

VAMPIRE

L A M A S C A R A D E

Errata 1.3

Chapitre 3

Lien de sang (p. 60)

Changer « une relation de pouvoir mystique qui s'établit entre deux vampires lorsque l'un a bu le Sang de l'autre trois fois » en « une relation de pouvoir mystique qui s'établit entre deux vampires, **ou un vampire et un mortel**, lorsque l'un a bu le Sang de l'autre trois fois ».

Prince (p. 61)

Changer « Le terme peut désigner un Descendant de n'importe quel sexe » en « Le terme **est non-genré** ».

Chapitre 4

Fléau des Nosferatu (p. 85)

Changer « De plus, une pénalité égale au score de Fléau de votre personnage s'applique à son groupement de dés pour toute tentative de se déguiser en humain » en « De plus, une pénalité égale au score de Fléau de votre personnage s'applique à son groupement de dés pour toute tentative **visant à faire disparaître leur déformation physique** ».

Puis, ajouter : « **La plupart des Nosferatus ne brisent pas la Mascarade lorsqu'ils sont vus. Les mortels les perçoivent comme hideux et souvent terrifiants, mais en rien comme des êtres surnaturels.** »

Chapitre 6

Choix d'une Saga (p. 151)

Ajouter : « **À la discrétion du conteur, les joueurs peuvent acheter des points dans des sagas additionnelles durant la partie.** »

Fermier (p. 181)

Changer « acquiert le handicap Végane (••) de la catégorie Se nourrir » en « acquiert le handicap **Fermier (••)** de la catégorie Se nourrir ».

Se nourrir (p. 182)

Changer « Handicap : Végane (••) » en « Handicap : **Fermier (••)** ».

Chapitre 7

Triomphe brutal (p. 207)

Changer « le triomphe brutal n'est plus un triomphe : le jet échoue, car la Bête embrume les sens du personnage ou rend une action calme impossible. » par « **le personnage succombe à une Compulsion (voir page suivante) ou le jet échoue, car la Bête embrume les sens du personnage ou rend une action calme impossible.** »

Attaque de morsure (p. 213)

Section mise à jour :

Les vampires peuvent utiliser leurs crocs comme armes pour une attaque basée sur Bagarre. Pour tenter une attaque de morsure, le joueur doit déclarer que son personnage compte mordre. Il peut le faire de deux manières : soit en agrippant son adversaire (voir page 301), soit avec un jet de Force + Bagarre nécessitant un coup précis avec une pénalité d'une réussite. À moins que la victime ne soit agrippée, les attaques de morsure sont plus faciles à repousser et plus difficiles à cibler sur de la chair exposée.

Un jet réussi permet à l'attaquant de planter ses crocs dans sa victime, considérée comme agrippée, et de lui infliger exactement 2 points de dégâts de santé aggravés (quels que soient la marge de réussite ou le modificateur aux dégâts). La cible mordue peut se libérer grâce à un jet en opposition de Force + Bagarre comme lors d'une saisie, cependant l'attaquant peut continuer à mordre sans pénalité de coup précis à son groupement d'attaque de morsure. Se nourrir inflige 1 point de dégâts de santé aggravés par tour aux mortels tout en élançant 1 point de Soif pour celui qui se nourrit. Contre un vampire, se nourrir augmente la Soif de celui-ci de 1 point par tour (voir la partie Se nourrir sur d'autres vampires plus haut).

D'autres créatures sont capables de réaliser des attaques de morsure, mais seuls les vampires infligent des dégâts de santé aggravés.

Pieux (p. 223)

Ajouter à la fin : « À la discrétion du conteur, aucun jet n'est nécessaire pour transpercer le cœur d'un vampire endormi ou incapable si les circonstances s'y prêtent. »

Goules (p. 234)

Précision : une goule peut tout aussi bien être un mortel qu'un animal.

Changer « Le mortel gagne le premier point de la discipline de son maître ayant le niveau le plus élevé, ainsi qu'un seul pouvoir de niveau un possédé par le vampire. » par « Le mortel gagne un point dans l'une des disciplines de son maître, ainsi qu'un seul pouvoir de niveau un possédé par le vampire. »

Effets de la diablerie (p. 235)

Changer « Chaque réussite de marge accorde au diableriste 5 points d'expérience à dépenser immédiatement pour augmenter sa Puissance du sang » en « **Même si le diableriste rate ce jet en opposition, chaque réussite obtenue sur le jet d'Humanité + Puissance du sang lui accorde 5 points d'expérience à dépenser immédiatement pour augmenter sa Puissance du sang.** »

Chapitre 8

Utiliser les pouvoirs (p. 244)

Ajouter : « N'ajoutez le bonus issu de la Puissance du sang et du tempérament intense (voir page 228) qu'aux groupements de dés qui bénéficient directement d'une discipline ajoutant des dés ou qui utilisent la discipline comme trait pour le jet. Si plusieurs disciplines augmentent un même jet comme Yeux de la bête (Protéisme 1) et Intimider (Présence 1), n'ajoutez le bonus qu'une seule fois. »

Sentir la bête (p. 245)

Changer « S'il obtient une victoire critique, le personnage détermine plus précisément le type de créature auquel il a affaire, ainsi que son niveau de Soif ou de Rage » en « S'il obtient une victoire critique, le personnage détermine plus précisément le type de créature auquel il a affaire (comme un loup-garou), ainsi que son niveau de Soif (ou équivalent) et sa résonance ».

Brouillage mémoriel (p. 256)

Changer la première phrase par « En établissant un contact visuel et en prononçant l'ordre « Oublie ! », le vampire intime à sa victime d'oublier le moment présent et les quelques minutes qui l'ont précédé, ce qui suffit à couvrir le temps d'une rencontre fortuite ou d'un repas superficiel. »

Injonction latente (p. 257)

Ce pouvoir nécessite le prérequis Hypnose.

Dissimulation (p. 262)

Ajouter sous le nom du pouvoir :

Pouvoir amalgamé : Auspex 3

Baiser persistant (p. 264)

À la fin de la description du pouvoir, ajouter « Rendre d'autres vampires dépendants est également possible, mais le vampire qui demande à être nourri risque d'être lié par le sang. Une fois lié par le sang, un vampire ne peut plus utiliser ce pouvoir sur d'autres vampires, mais uniquement sur des mortels. »

Puis, changer « **Système** : le personnage a le choix d'utiliser ou non ce pouvoir chaque fois qu'il se nourrit. S'il y recourt, il ajoute autant de dés que son niveau de Présence à tous ses groupements basés sur le Charisme concernant la victime mordue. Un mortel subissant un Baiser assorti de ce pouvoir peut effectuer chaque semaine un jet de Volonté (difficulté égale au score de Présence du personnage) pour résister à ses effets. S'il obtient une victoire critique ou qu'il remporte ce jet trois semaines d'affilée, l'effet du Baiser persistant s'estompe définitivement. » en « **Système** : le personnage a le choix d'utiliser ou non ce pouvoir chaque fois qu'il se nourrit. La victime gagne un bonus égal à la moitié du niveau de Présence de l'utilisateur (arrondi au supérieur) dans un attribut social de son choix. Cet avantage dure une seule nuit. Lorsque cet avantage disparaît, le contrecoup se fait sentir et toutes les actions qui ne visent pas directement à bénéficier d'un nouveau « fix » subissent une pénalité égale au bonus initial, ce qui inclut le fait de résister à tout ce que l'utilisateur exige de la personne accro. Une victime subissant ce contrecoup peut dépenser de la Volonté pour ignorer cette pénalité durant une scène (la pénalité disparaît après un nombre de nuits égal à la Présence de l'utilisateur). Ce pouvoir ne peut pas être utilisé sur d'autres vampires par un utilisateur sous l'emprise d'un lien de

sang. De plus, les vampires avec l'atout Inaliénable ne peuvent pas acquérir ce pouvoir. »

La durée devient : un nombre de nuits égal au niveau de Présence de l'utilisateur.

Armes bestiales (p. 267)

Changer « Quand il le déclenche, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts de Bagarre. De plus, il inflige des dégâts aggravés aux mortels. Les dégâts superficiels causés par les Armes bestiales ne sont pas divisés par deux » en « Quand il déclenche ce pouvoir, l'arme naturelle au choix du vampire devient une arme de Bagarre (perforante légère) avec un modificateur de +2 aux dégâts. Les attaques de morsure du vampire n'infligent toujours que 2 points de dégâts de santé aggravés malgré le nombre de réussites, mais elles ne subissent pas la pénalité due à un coup précis. Les dégâts superficiels infligés par les armes naturelles du personnage ne sont pas divisés par deux tant qu'Armes bestiales est activé ».

Ingurgitation brutale (p. 270)

Changer « Dans un combat, l'Ingurgitation brutale s'effectue immédiatement après une attaque de Bagarre réussie où le personnage utilise ses crocs. La victime subit d'abord les dégâts de morsure, puis ceux causés par le pouvoir. Comme les blessures sont principalement internes – du moins, au début – l'armure ne protège pas contre l'Ingurgitation brutale » en « La victime subit des dégâts de morsure, suivis par un nombre maximum d'actions visant à se nourrir (automatiquement réussies) égal au niveau de Puissance de l'attaquant. Contre un vampire, ce nombre d'actions visant à se nourrir est divisé par deux (arrondi à l'inférieur). La victime subit d'abord les dégâts de morsure, puis ceux causés par le pouvoir. Bien sûr, une armure peut protéger contre la morsure en elle-même ».

Puissance du sang, tableau (p. 216)

Le tableau est modifié en accord avec le *Compagnon* de la V5 (voir dernière page de ce PDF). Les modifications affectent les Coups de sang et le score de Fléau.

Goules (p. 234)

Le tableau est modifié en accord avec le *Compagnon* de la V5. Voir dernière page de ce PDF.

Caractéristiques (p. 272)

Ajouter « Les goules des sorciers du sang ou les Sangs Clairs absorbant des tempéraments sanguins gagnent un accès temporaire aux pouvoirs de cette discipline, mais pas aux rituels. »

Profanation de la hiérogamie (p. 285)

Ce pouvoir a été entièrement réécrit et passe au niveau 3. Pour les alchimistes, renaissance et renouveau ne sont pas emprisonnés derrière le rituel d'union sacrée entre deux opposés. Au travers du pouvoir de leur vitae mercurielle, les alchimistes peuvent aider à refaçonner un corps humain pour qu'il corresponde à l'image mentale ou à la forme désirée par la conscience qui l'habite.

Avec l'aide de quelques réactifs rares, l'alchimiste peut même redéfinir l'une des malédictions fondamentales de la condition vampirique en altérant l'état immuable auquel le mort-vivant revient inéluctablement durant son sommeil diurne. Cette formule spécifique peut être absorbée par des mortels ou vampires autres que l'alchimiste, après leur purification rituelle et une profonde méditation sur leur forme idéalisée ou désirée.

Cette connaissance rend l'expertise de l'alchimiste inestimable et désirable, même pour les vampires qui haïssent leur existence. Les Enfants du crépuscule offrant ouvertement ce type de service seront fort probablement forcés à le faire ou kidnappés plutôt que dument rémunérés.

• **Ingrédients** : le sang de l'alchimiste, du sang humain de tempéraments atrabilaire et flegmatique, des substances enthéogènes

• **Coût d'activation** : un test d'Exaltation ou 1 point de dégâts de santé aggravés pour les mortels

• **Groupements de dés** : Vigueur + Résolution

• **Système** : quiconque absorbe la formule mêlée à suffisamment de leur propre sang pour générer un test d'Exaltation succombe à un rêve catatonique fiévreux jusqu'à la prochaine nuit, leur psyché profonde sondant leur forme idéalisée ou celle fortement désirée. Les effets de Profanation de la hiérogamie sont limités à la morphologie externe de la forme humaine, le corps refusant toute transformation trop étrange ou exotique (voire fantastique), hors du spectre merveilleux de l'anatomie humaine.

Celui qui absorbe la formule fait un jet de Vigueur + Résolution (difficulté 8 – le nombre de réussites obtenues sur le jet de distillation). S'il s'agit d'un vampire, il ajoute son score de Fléau à la difficulté du jet.

En cas de succès, le processus de transformation a lieu et le corps change pour prendre la forme désirée. Une réussite critique peut octroyer ou éliminer des atouts et handicaps de la catégorie Apparence (comme avec tous les avantages, ceux-ci doivent être achetés avec des points d'expérience, voir page 180). Un triomphe brutal ou un échec bestial peuvent imposer un nouveau handicap, allant de Repoussant à Prédateur évident, en passant par Stigmates et même Organophage alors que la Bête interfère avec la transformation.

Même le sang d'un Enfant du crépuscule ne peut supprimer le Fléau d'un Nosferatu, le procédé incorporant l'immonde affliction du clan ne tenant aucun compte de l'image mentale que le vampire se fait de lui.

• **Durée** : permanent jusqu'à ce que le personnage l'utilise à nouveau.

Feuille de personnage (p. 428)

La compétence Performance devrait être Représentation.

LA CHUTE DE LONDRES

Ligne masquée par l'encadré (p. 18)

Les Vaults sont une série d'espaces d'art contemporain sous les voûtes de la station de métro Waterloo qui accueillent régulièrement des numéros comiques, des pièces de théâtre indépendantes et des festivals artistiques.

À proximité des Vaults se trouve le repaire du célèbre couple formé par la Toréador Emily Anastas et le Nosferatu Alan Chang, qui organisent des fêtes et des salons plus décadents après les heures d'ouverture.

Darius Shirazi, disciplines (p. 34)

Disciplines : Auspex 3, Domination 4, Occultation 3

VAMPIRE
LA MASCARADE

PUISSANCE DU SANG	COUP DE SANG	DÉGÂTS RÉGÉNÉRÉS (PAR TEST D'EXALTATION)	BONUS AUX POUVOIRS DE DISCIPLINES	RELANCE DU TEST D'EXALTATION (DISCIPLINE)	SCORE DE FLÉAU	PÉNALITÉ POUR SE NOURRIR
0	Ajoutez un dé	1 point de dégâts superficiels	Aucun	Aucune	0	Aucune
1	Ajoutez deux dés	1 point de dégâts superficiels	Aucun	Pour les pouvoirs de niveau un	2	Aucune
2	Ajoutez deux dés	2 points de dégâts superficiels	Ajoutez un dé	Pour les pouvoirs de niveau un	2	2 x la même quantité de sang animal et de sang en poche nécessaire pour étancher 1 point de Soif
3	Ajoutez trois dés	2 points de dégâts superficiels	Ajoutez un dé	Pour les pouvoirs de niveau deux ou moins	3	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif
4	Ajoutez trois dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez deux dés	Pour les pouvoirs de niveau deux ou moins	3	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 1 point de Soif étanché en moins par humain
5	Ajoutez quatre dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez deux dés	Pour les pouvoirs de niveau trois ou moins	4	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 1 point de Soif étanché en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 2
6	Ajoutez quatre dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez trois dés	Pour les pouvoirs de niveau trois ou moins	4	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif
7	Ajoutez cinq dés	3 points de dégâts superficiels	Ajoutez trois dés	Pour les pouvoirs de niveau quatre ou moins	5	2 points de Soif étanchés en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 2
8	Ajoutez cinq dés	4 points de dégâts superficiels	Ajoutez quatre dés	Pour les pouvoirs de niveau quatre ou moins	5	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif
9	Ajoutez six dés	4 points de dégâts superficiels	Ajoutez quatre dés	Pour les pouvoirs de niveau cinq ou moins	6	2 points de Soif étanchés en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 3
10	Ajoutez six dés	5 points de dégâts superficiels	Ajoutez cinq dés	Pour les pouvoirs de niveau cinq ou moins	6	Le sang animal et le sang en poche n'étanchent aucun point de Soif 3 points de Soif étanchés en moins par humain Doit vider un humain de son sang et le tuer pour faire passer sa Soif en dessous de 3