

VAMPIRE

LA MASCARADE

MÉCANIQUES DE JEU

PRÉPAREZ VOS DÉS

1. Additionnez vos valeurs d'attribut + compétence concernées
2. Prenez un nombre de dés (d10) de même couleur, équivalent à ce total
3. Remplacez ensuite, par des dés d'une autre couleur, un nombre de dés égal à votre niveau de Soif

Charisme ●●●○○○
Persuasion ●●○○○



SOIF



LANCEZ LES DÉS



1-5 sur un dé
ÉCHEC

6-9 sur un dé
RÉUSSITE

10 sur un dé
RÉUSSITE
 (+2 réussites pour chaque paire de 10)



1 sur un dé de Soif
ÉCHEC
 (échec bestial si le jet échoue)



10 sur un dé de Soif
RÉUSSITE
 (triomphe brutal et +2 réussites pour chaque paire de 10)

JETS FRÉQUENTS

Être aux aguets : Astuce + Vigilance
Esquiver : Dextérité + Athlétisme
Mentir : Manipulation + Subterfuge
Convaincre : Manipulation + Persuasion
Frapper du poing : Force + Bagarre
Lire les émotions : Astuce + Empathie
Se faufiler : Dextérité + Furtivité

EXEMPLES DE JETS DE DIFFICULTÉ 3 - Le conteur (ou le jet de l'adversaire) fixe la difficulté à égaler ou surpasser.



3 réussites
JET RÉUSSI !



2 réussites
ÉCHEC DU JET



5 réussites, critique
JET RÉUSSI !



1 réussite, bestial
ÉCHEC BESTIAL



6 réussites, critique
TRIOMPHE BRUTAL

COMMENT RELANCER ?

Dépensez 1 point de Volonté pour relancer jusqu'à 3 dés qui ne sont pas des dés de Soif (voir Dégâts de Volonté superficiels)

Exemples de conséquences pour les triomphes brutaux et les échecs bestiaux

- Compulsion : Paranoïa (fuis, vite !)
- Compulsion : Soif (bois, maintenant !)
- Compulsion de clan
- Bris de la Mascarade
- Perte temporaire de 1 point dans un avantage
- Acquiert une ou plusieurs Flétrissures

SANTÉ & VOLONTÉ

Dégâts de santé superficiels

Égaux à la marge de réussite du jet d'attaque + valeur de dégâts de l'arme (divisé par deux et arrondi au supérieur)

Éliminés grâce à des tests d'Exaltation en fonction de la Puissance du sang

Dégâts de santé aggravés

Infligés par le feu, la lumière du soleil ou lorsque des dégâts superficiels excèdent la jauge de santé

3 tests d'Exaltation au début de la nuit permettent d'éliminer un niveau de dégâts de santé aggravés (une seule fois par nuit)

Dégâts de Volonté superficiels

Généralement infligés par la dépense de Volonté (1 point dépensé = 1 dégât)

Au début d'une partie, éliminez-en un nombre égal à votre niveau en Résolution ou Sang-froid (le plus élevé des deux)

Dégâts de Volonté aggravés

Généralement infligés lorsque des dégâts superficiels excèdent la jauge de Volonté ou lors d'événements exceptionnels en jeu

Au début d'une partie, éliminez 1 dégât si vous avez agi conformément à votre Ambition

EXALTATION & REMORDS

Test d'Exaltation (1d10)

Réussite (6-10) : la Soif n'augmente pas

Échec (1-5) : la Soif augmente de 1

Faites toujours un test d'Exaltation lorsque vous vous réveillez au coucher du soleil et lorsque vous prenez les Couleurs de la vie.

Jet de Remords

Si vous avez au moins une Flétrissure à la fin de la partie, lancez un nombre de dés égal au nombre de cases libres non cochées de la jauge d'Humanité.

Au moins une réussite (6-10) = toutes les Flétrissures sont retirées

Aucune réussite = perte de 1 point d'Humanité et toutes les Flétrissures sont retirées

SE NOURRIR

Nourrissez-vous sur votre Troupeau ou faites un jet de prédation en fonction de votre mode d'alimentation. Lancez 1d10 pour le tempérament et un autre pour la Résonance ; un tempérament intense ajoute +1 dé aux jets des disciplines associées à la Résonance.

TEMPÉRAMENT

1-5 : équilibré, négligeable
 6-8 : fugace

9-10 : refaites un jet et prenez en compte les résultats ci-dessous :

1-8 : intense, 9-10 : vif*

*Un tempérament vif produit une Dyscrasie

RÉSONANCE

1-3 : flegmatique

4-6 : atrabilaire

7-8 : bilieuse

9-0 : sanguine

DISCIPLINES ASSOCIÉES

BILIEUSE - Célérité, Puissance

ATRABILAIRE - Force d'âme, Occultation

FLEGMATIQUE - Auspex, Domination

SANGUINE - Présence, Sorcellerie du sang

SANG ANIMAL - Animalisme, Protéisme

ABSENCE DE RÉSONANCE - Néant

VAMPIRE

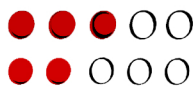
LA MASCARADE

MÉCANIQUES DE JEU

PRÉPAREZ VOS DÉS

1. Additionnez vos valeurs d'attribut + compétence concernées
2. Prenez un nombre de dés (d10) de même couleur, équivalent à ce total
3. Remplacez ensuite, par des dés d'une autre couleur, un nombre de dés égal à votre niveau de Soif

Charisme ●●●○○○
Persuasion ●●○○○○



SOIF



LANCEZ LES DÉS



1-5 sur un dé
ÉCHEC



6-9 sur un dé
RÉUSSITE



10 sur un dé
RÉUSSITE
(+2 réussites pour chaque paire de 10)



1 sur un dé de Soif
ÉCHEC
(échec bestial si le jet échoue)



10 sur un dé de Soif
RÉUSSITE
(trionphe brutal et +2 réussites pour chaque paire de 10)

JETS FRÉQUENTS

- Être aux aguets : Astuce + Vigilance
- Esquiver : Dextérité + Athlétisme
- Mentir : Manipulation + Subterfuge
- Convaincre : Manipulation + Persuasion
- Frapper du poing : Force + Bagarre
- Lire les émotions : Astuce + Empathie
- Se faufiler : Dextérité + Furtivité

EXEMPLES DE JETS DE DIFFICULTÉ 3 - Le conteur (ou le jet de l'adversaire) fixe la difficulté à égaler ou surpasser.



3 réussites
JET RÉUSSI !



2 réussites
ÉCHEC DU JET



5 réussites, critique
JET RÉUSSI !



1 réussite, bestial
ÉCHEC BESTIAL



6 réussites, critique
TRIOMPHE BRUTAL

SANTÉ & VOLONTÉ

Dégâts de santé superficiels

Égaux à la marge de réussite du jet d'attaque + valeur de dégâts de l'arme (divisé par deux et arrondi au supérieur)

Éliminés grâce à des tests d'Exaltation en fonction de la Puissance du sang

Dégâts de santé aggravés

Infligés par le feu, la lumière du soleil ou lorsque des dégâts superficiels excèdent la jauge de santé

3 tests d'Exaltation au début de la nuit permettent d'éliminer un niveau de dégâts de santé aggravés (une seule fois par nuit)

Dégâts de Volonté superficiels

Généralement infligés par la dépense de Volonté (1 point dépensé = 1 dégât)

Au début d'une partie, éliminez-en un nombre égal à votre niveau en Résolution ou Sang-froid (le plus élevé des deux)

Dégâts de Volonté aggravés

Généralement infligés lorsque des dégâts superficiels excèdent la jauge de Volonté ou lors d'événements exceptionnels en jeu

Au début d'une partie, éliminez 1 dégât si vous avez agi conformément à votre Ambition

COMMENT RELANCER ?

Dépensez 1 point de Volonté pour relancer jusqu'à 3 dés qui ne sont pas des dés de Soif (voir Dégâts de Volonté superficiels)

Exemples de conséquences pour les triomphes brutaux et les échecs bestiaux

- Compulsion : Paranoïa (fuis, vite !)
- Compulsion : Soif (bois, maintenant !)
- Compulsion de clan
- Bris de la Mascarade
- Perte temporaire de 1 point dans un avantage
- Acquiert une ou plusieurs Flétrissures

EXALTATION & REMORDS

Test d'Exaltation (1d10)

Réussite (6-10) : la Soif n'augmente pas

Échec (1-5) : la Soif augmente de 1

Faites toujours un test d'Exaltation lorsque vous vous réveillez au coucher du soleil et lorsque vous prenez les Couleurs de la vie.

Jet de Remords

Si vous avez au moins une Flétrissure à la fin de la partie, lancez un nombre de dés égal au nombre de cases libres non cochées de la jauge d'Humanité.

Au moins une réussite (6-10) = toutes les Flétrissures sont retirées

Aucune réussite = perte de 1 point d'Humanité et toutes les Flétrissures sont retirées

SE NOURRIR

Nourrissez-vous sur votre Troupeau ou faites un jet de prédation en fonction de votre mode d'alimentation. Lancez 1d10 pour le tempérament et un autre pour la Résonance ; un tempérament intense ajoute +1 dé aux jets des disciplines associées à la Résonance.

TEMPÉRAMENT

1-5 : équilibré, négligeable
6-8 : fugace

9-10 : refaites un jet et prenez en compte les résultats ci-dessous :

1-8 : intense, 9-10 : vif*

*Un tempérament vif produit une Dyscrasie

RÉSONANCE

1-3 : flegmatique

4-6 : atrabilaire

7-8 : bilieuse

9-0 : sanguine

DISCIPLINES ASSOCIÉES

BILIEUSE - Célérité, Puissance

ATRABILAIRE - Force d'âme, Occultation

FLEGMATIQUE - Auspex, Domination

SANGUINE - Présence, Sorcellerie du sang

SANG ANIMAL - Animalisme, Protéisme

ABSENCE DE RÉSONANCE - Néant