

Le Système de combat

Un combat est divisé en une série de tours de trois secondes.

L'Initiative

1d10 + Dextérité + Astuce + Niveau de Célérité (Hors actions supplémentaires) - Pénalités de blessures

L'Attaque (diff.6)

Dextérité + Mêlée, Bagarre, Armes à feu ou Athlétisme

La Défense (diff.6)

- Blocage : Dextérité + Bagarre

Les dégâts létaux et aggravés ne peuvent pas être bloqués, sauf si le défenseur possède la discipline Force d'âme ou porte une armure.

- Esquive : Dextérité + Athlétisme (Diff. 8 en cas de tir)
- Parade : Dextérité + Mêlée

En cas de parade sur un ennemi désarmé, les réussites > attaque sont autant de réussites sur un jet d'attaque contre lui.

- Défense complète :

Groupement de dés complet sur la première action défensive, -1d (cumulatif) pour chaque action défensive suivante dans le même tour.

Les Dégâts (diff.6)

Chaque réussite après la première sur un jet d'attaque vous donne 1 dé supplémentaire aux Dégâts.

Les jets de dégâts ne sont pas affectés par les échecs critiques.

L'Absorption des dégâts (diff.6)

- Contondants (/) : (Dégâts - Vigueur - Armure) / 2 [Arrondi à l'inférieur]

Si tous les niveaux de santé sont remplis par des blessures contondantes et que vous subissez 1 niveau de dégâts létaux, votre vampire entre en torpeur.

- Létaux (X) : Dégâts - Vigueur - Armure

Les caïnites dont tous les niveaux de santé sont marqués de dégâts létaux sombrent dans la torpeur.

Si tous les niveaux de santé sont remplis par des blessures létales, et que vous subissez 1 niveau de dégâts aggravés votre vampire rencontre la Mort ultime.

- Aggravés (*) : Dégâts - Force d'âme - Armure

Un caïnite avec un tableau de santé rempli de niveaux de dégâts aggravés subit la Mort ultime.

Les manœuvres générales

- Actions multiples :

La chose doit être décidée avant d'effectuer la première d'entre elles. Cette première action doit alors être effectuée à une difficulté augmentée de +1, et avec un dé en moins dans le groupement correspondant.

La deuxième à une difficulté majorée de + 2, avec deux dés en moins, et ainsi de suite.

Il n'est possible de faire qu'une attaque par tour, à moins de disposer de points en Célérité.

- Attaque de flanc : +1d d'attaque
- Attaque de dos : +2d d'attaque
- Combat aveugle : difficulté +2
- Embuscade : Jet d'opposition Dextérité + Furtivité (Attaquant) / Perception + Vigilance (Cible)

Attaquant > Cible : 1 attaque gratuite + Nb de réussite supplémentaires ajoutées au jet d'attaque

Attaquant = Cible : l'attaquant frappe en premier, la cible peut se défendre

Attaquant < Cible : Initiative normale

- Viser :

Taille de la cible	Diff.	Dégâts
Moyenne (membre, mallette)	+1	-
Petite (main, tête, ordinateur)	+2	+1
Précise (œil, cœur, serrure)	+3	+2

Les manœuvres de corps à corps

- Adversaires multiples : Diff. Attaque et Défense +1 / adversaire (Max. 4)
- Empoignade : Force + Bagarre, Diff (6), Dégâts (Force)

Avec un jet d'attaque réussi, l'attaquant saisit son adversaire.

Au premier tour, l'attaquant peut faire un jet de dégât en utilisant sa Force. Les tours suivants, les combattants peuvent infliger automatiquement des dégâts dépendants de leur Force ou tenter d'échapper à l'empoignade.

Pour s'échapper, il faut réussir un jet en opposition de Force + Bagarre.

- Immobilisation : Force + Bagarre, Diff (6)

N'inflige pas de dégât, sur un jet réussi, l'attaquant immobilise son adversaire jusqu'à la prochaine action de celle-ci. A ce moment, les deux combattants font un jet en opposition de Force + Bagarre.

- Plaquage : Force + Bagarre, Diff (7), Dégâts (Force +1)

Les deux adversaires doivent réussir un jet de Dextérité+ Athlétisme (difficulté 7) ou être sonnés. Même si la cible réussit son jet, elle est déséquilibrée et subit un + 1 à la difficulté de ses actions le tour suivant.

- Morsure : Dextérité + Bagarre + 1, Diff (6), Dégâts (Force +1).

Les dégâts sont aggravés.

Pour attaquer par morsure, le vampire doit d'abord réussir une manœuvre d'empoignade, immobilisation ou plaquage.

Le tour suivant l'attaque réussie, le joueur peut annoncer la tentative de morsure.

Le joueur peut également annoncer que la morsure du vampire sera une attaque de « Baiser ». Un Baiser est résolu de la même manière, mais n'inflige aucun dégât. S'il est réussi, le vampire peut commencer à boire le sang de sa victime (3pt / tour).

Les manœuvres de combat à distance

Difficulté de base suivant la portée :

Dans les 2m = Diff (4), Courte = Diff (6), Maximale (Courte x2) = Diff (8)

Le nombre de tir maximal par tour pour chaque arme est indiqué par leurs cadences respectives.

Recharger prend un tour complet.

- Ajuster : L'attaquant ajoute + 1 dé à son groupement pour un tir unique / tour passé à viser.

Le nombre maximum de dés qui peut être ainsi ajouté est égal au niveau de Perception du tireur.

Une lunette ajoute + 2 dés supplémentaire au premier tour de visée.

Il est impossible d'ajuster une cible se déplaçant plus vite qu'en marchant.

- Rafale de trois balles : Dextérité + Arme à feu, Diff (+1), Dégâts (selon l'arme).

L'attaquant obtient +2 dés supplémentaires à son unique jet d'attaque.

- Tir automatique : Dextérité + Arme à feu, Diff (+2), Dégâts (selon l'arme).

Le chargeur est vidé en une seule attaque sur une même cible, Ajoute 10 dés de précision au jet d'attaque et vide le chargeur.

Un tireur utilisant le tir automatique ne peut pas viser une partie précise du corps.

- Arrosage : Dextérité + Arme à feu, Diff (+2).

Ajoute 10 dés de précision au jet d'attaque et vide le chargeur.

Une surface d'un maximum de 3 mètres peut être couverte.

L'attaquant partage équitablement les réussites obtenues entre toutes les cibles dans la zone arrosée.

Si une seule cible est dans la zone d'effet, elle encaisse seulement la moitié des réussites.

Esquiver un arrosage se fait contre une difficulté augmentée de + 1.

Complications

- Aveugle : ajoutez +2 dés aux attaques contre une cible aveuglée.
- Immobilisation : ajoutez + 2 dés aux attaques contre une cible immobilisée.
- Pieu dans le cœur : L'attaquant doit viser le cœur (difficulté 9).

Si l'attaque réussit et inflige au moins 3 niveaux de dégâts, la cible est immobilisée.

Elle est consciente (et peut utiliser des disciplines comme Auspex), mais ne peut ni bouger ni dépenser de point de sang.

La Santé

Les pénalités aux groupements de dés dues à la perte de niveaux de santé s'appliquent uniquement aux actions. Elles ne s'appliquent pas aux actions réflexes, comme l'absorption des dégâts, la plupart des tests de vertus ou les jets de Volonté.

Les pénalités de niveau de santé s'appliquent aux jets de dégâts des attaques basées sur la Force, mais pas à ceux des armes mécaniques.

Guérir un niveau de blessure contondante nécessite un tour (ou un jet réussi en Vigueur + Survie, diff.8) et la dépense d'1 points de sang.

Guérir un niveau de blessure létale nécessite un tour (ou un jet réussi en Vigueur + Survie, diff.8) et la dépense d'1 points de sang.

Guérir un niveau de blessure aggravée nécessite un jour de repos et la dépense de 5 points de sang.

Les Capacités

Les personnages ne disposant pas de la capacité requise peuvent se contenter de leur attribut (mais avec une difficulté majorée de +1).

Les Spécialités

Lorsqu'un joueur fait un jet pour résoudre une action dans laquelle son personnage est spécialisé, il peut compter tous les « 10 » comme deux réussites au lieu d'une seule.

Bien sûr, en cas de résultat de « 1 » sur les dés annulant le « 10 », les deux réussites obtenues avec le « 10 » sont perdues.

Les Vertus

Conscience

Permet d'évaluer la relation du personnage avec le « bien » et le « mal ».

Conviction

Mesure la capacité du personnage à conserver sa raison lorsqu'il affronte ses désirs, la souffrance ou le besoin.

Maîtrise de soi

Définit le contrôle du personnage sur sa Bête.

(Un personnage ne peut jamais lancer plus de dés pour résister à la frénésie ou la contrôler qu'il n'a de points dans sa réserve de sang)

Courage

Qualité qui permet à un personnage de faire face à la peur ou au danger.

La Volonté

La Volonté possède à la fois un niveau permanent (Utilisé pour les jets) et une « réserve » temporaire.

Un personnage ayant épuisé sa réserve de Volonté est physiquement, spirituellement et moralement épuisé.

- Dépenser de la Volonté :

1pt pour obtenir une réussite automatique sur une action. (1 seul point peut être utilisé durant un tour de cette manière).

1pt pour empêcher un dérangement de se manifester.

1pt pour ignorer les pénalités dues aux blessures pendant 1 tour. (Un personnage invalide ou en torpeur ne peut pas dépenser de point de Volonté de cette manière).

- Regagner de la Volonté :

La réserve de Volonté d'un personnage est totalement restaurée à la fin d'un scénario.

Si un personnage se comporte d'une façon correspondant à sa nature, il peut regagner des points de Volonté.

A la discrétion du MJ.

La Réserve de sang

Chaque point de sang correspondant à peu près à un dixième du volume de sang d'un mortel adulte moyen.

Un vampire avec zéro point de sang est consumé par la soif et très susceptible de sombrer dans la frénésie.

- Dépenser des Points de sang :

Un vampire dépense 1 point de sang chaque nuit lorsqu'il se réveille.

1pt pour guérir 1 niveau de santé (blessure contondante ou létale).

1pt pour augmenter un attribut physique (Force, Dextérité ou Vigueur) d'un niveau pour la durée de la scène.

(8 – Humanité) pt pour apparaître plus humain durant une scène (Seuls les vampires suivant la Voie de l'Humanité peuvent utiliser le sang de cette manière).

- Regagner des points de sang :

Un vampire peut prendre jusqu'à 3 points de sang par tour d'un calice donné.

La Frénésie

Un caïnite au bord de la frénésie doit faire un jet étendu de Maîtrise de soi avec une difficulté variable (les damnés possédant la vertu Instinct entrent toujours en frénésie)

Le joueur doit obtenir cinq réussites pour que son personnage contrôle totalement ses pulsions de violence.

Un vampire en proie à la frénésie ignore les pénalités aux groupements de dés dues aux blessures.

Toutes les difficultés pour utiliser la Domination (ou tout pouvoir équivalent) sur un vampire en frénésie sont augmentées de +2, et les difficultés pour y résister sont diminuées de -2.

Les personnages en frénésie sont immunisés aux effets du Röttschreck.

Un personnage en frénésie n'est plus lui-même. Il fait n'importe quoi pour apaiser sa soif ou détruire la cause de la frénésie.

Un joueur dont le personnage est en proie à la frénésie peut choisir de dépenser 1 point de Volonté. Ceci lui permet de contrôler une action du personnage durant un tour.

Röttschreck

La lumière du soleil et le feu peuvent provoquer une panique et entraîner la fuite ou la lutte à mort.

Un vampire voulant échapper au Röttschreck doit faire un jet étendu de Courage avec une difficulté variable. Comme pour la frénésie, cinq réussites doivent être accumulées.

Un échec signifie que le caïnite s'enfuit loin du danger.

Un point de Volonté peut être dépensé pour garder le contrôle pendant un tour.

La Dégénérescence

Chaque fois qu'un personnage entreprend une action en conflit avec sa Voie, il doit faire un jet de Conscience/Conviction Diff. 8.

On ne peut pas dépenser de Volonté pour obtenir des réussites automatiques à ce jet.

Si le joueur obtient au moins une réussite, le personnage ne perd pas de point dans sa Voie.

S'il rate le jet, le personnage perd 1 point dans sa Voie.

En cas d'échec critique, le personnage perd 1 point dans sa Voie, 1 point de Conscience/Conviction et gagne un dérangement !

Un vampire dont la Voie est tombée à zéro devient PNJ.

- Comportement :

La moralité d'un vampire a un impact direct sur son « Comportement ».

Plus la Voie du vampire est élevée, plus fort est l'effet.

Niveau de Voie : 10 (Diff. -2), 9-8 (Diff. -1), 3-2 (Diff. +1), 1 (Diff. +2).

Pour l'Humanité, il modifie les jets sociaux.

Pour la Voie des Rois, il modifie les jets liés au Commandement.

Pour la Voie des Cœurs écorchés, il modifie les jets en Maîtrise de soi.

Pour la Voie des Ossements, il modifie les jets visant à ne pas se faire repérer.

Pour la Voie Einherjar, il modifie les jets en Courage.