Attributs sont au nombre de neuf et répartis en trois catégories : Mentaux, Physiques et Sociaux. Si une règle du jeu parle d'un « jet Social » ou d'une « action Mentale », cela se réfère à une action liée à la catégorie d'Attributs mentionnée.

Attributs mentaux

Les Attributs Mentaux représentent l'acuité, l'intellect et la résilience mentale de votre personnage.

Intelligence

L'Intelligence est le savoir brut de votre personnage, sa mémoire, son aptitude à résoudre des problèmes compliqués. Elle peut reposer sur une éducation formelle ou sur une manne de connaissances diverses.

Astuce

L'Astuce reflète l'aptitude de votre personnage à réfléchir rapidement et à improviser des solutions. Elle représente la perception de votre personnage et sa capacité à saisir les détails.

Résolution

La détermination, la patience et la persistance de votre personnage. La Résolution permet à votre personnage de se concentrer malgré les distractions et le danger, ou de persévérer en dépit de l'adversité.

Les Attributs physiques

Les Attributs Physiques reflètent la forme physique et la vivacité de votre personnage.

Force

La Force est la puissance musculaire de votre personnage et sa capacité à la déployer. Elle influe sur un grand nombre de tâches physiques, notamment sur la plupart des actions de combat.

La Dextérité

La Dextérité représente la vitesse de votre personnage, son agilité et sa coordination. Elle influence l'équilibre, la rapidité de réaction et la précision.

La Vigueur

La Vigueur est la robustesse de votre personnage, ainsi que son état de santé général. Elle détermine ce que le corps de votre personnage peut endurer avant de céder.

Attributs sociaux

Les Attributs Sociaux se rapportent à la capacité de votre personnage à interagir avec autrui.

Présence

La Présence définit la capacité de votre personnage à s'affirmer, à capter l'attention ; il s'agit de son charisme à l'état brut. Plus votre personnage en dispose, plus il sait impressionner et influencer l'humeur et l'esprit des autres.

Manipulation

La Manipulation est l'aptitude de votre personnage à obtenir la coopération d'autrui. Elle mesure la subtilité de ses propos et son aptitude à dissimuler ses intentions.

Calme

Le Calme représente l'aplomb et la grâce de votre personnage en situation de crise. Il s'agit de sa dignité, sa capacité à rester maître malgré les difficultés.

Compétences

Là où les Attributs représentent l'aptitude innée, les Compétences représentent l'acquis ; elles regroupent des domaines que votre personnage a étudiés et affinés tout au long de sa vie. Il s'agit de choses qu'il a pu pratiquer ou apprendre par la théorie. Tout comme les Attributs, les compétences sont divisées en trois catégories : Mentales, Physiques et Sociales.

Aucune compétence n'a de points d'office. Une compétence à 0 indique des lacunes ou un manque certain de familiarité. 1 point représente un entraînement basique. 2 points suffisent pour exercer une profession associée. 3 est l'apanage d'un haut niveau de compétence. 4 est remarquable, et 5 est la maîtrise absolue de la discipline.

Compétences mentales

Les Compétences Mentales sont en général étudiées plutôt que pratiquées. Elles reposent sur la connaissance et la théorie, le savoir et la compréhension.

Artisanat

Artisanat représente l'habileté de votre personnage à créer et réparer des choses. L'utilisation d'Artisanat s'étend de la création d'oeuvres d'art à la réparation d'une voiture.

Spécialités : Bricolage, Contrefaçon, Cosmétique, Graffiti, Mode, Parfumerie, Peinture, Réparation, Sculpture, Véhicules

Érudition

Érudition est une Compétence vaste qui représente le savoir académique de votre personnage, sa connaissance des arts et des sciences humaines. Elle couvre la linguistique,

l'histoire, le droit, l'économie et d'autres domaines associés.

Spécialités : Anglais, Anthropologie, Droit, Histoire, Histoire de l'art, Littérature, Recherche, Religion, Sorcellerie thébaine, Traduction

Informatique

Le jeu part du principe que la plupart des personnages maîtrisent les utilisations les plus courantes de l'informatique, comme envoyer des e-mails ou mener une recherche sur Internet. Posséder des points dans cette Compétence signifie que votre personnage possède des connaissances avancées dans l'utilisation d'outils informatiques, et peut ainsi être capable de programmer un ordinateur, infiltrer un système, diagnostiquer des problèmes majeurs ou faire une recherche de données.

Spécialités : Extraction de données, Graphisme, Internet, Médias sociaux, Piratage, Programmation, Sécurité

Investigation

Investigation représente la capacité de votre personnage à résoudre des mystères et à trouver la solution à des énigmes. Elle détermine son aptitude à tirer des conclusions, à trouver du sens au sein du désordre et à dénicher des informations qui auraient échappé à d'autres grâce à une approche nouvelle.

Spécialités : Analyses labo, Artefacts, Autopsie, Cryptographie, Énigmes, Langage corporel, Rêves, Scènes de crime

Médecine

Médecine englobe les connaissances de votre personnage sur le corps humain, comment le remettre et le maintenir en état de marche. Les personnages compétents en Médecine peuvent amoindrir les effets de blessures ou de maladies potentiellement mortelles.

Spécialités : Chirurgie, Pathologie, Pharmacie, Physiologie vampire, Premiers soins, Rééducation

Occultisme

Occultisme s'applique aux choses dissimulées dans les ténèbres, les légendes et les traditions. Le surnaturel est certes imprévisible et souvent difficilement classable, mais l'Occultisme permet à votre personnage de discerner les faits parmi les rumeurs.

Spécialités : Changelins, Démons, Fantômes, Loups-Garous, Mages, Vampires

Politique

Politique représente une connaissance d'ensemble des principes et des structures politiques. De façon plus pragmatique, cette Compétence indique la capacité de votre personnage à circuler dans de tels systèmes et à les faire fonctionner comme il le veut, par exemple en sachant à qui s'adresser pour obtenir des résultats.

Spécialités : Bureaucratie, Clergé, Crime organisé, Démocratie locale, Scandales

Silence

Science porte sur les connaissances et la compréhension de votre personnage en matière de sciences physiques et naturelles, telles que la biologie, la chimie, la géologie, la météorologie et la physique.

Spécialités : Alchimie, Génétique, Hématologie, Neurosciences, Physique, Virologie

Compétences physiques

Les compétences physiques regroupent celles apprises, pratiquées et raffinées par l'action.

Armes à feu

Cette compétence jauge l'aptitude de votre personnage à identifier, entretenir et se servir d'armes à feu. Cela comprend aussi bien les armes de poing que les fusils, les armes automatiques ou toute autre arme de ce genre.

Spécialités : Armes de poing, Fusils, Fusils à pompe, Tir de compétition, Armes blanches,

Armes blanches

Armes blanches couvre l'utilisation d'armes de corps à corps, qu'il s'agisse d'épées, de couteaux, de battes de base-ball ou de tronçonneuses. Si l'intention est de blesser quelqu'un

par l'usage d'une arme, Armes blanches est la compétence associée.

Spécialités : Armes contondantes, Armes d'hast, Armes improvisées, Chaînes, Épées

Bagarre

Bagarre représente l'aptitude de votre personnage à se battre sans armes, ce qui regroupe aussi bien les indémontables bagarres de bar que de complexes arts martiaux.

Spécialités : Arts martiaux, Boxe, Coups bas, Griffes, Lutte, Menaces, Morsure, Projections

Conduite

Conduite est utilisée pour contrôler et manœuvrer les voitures, les motos, les bateaux et même les avions. Un personnage peut être capable de conduire une voiture même s'il ne dispose pas de points en Conduite ; cette Compétence est utilisée lors de phases intenses, comme dans le cas d'une poursuite à grande vitesse ou pour se soustraire à une filature.

La Conduite peut également s'appliquer pour l'équitation, si cela correspond à l'historique de votre personnage.

Spécialités : Cascades, Conduite défensive, Conduite tout-terrain, Fuite, Motos, Poursuite

Furtivité

Furtivité représente l'aptitude de votre personnage à évoluer sans se faire voir ou entendre, ou à se fondre dans une foule. Chaque personnage a une approche différente de la Furtivité. Certains font usage de distractions, d'autres de déguisements, et d'autres se fondent juste dans le décor.

Spécialités : À découvert, Camouflage, Environnement rural, Filature, Foules, Immobilité, Occultation, Planque

Larcin

Larcin s'applique pour cambrioler, crocheter, voler, subtiliser, et pour toute autre activité généralement considérée comme criminelle. Il s'agit d'une Compétence généralement apprise dans la rue plutôt qu'en classe. Toutefois, les prestidigitateurs et autres amuseurs peuvent exercer cette Compétence dans le cadre de leurs activités.

Spécialités : Crochetage, Dissimulation, Effraction, Passe-passe, Percage de coffres-forts, Systèmes de surveillance, Vol à la tire

Sports

Sports englobe une large variété d'activités et d'aptitudes physiques, ce qui inclut des disciplines sportives aussi bien que des tâches physiques basiques telles que courir, sauter, éviter les dangers ou encore escalader. Cette Compétence couvre également l'habileté de votre personnage aux armes de jet.

Spécialités : Acrobaties, Archerie, Escalade, Lancer, Natation, Parkour, Saut

Survie

Survie représente l'aptitude de votre personnage à faire « avec ce qu'il a », qu'il s'agisse de trouver un abri, de la nourriture ou toute autre chose nécessaire à son existence. Cela s'applique aussi bien aux milieux ruraux qu'urbains.

Spécialités : Chasse, météorologie, Orientation, Trouver de la nourriture, Trouver un abri

Compétences sociales

Animaux

Animaux représente l'aptitude de votre personnage à entraîner et comprendre les animaux. Avec Animaux, et pour peu que les circonstances s'y prêtent, votre personnage peut mettre des bêtes au pas ou les pousser à la violence.

Spécialités : Animalisme, Canins, Dressage, Félics, Menaces, Reptiles

Empathie

Empathie mesure l'aptitude de votre personnage à discerner et à comprendre les sentiments et les motivations d'autrui afin, par exemple, de lire l'humeur de quelqu'un ou de repérer un comportement suspect pendant une discussion. Il ne s'agit pas forcément de sympathie ; il est tout à fait possible de comprendre le point de vue de quelqu'un sans être d'accord avec lui.

Spécialités : Calmer, Émotions, Mensonges, Motivations, Personnalités

Entregent

Entregent consiste à bien présenter et à interagir avec d'autres personnes, qu'elles soient vivantes ou mortes. Cette Compétence repose sur la sociabilité et sur le bon respect (et la politesse) de l'étiquette, des coutumes et des sensibilités.

Spécialités : Bals, Barathons, Cérémonies, Clubs, Galas de charité, Séminaires, Soirées étudiantes

Expérience de la rue

Expérience de la rue mesure la connaissance que votre personnage a du pouls de la cité. Cette Compétence permet de savoir comment circuler en ville, comment obtenir des informations de sources inattendues et où se mettre en (relative) sécurité. Expérience de la rue sert également à se procurer des marchandises sur le marché noir.

Spécialités : Gangs, Infiltration, Marché noir, Orientation, Rumeurs

Expression

Cette Compétence reflète l'aptitude de votre personnage à communiquer. Cela vaut pour les formes écrites aussi bien qu'orales de communication, telles que le journalisme, la comédie, la musique ou la danse.

Spécialités : Chant, Comédie, Danse, Discours, Instrument de musique, Journalisme, Performance

Intimidation

Intimidation consiste à influencer le comportement d'autrui par la peur et les menaces. Il peut s'agir de menaces physiques directes, d'un interrogatoire ou d'insinuations vagues de choses à venir.

Spécialités : Interrogatoire, Menaces directes, Menaces voilées, Regard noir, Torture

Persuasion

Persuasion mesure l'aptitude de votre personnage à faire changer autrui d'avis ou à influencer son comportement par la logique, le baratin, ou en jouant sur ses désirs. Cette compétence repose sur la force de la personnalité de votre personnage pour l'emporter sur son auditeur.

Spécialités : Baratin, Escroquerie, Inspirer, Majesté, Négoce, Séduction, Sermon

Subterfuge

Subterfuge est la capacité à tromper. Un personnage doué en Subterfuge peut mentir de façon convaincante, ponctuer ses propos de doubles sens, dissimuler ses motivations et remarquer quand d'autres essaient de le tromper.

Spécialités : Complaisance, Détection des mensonges, Dissimulation des émotions, Mensonges blancs, Tromperie



THE GOD-MACHINE CHRONICLE

Nom : _____ Concept : _____ Âge : _____
 Joueur : _____ Vertu : _____ Faction : _____
 Chronique : _____ Vice : _____ Groupe : _____

ATTRIBUTS

POUVOIR	Intelligence ●0000	Force ●0000	Présence ●0000
FINESSE	Astuce ●0000	Dextérité ●0000	Manipulation ●0000
RESISTANCE	Résolution ●0000	Vigueur ●0000	Calme ●0000

COMPÉTENCES

Mentales

(-3 sans entraînement)

Artisanat _____ 00000
 Érudition _____ 00000
 Informatique _____ 00000
 Investigation _____ 00000
 Médecine _____ 00000
 Occultisme _____ 00000
 Politique _____ 00000
 Science _____ 00000

Physiques

(-3 sans entraînement)

Armes à feu _____ 00000
 Armes blanches _____ 00000
 Bagarre _____ 00000
 Conduite _____ 00000
 Furtivité _____ 00000
 Larcin _____ 00000
 Sports _____ 00000
 Survie _____ 00000

Sociales

(-3 sans entraînement)

Animaux _____ 00000
 Empathie _____ 00000
 Entregent _____ 00000
 Expérience de la rue _____ 00000
 Expression _____ 00000
 Intimidation _____ 00000
 Persuasion _____ 00000
 Subterfuge _____ 00000

AUTRES ATOUTS

Atouts

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

États

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

Aspirations

_____ 4
 _____ 3
 _____ 2
 _____ 1

Santé

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

Volonté

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

Battements

□ □ □ □ □

Expériences

Intégrité

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

Taille _____ Vitesse _____

Mod. d'Initiative _____ Défense _____

Protection _____

Armes _____ Modificateur _____

Équipement _____ Modificateur _____

Attributs 5/4/3 • Compétences 11/7/4 (+3 Spécialités) • Atouts 10 • Santé = Vigueur + Taille • Volonté = Résolution + Calme
 • Taille = 5 pour les humains adultes • Intégrité de départ = 7 • Défense = Le plus bas entre Dextérité ou Astuce + Sports
 • Modificateur d'Initiative = Dextérité + Calme • Vitesse = Force + Dextérité + 5