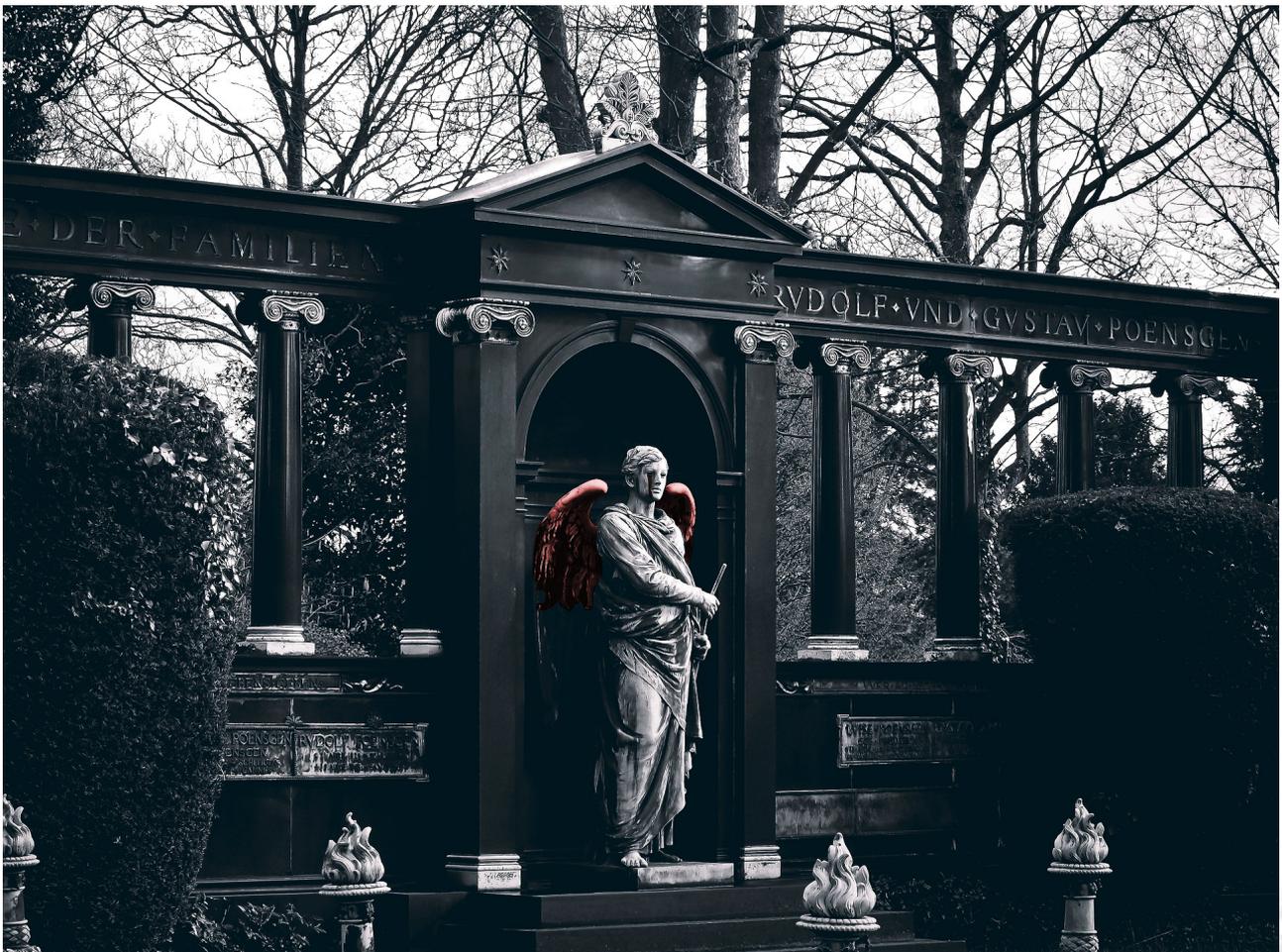


Vampyre: Ein weiterer Lied

Un jeu de rôle de
Manon et Simon LI

SOMMAIRE

Introduction	p. 3
La Bête	p. 4
Créer des personnages	p. 12
Créer de la fiction	p. 19
Système de résolution	p. 25
Conclusion	p. 30



I NTRODUCTION

Un lied est un poème germanique, nostalgique et romantique, chanté par une voix lyrique et accompagné par un piano ou un ensemble instrumental classique.

Vampyre: Ein weiterer Lied est un jeu de rôle amateur. Il est distribué sous licence Creative Commons: Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification 4.0 International.



Pour jouer à Vampyre: Ein weiterer Lied, vous aurez besoin d'une poignée de dés à 6 faces (d6) et de la feuille de personnage présente en fin de document. L'un des participant endossera le rôle de Maître du Jeu (MJ) tandis que les autres prendront le rôle des personnages principaux de l'histoire, les Personnages Joueurs (les PJ).

Dans Vampyre: Ein weiterer Lied vous incarnez des vampires, des êtres à la fois sublimes et dangereux, torturés par le passage des âges. Au fond de vous se trouve la Bête, le reflet de votre inhumanité, le gouffre de votre santé. Confrontés à la noirceur du monde, comment allez-vous survivre face à la clepsydre qui se vide irrémédiablement ? Vampyre: Ein weiterer Lied est un jeu psychologique et dramatique dans un univers gothique contemporain. Il vous amènera à vous questionner sur votre nature vampirique, sur vos émotions et sur la Bête qui sommeille au fond de vous.

Pour certains joueurs vétérans, le lien entre Vampyre: Ein weiterer Lied et Vampire: the Requiem ou même Vampire: the Mascarade édités chez White Wolf est évident. Oui, il l'est, de toute évidence ! Vampyre: Ein weiterer Lied reprend des éléments des jeux mythiques de vampire mais il fait la part belle aux sentiments et aux relations entre les personnages, à la Bête et à la noirceur de l'humanité. Dans Vampyre: Ein weiterer Lied, on ne joue pas aux super héros, on n'utilise pas les Disciplines à tour de bras, on n'abat pas des humains par centaines. Ici, les vampires sont des êtres errants en quête de réponses métaphysiques. Le système de jeu soutient cette proposition et il sera difficile pour vous de produire une fiction épique où des factions de vampires luttent pour le pouvoir. Si c'est cela que vous cherchez, ce jeu n'est peut être pas pour vous: les jeux édités par White Wolf satisferont certainement mieux vos attentes.

Vampyre: Ein weiterer Lied met en scène des âmes damnées, des êtres errants, des immortels sur le fil du rasoir. Et vous, quand succomberez-vous à votre nature la plus intime ?

Merci à Xiam, Samash, Nemrod et Echoes pour avoir participé à la première saison de Vampire. Merci aux cobayes et aux relecteurs.

Dans tout ce document, nous prendrons l'exemple d'une table où Manon, Jean-François, Echoes, Thomas, Michaël et Simon jouent à Vampyre: Ein weiterer Lied. Simon sera le MJ. Les autres incarneront des vampires en lutte constante avec la Bête au fond d'eux.

LA BÊTE

RÉSUMÉ DE LA DÉFINITION DE LA BÊTE

La Bête est la part inhumaine du vampire.

La Bête est liée à deux Emotions. Elle amène l'Anesthésie ou l'Intempérance de ces Emotions.

Les deux Emotions sont indiquées sur les Vitraux Emotionnels (qui se trouvent sur la fiche de personnage). Elles sont accompagnées chacune d'une échelle d'intensité.

L'Anesthésie ou l'Intempérance d'une Emotion est représentée par le nombre de d6 se trouvant dans son Vitrail Emotionnel.

Les Emotions se Chargent lorsqu'elles sont sollicitées. Elles se Déchargent lorsque le vampire peut prendre du recul sur la situation ou connaît un moment de répit.

La Bête empêche les Emotions de se Décharger, éloignant le vampire de plus en plus de la réalité et de son humanité.

La présence de la Bête se fait sentir lorsqu'au moins 5d6 au moins se trouvent dans un Vitrail Emotionnel.

Charger une Emotion, c'est placer 1d6 supplémentaire dans le Vitrail Emotionnel. Il ne peut jamais y avoir moins de 1d6.

Un personnage peut Charger volontairement une Emotion.

Pour Décharger une Emotion, lancez tous les dés présents dans chacun des Vitraux Emotionnels.

- Les dés affichant 1 sont conservés.
- Les autres dés sont enlevés des Vitraux Emotionnels.

LES VAMPIRES

Vampyre: Ein weiterer Lied propose d'incarner des vampires, des êtres éternels, des ombres damnées. Ce mythe a été largement repris par pléthores d'oeuvres littéraires, cinématographiques, musicales ou ludiques. Il est avant tout un être qui se définit par sa non-vie. La mort qu'elle soit violente ou limbée de sensualité n'en demeure pas moins un temps profondément marquant.

A lors que l'Etreinte aspire la force, le Sang, la vie de l'être, ce dernier reçoit une explosion de sensations, d'émotions et de sentiments nouveaux.

Dès lors, il lui faut appréhender le monde au travers d'un prisme singulier: le regard de l'humain qu'il était et qui demeure en lui et le regard de la Bête qui tend à l'éloigner de tout ce qu'il était. Bien sûr, la Bête n'est pas unique, chaque individu la ressent différemment: une voix intérieure, une émotion qui se cristallise...

L'éternité n'est alors qu'un combat sans fin entre l'humain et sa Bête, l'un tentant désespérément de se raccrocher à la réalité sur laquelle il n'a plus d'emprise, l'autre voulant irrémédiablement laisser surgir ce flux de violence, de sensualité qui fait tout le paradoxe du vampire.

Constamment déchiré, en lutte, le vampire laisse alors entrevoir sa force démesurée, ses capacités extraordinaires, son instinct de survie...

LES EMOTIONS

Dans Vampyre : ein weiterer Lied, l'Etreinte installe la Bête au sein de l'être qui est embrassé. Cette nouvelle composante de l'individu s'empare de ses Souvenirs et de ses Emotions. Il n'est pas aisé de la maîtriser et une lutte incessante s'installe dès lors entre la Bête et l'humain.

D'après Robert Plutchik, les huit Emotions de base sont la Peur, la Colère, la Joie, la Tristesse, la Confiance, le Dégoût, l'Espoir et la Surprise. Elles constituent un spectre de réactions, d'attitudes, de sentiments qui résultent d'une combinaison d'Emotions, d'une construction et qui peut être durable. C'est cette approche que nous retiendrons dans Vampyre: Ein weiterer Lied.



Mais la Bête n'appuie pas son emprise par les choses durables et pérennes. La Bête est immédiate, elle est violente et destructrice. Elle s'empare des Emotions de base, pas de la complexité des sentiments.

L'ANESTHÉSIE ET L'INTEMPÉRANCE

La Bête focalise son attention en particulier sur deux Emotions que le joueur sera libre de choisir.

Elle s'approprie l'Emotion et pousse l'individu vers l'Anesthésie, c'est-à-dire l'effacement de l'Emotion, ou vers l'Intempérance, c'est-à-dire l'Emotion ressentie sans retenue.

L'Intempérance représente l'exaltation d'une Emotion, son excès. L'Anesthésie représente l'absence d'une Emotion, sa carence. Attention donc à ne pas confondre l'état d'Anesthésie avec le fait de ressentir l'Emotion contraire. En effet, l'Anesthésie de la Joie correspond à l'absence de Joie et non à la Tristesse.

Extrait d'un journal intime retrouvé dans le cimetière de Trémé - Nouvelle Orléans:

"On m'a privée de la liberté de choisir. Celle de choisir de mourir. On m'a condamnée à cohabiter avec cette Bête, elle qui m'a pétrifiée dans les derniers instants de mon existence : la Peur. Je la vois dans les moindres recoins de mon corps qui ne m'appartient plus. Elle grandit en moi. Elle suce la douceur de mes mains, elle aspire la gentillesse de ma bouche, elle défait mon regard de sa compassion,

elle annihile mon humanité."

LES VITRAUX EMOTIONNELS

Le chemin à parcourir jusqu'à la Bête peut être rapide. Les Emotions peuvent s'emballer ou au contraire désespérément rester muettes. L'échelle d'intensité des Emotions, le cheminement vers l'Anesthésie ou l'Intempérance, est inscrite sur la feuille de personnage au niveau des Vitraux Emotionnels. Chaque Vitrail Emotionnel représente une Emotion de base dont la Bête s'est emparée.

L'Emotion concernée est inscrite à la base du Vitrail. Puis les étapes qui mènent à la Bête sont notées sur le côté. A l'intérieur du Vitrail se trouve un nombre de d6 représentant à quel point le vampire est proche de sa Bête. Plus il y a de dés dans le Vitrail Emotionnel, plus la Bête se manifeste.

Lorsqu'il y a au moins 5d6 dans un Vitrail Emotionnel, la Bête prend le dessus sur l'humain jusqu'à ce que le vampire puisse Décharger ses Emotions.

Etre submergé par la Bête ne veut pas forcément dire devenir un incontrôlable monstre sanguinaire. Il s'agit plutôt d'un état second dans lequel l'expression la plus extrême de l'Emotion (Anesthésie ou Intempérance) guide les actes du vampire.

L'échelle d'intensité des Emotions est présentée dans le tableau ci-après. Chaque étape est à inscrire sur le côté du Vitrail Emotionnel. Ces étapes sont à prendre comme des aides au roleplay et non

LA BÊTE

pas des termes techniques à considérer comme absolus. Il serait de toute façon difficile de placer une échelle numérique sur les Emotions que nous ressentons. Gardez

simplement en tête que la Bête prend le dessus sur l'humain lorsqu'au moins 5d6 se trouvent au centre d'un Vitrail Emotionnel.



Paranoïa

La Bête



Terreur



Anxiété



La Peur



↑ Anesthésie	Acceptation	Résignation	Inconscience	Lassitude
	Détachement	Tolérance	Frivolité	Ennui
	Amusement	Indulgence	Légèreté	Désabusement
Emotion de base	Joie	Confiance	Peur	Surprise
↓ Intempérance	Ravisement	Crédulité	Anxiété	Intérêt
	Euphorie	Admiration	Terreur	Etonnement
	Béatitude	Fanatisme	Paranoïa	Anaphylaxie

↑ Anesthésie	Apathie	Morbidité	Fatalisme	Passivité
	Regret	Indifférence	Renoncement	Opportunisme
	Nostalgie	Gêne	Ressentiment	Attente
Emotion de base	Tristesse	Dégoût	Colère	Espoir
↓ Intempérance	Désespoir	Ecoëurement	Hargne	Souhait
	Mélancolie	Répulsion	Rage	Volonté
	Dépression	Exécration	Fureur	Avidité

LES COMPORTEMENTS EN ANESTHÉSIE ET EN INTEMPÉRANCE

LA JOIE

La Joie est une Emotion vive, agréable, qui peut résulter d'une rencontre, d'une réussite. La prise de possession de cette Emotion par la Bête peut conduire le personnage vers l'Intempérance de cette Emotion, c'est-à-dire se trouver durablement dans le Ravisement, l'Euphorie ou enfin la Béatitude et ce dans n'importe quelle situation. Ainsi la perte d'un proche peut ne pas extirper le vampire de la sérénité dans laquelle il se trouve. Inversement, l'Anesthésie de cette Emotion consiste en

son atténuation : le personnage sera Amusé, puis Détaché et enfin il sera dans un état d'Acceptation. Il faut envisager l'Anesthésie non pas comme le contraire d'une Emotion, mais bien comme son effacement : le vampire ne sera en aucun cas triste si la Bête s'approprie l'émotion "Joie".

LA TRISTESSE

La Tristesse est l'incapacité à éprouver de la Joie. Elle plonge le sujet dans un état de dépression morale. Elle est ainsi l'Emotion opposée à la Joie. Là encore la Bête va jouer sur ce levier et pousser le sentiment à outrance conduisant progressivement le personnage vers le Désespoir, la Mélancolie puis la

LA BÊTE

Dépression. L'Anesthésie conduira le personnage dans la Nostalgie, puis lui fera ressentir un vague Regret pour enfin le plonger dans l'Apathie.

LA CONFIANCE

L'Intempérance de l'Emotion "Confiance" pousse le sujet dans le Fanatisme qu'il soit porté sur le personnage lui-même ou sur un autre individu ou idée. Dans ce cas, le personnage idolâtrera l'objet jusqu'à l'effacement de sa lucidité. A l'inverse, l'Anesthésie de cette Emotion conduira le sujet vers l'isolement social. Là encore il ne s'agit pas de ne plus faire confiance, mais de l'absence de Confiance.

LA PEUR

La Peur poussée à outrance place le sujet dans un état Paranoïaque le faisant douter

de tout, voyant le mal partout... L'Inconscience quant à elle annihile la capacité d'auto-préservation du personnage qui sera capable de se jeter à corps perdu dans la gueule du loup.

LA SURPRISE

L'absence de Surprise place le sujet dans une stase de Lassitude. L'Emotion "Surprise" sollicitée à son paroxysme rend le sujet hyper-sensible. Il réagit à tout ce qui se propose à lui: il s'agit de l'Anaphylaxie.

LE DÉGOÛT

L'excès de l'Emotion "Dégoût" conduit le personnage à Exécrer un individu, une idée... Le rejet sera alors violent et sans consensus. L'annihilation de cette Emotion ne consiste pas en l'attraction. Au contraire, lorsque l'individu est frappé de Morbidité, il



s'agit de ne plus ressentir de Dégoût et par voie de conséquence d'être capable des pires horreurs, par exemple l'inceste, sans y voir l'expression de goûts malsains ou pervers.

LA COLÈRE

Pour l'Emotion "Colère", l'état de Fureur est en lui-même assez explicite et nous permet d'envisager un personnage dans un comportement de folie rythmé par des actes d'une extrême violence. Alors que le Fatalisme plonge le personnage dans une sorte d'acceptation de sa destinée qui l'empêche de se révolter contre les puissants, contre les horreurs qu'il peut voir ou subir.

L'ESPOIR

L'intensité de l'Emotion "Espoir" joue sur l'implication du sujet. La Bête peut le pousser à passer du simple Souhait, "je souhaite", à une Volonté plus marquée, "je veux", pour finir par l'Avidité, "j'exige". A l'inverse, le sujet peut être de moins en moins impliqué dans l'Espoir: il peut se trouver dans une situation d'Attente, puis ne plus attendre mais être satisfait du résultat obtenu alors qu'il ne l'avait même pas envisagé, et enfin être totalement Passif. Qu'il se produise un événement ou non a alors le même effet sur lui.

CHARGER ET DÉCHARGER UNE EMOTION

Une Emotion met le corps en mouvement, il lui donne la motio. L'Emotion est donc un mouvement "qui sort", "qui laisse quelque chose s'échapper". Il s'agit d'une réponse physiologique à une stimulation. Elle possède une fonction double,

celle de produire une réaction et celle de réguler l'état interne du corps.

Trois phases peuvent décrire son mécanisme : une Charge, une tension puis une Décharge. Même si elle ne dure que quelques minutes, l'Emotion doit passer par ces trois étapes pour que l'organisme retrouve son intégrité. Or la Bête vit dans l'excès ou l'absence. Elle tend à garder les Emotions Chargées pour vivre, pour se nourrir et pour subsister.

Un personnage Charge une Emotion, lorsqu'il se trouve face à une situation émotionnellement intense ou lorsqu'il puise dans sa nature vampirique. En somme, un personnage Charge une Emotion :

- en conséquence à un test d'Emotion (voir le chapitre sur la résolution);
- lorsqu'il utilise une Discipline;
- lorsqu'il dépense un point de Sang.

Un joueur peut également décider de Charger volontairement une Emotion si cela a du sens dans la situation donnée. Il décrit alors la scène, aidé par les autres participants autour de la table. Tous prendront alors bien soin de laisser le joueur apprécier cet instant spécialement confectionné pour son personnage.

En terme de jeu, Charger une Emotion, c'est placer 1d6 dans le Vitrail Emotionnel correspondant. Lorsqu'au moins 5d6 se trouvent dans le Vitrail, la Bête prend le dessus sur l'humain. On peut Charger une



Emotion au delà de 5d6 mais il ne peut jamais y avoir moins de 1d6 dans un Vitrail.

Lorsque les personnages sont dans une situation où ils peuvent prendre du recul sur les événements ou lorsqu'ils ont un instant de répit, ils peuvent Décharger leurs Emotions. Cet acte salvateur permet au vampire de garder leur santé, de ne pas sombrer dans l'inhumanité. Parler de la situation, prendre du recul, tisser des liens, pardonner, haïr aussi, se défouler ou intellectualiser, voici autant de moyens de Décharger une Emotion. Ce n'est pas forcément un acte solitaire, certains vampires ont besoin de compagnie, de partager leurs souffrances.

Lorsque Théodore comprend les sévices que le bourreau a infligé à Joy, la colère l'envahit, le cristallise. Il monte alors à l'étage du Manoir et décharge la tension en hurlant et en détruisant le

meuble de la chambre.

En terme de jeu, pour Décharger une Emotion, il faut lancer tous les dés présents dans son Vitrail Emotionnel:

- Les dés affichant 1 sont conservés dans le Vitrail.

- Les autres dés sont retirés du Vitrail. Il ne peut jamais avoir moins de 1d6 dans un Vitrail.

Si après une Décharge, un Vitrail Emotionnel comporte 5d6 ou plus, c'est-à-dire si la Bête reste dominante sur le vampire, le personnage n'est plus jouable: il a définitivement perdu contact avec la réalité. La Bête aura alors malheureusement gagné. Le vampire vivra dans sa réalité propre, infusée par la Bête, sans espoir de rédemption...

CRÉER UN PERSONNAGE

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Choisir un Nom.

Choisir une Quête, un objectif à long terme.

Choisir un Problème, un obstacle qui vous empêche d'atteindre votre objectif.

Choisir cinq Souvenirs qui vous lient à d'autres personnages (PJ ou PNJ). Affecter à chaque Souvenir une Emotion.

Choisir deux Emotions qui définissent votre Bête. Pour chacune des deux Emotions, remplir l'échelle d'intensité.

Placer 1d6 dans chaque Vitrail Emotionnel.

Acheter pour 10 points d'Expérience les Disciplines. Affecter une Emotion à chaque Discipline.

Répartir 10 points parmi les Caractéristiques (Corps, Coeur, Esprit) avec un minimum de 1 dans chaque.

Le nombre de points de Sang est égal à $3+1d6$.



Maintenant que vous savez ce qu'est la Bête, il vous faut créer un personnage et affronter la part sombre du vampire que vous incarnerez !

Prenez une copie de la feuille de personnage se trouvant en fin de document. Avec l'ensemble des participants, remplissez cette fiche pour chaque PJ. La création de personnage est un processus qui se fait en groupe: pensez à annoncer vos choix et vos envies à l'ensemble des participants.

CHOISIR UN NOM

Choisissez un Nom pour votre personnage. Vous pouvez également choisir la date de l'Etreinte, c'est à dire le moment où votre personnage est devenu vampire.

Manon souhaite créer un personnage qui se nomme Joy Saylor. Elle note donc sur sa fiche le nom de son personnage. Joy a été Etreinte le 02 février 2016.

CHOISIR UNE QUÊTE

La Quête est l'objectif de votre personnage, ce pour quoi il se bat, ce qu'il recherche, ce qui le met en mouvement. C'est la raison pour laquelle votre personnage ne reste pas dans son coin, mais au contraire va chercher à se dépasser. La Quête doit être un objectif à long terme.

Si le PJ atteint sa Quête, il n'est plus jouable: il est accompli. Le joueur qui l'incarne devra alors faire un nouveau personnage.

Manon souhaite que Joy soit en quête d'amour. Elle lance l'idée à l'ensemble des participants et Thomas propose que son personnage, qui se nomme Théodore, et Joy soient liés. Le MJ propose ensuite que la relation entre Joy et Théodore soit difficile. Les joueurs se mettent d'accord: Joy cherche l'amour, et plus précisément elle souhaite vivre l'éternité avec Théodore, son amour, loin des troubles de la vie et du monde qui les entoure. Elle note donc cette Quête sur la fiche de personnage: "Vivre loin du monde avec mon amour Théodore".

CHOISIR UN PROBLÈME

Choisissez un Problème pour votre personnage. Un Problème est un obstacle qui se met en travers de la Quête de votre personnage. C'est la raison pour laquelle votre personnage risque d'échouer dans sa Quête. Ce peut être un élément extérieur, une connaissance, un ennemi; ou un élément intérieur, un sentiment, une lutte interne.

Manon propose que Théodore lui-même soit un frein à la relation qu'il entretient avec Joy. Thomas propose que son personnage soit impulsif et fougueux, parfois inconscient. Une fois qu'il a découvert sa nature vampirique, Théodore se rend compte qu'il peut avoir le monde dans le creux de sa main. Simon, le MJ, propose que Théodore se soit confronté dans le passé à un vampire ancien et puissant, Augusto Vidal. Ce dernier contrôle une partie de la ville. Cette situation désespère Joy.

Une fois que les participants ont validé ces éléments, Manon note le Problème de Joy: "Théodore est ambitieux et s'est mis à dos Augusto Vidal. Sans la mort de Vidal ou la résignation de Théodore, Joy n'aura jamais ce qu'elle veut".

CHOISIR LES SOUVENIRS

Choisissez cinq Souvenirs importants pour votre personnage et notez-les sur la fiche de personnage. Ces Souvenirs peuvent provenir de la vie humaine ou de la vie vampirique du PJ. Ce sont des reflets du passé qui resteront gravés à jamais dans l'esprit du vampire. A chaque Souvenir est rattaché à un autre personnage, PJ ou PNJ (Personnage Non

Jouable), avec lequel vous avez partagé des instants mémorables. Affectez une Emotion à chaque Souvenir. Pour rappel, les huit Emotions de base sont: la Joie, la Confiance, la Peur, la Colère, l'Espoir, le Dégoût, la Tristesse et la Surprise

Les Souvenirs sont structurants dans la psyché du personnage. Il n'est pas nécessaire que chaque Souvenir soit explicité en détail. Au contraire, il est conseillé de laisser des éléments flous afin qu'ils soient exploités en jeu: il serait dommage de fabriquer l'intégralité de la fiction à la création du personnage au lieu de la vivre en jeu. Tous les éléments indiqués dans les Souvenirs peuvent être investis et ré-exploités durant le jeu: ainsi, au travers des Souvenirs, vous





indiquez au MJ et aux autres joueurs votre volonté de creuser votre personnage vers une certaine direction.

L'ensemble des participants réfléchit aux souvenirs communs que leurs personnages pourraient avoir et/ou entretenir avec des PNJ. Dans la cas de Joy, Manon décide d'inscrire les Souvenirs suivants:

- Joy et Théodore se sont rencontrés dans un bar du centre ville: le Crossroad (Joie);
- Aimé (le personnage de Michaël) a poignardé le Sire de Joy dans un moment de désespoir (Colère);
- Vidal, l'ennemi de Théodore et donc de Joy, a voulu marier de force Joy lors qu'une réception mondaine (Peur);
- La "première fois" entre Joy et Théodore dans leur manoir était magique (Joie);
- Joy a dû s'occuper de Chloé, la meilleure amie de Théodore, alors que cette dernière était malade, mais elle n'a jamais été reconnaissante du geste de Joy (Dégoût).

DÉFINIR LA BÊTE

Choisissez deux Emotions rattachées à votre Bête parmi les Emotions de base. Définissez ensuite si la Bête est le fruit de l'Anesthésie ou de l'Intempérance de chacune des Emotions, c'est-à-dire si la perte de votre humanité est due à l'excès ou à l'absence d'une Emotion.

Inscrivez les Emotions sur votre feuille de personnage. Puis référez-vous à l'échelle des Emotions et reportez-la sur votre fiche. Pour chaque Emotion sont décrits les processus d'Anesthésie et d'Intempérance qui amèneront votre personnage à vous rapprocher de la Bête.

Placez ensuite 1d6 sur chaque Vitrail Emotionnel.

DÉFINIR LES DISCIPLINES

Les Disciplines sont les pouvoirs surnaturels des vampires. Elles puisent leur source dans la nature magique du Sang. Vous disposez de 10 points d'Expérience pour acheter vos Disciplines. Le nombre de points d'Expérience peut être modulé en fonction de l'âge du vampire à la discrétion du MJ. Dans *Vampyre: Ein weiterer Lied*, ce sont les participants qui décident de la forme et de la puissance des Disciplines. Associez chaque Discipline à l'une des deux Emotions qui définissent votre Bête.

Les Disciplines sont le produit du sang vampirique. Elles font donc partie du domaine de la Bête. Pour utiliser une Discipline, vous devez dépenser un point de Sang et Charger l'Emotion associée.

Prenez le temps de discuter entre vous et avec le MJ afin de mettre à plat les éléments de chacune de vos Disciplines. Gardez à l'esprit que Vampyre: Ein weiterer Lied n'est pas un jeu de super héros. L'utilisation d'une Discipline a un prix: celui de se rapprocher irrémédiablement de sa Bête.

Reportez-vous au tableau suivant pour déterminer le nombre de points d'Expérience que vous aurez à dépenser pour utiliser la Discipline.

Une fois choisis, les paramètres de la Discipline ne sont plus modifiables. Vous devrez créer une nouvelle Discipline avec les points d'Expérience que vous obtiendrez en cours de partie.

Manon décide que Joy est une empathie et qu'elle peut déterminer la peur la plus profonde d'une personne et la retourner contre cette dernière. Elle associe sa Discipline à la Peur: Joy n'utilisera cette Discipline qu'en dernier recours, quand elle sera acculée.

Manon détermine chaque élément du tableau des Disciplines et additionne le nombre de points d'Expérience total pour acheter la Discipline.

- Cible de la Discipline: Une autre personne que Joy peut voir (1 point d'Expérience)
- Effet de la Discipline: Incapacitant. En effet, Joy souhaite que sa cible soit figée de peur (2 points d'Expérience)

Éléments / Nb de Points d'Expérience	0	1	2	3
Cible de la Discipline	Soi-même ou un petit objet porté sur soi.	Une autre personne ou un objet de taille moyenne se trouvant dans la pièce.	Plusieurs autres personnes ou plusieurs objets se trouvant dans le quartier.	Plusieurs autres personnes ou plusieurs grands objets se trouvant dans la ville.
Effet de la Discipline	Irritant ou dérangentant / Donnant un avantage mineur.	Blessant / Donnant un avantage majeur.	Incapacitant / Soignant tous les points de Sang.	Transformant complètement.
Temps de préparation de la Discipline	Quelques jours.	Quelques heures.	Une dizaine de secondes.	Instantané.
Durée de l'effet	Quelques secondes.	Quelques minutes.	Quelques heures.	Quelques jours.
Invocation	Un petit animal inoffensif.	Une petit groupe d'animaux inoffensifs ou un animal agressif.	Un groupe d'animal agressif ou un spectre.	Un groupe de spectres.



- Temps de préparation de la Discipline: Instantané (3 points d'Expérience)

- Durée de l'effet: Quelques secondes (0 point d'Expérience)

- Invocation: Sans objet

Au final, la Discipline de Joy coûtera $1+2+3 = 6$ points d'Expérience. Il lui reste 4 points d'Expérience à dépenser pour ses Disciplines. En jeu, si Joy veut utiliser sa Discipline, elle devra dépenser 1 point de Sang. Elle chargera alors sa Peur.

Manon note sur la fiche de personnage sa Discipline et l'Emotion associée.

DÉFINIR LES CARACTÉRISTIQUES

Votre personnage se définit en outre par trois Caractéristiques: le Corps, le Coeur et l'Esprit. Le Corps représente le physique du personnage, la puissance de la chair. Le Coeur représente sa volonté, ses capacités sociales. L'Esprit représente l'intelligence, la sagesse du personnage.

Répartissez 10 points parmi les trois Caractéristiques, avec un minimum de 1 dans chacune d'elles (3 est la valeur pour un humain moyen).

Manon décide de répartir ses 10 points de la manière suivante: Corps 1,

Coeur 6, Esprit 3. Joy sera donc une empathie; elle sera d'une intelligence moyenne et sera plutôt faible physiquement.

DÉFINIR LE NOMBRE DE POINTS DE SANG

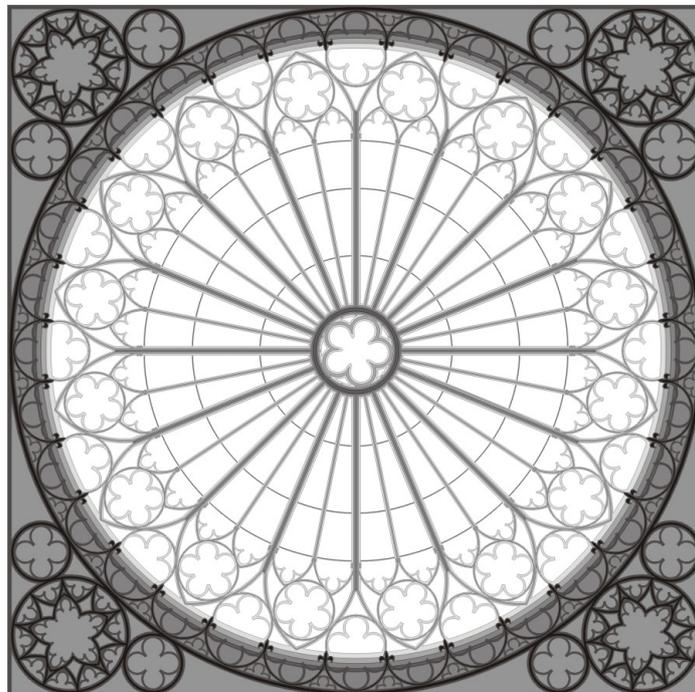
Le Sang est la source de la vie (ou plutôt de la non-vie) des vampires. Il représente la force vitale qui permet de faire se mouvoir un corps mort. Le Sang permet non seulement au vampire de vivre mais c'est aussi la source de ses pouvoirs surnaturels. Un personnage possède $3+1d6$ points de Sang à la création, c'est-à-dire que vous lancez 1d6 et ajoutez 3 au résultat affiché par le dé.

Manon lance 1d6 et obtient 4. Joy aura donc $4+3=7$ points de Sang.

FINALISER LE PERSONNAGE

À ce stade, vous devriez avoir une fiche de personnage complétée et prête à l'emploi. Vous avez une bonne idée de votre alter-ego et vous avez fourni au MJ et aux autres joueurs des pistes pour développer votre personnage et la Bête qui le hante.

Terminez la création de votre personnage en inventant les détails manquants, les tics et les habitudes de votre personnage par exemple. Bref, donnez le dernier coup de pinceau pour lui donner vie. Votre Bête et vous êtes enfin prêts à arpenter les rues nocturnes.



CRÉER LA FICTION

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE LA FICTION

Le MJ, aidé par les propositions des autres participants autour de la table, met en scène des situations problématiques pour les PJ. Il décrit des scènes qui permettent de :

- confronter un personnage à son Problème;
- creuser une Emotion ou un Souvenir;
- confronter le personnage à sa Bête;
- questionner un personnage sur une Emotion associée à un Souvenir;
- approfondir les relations entre les personnages (PJ ou PNJ);
- amener les joueurs à se poser des questions sur les Emotions et les actes des personnages.

Le joueur concerné par la scène va répondre à la situation problématique en :

- se demandant ce que ressent son personnage mais également les autres personnages;
- jouant au mieux les Emotions, leur Charge et leur Décharge;
- créant des liens entre les personnages;
- utilisant les Souvenirs pour ouvrir sur des situations intéressantes.



Dans ce chapitre, nous aborderons quelques éléments de compréhension pour créer collectivement non seulement une fiction mais aussi une expérience de jeu. La fiction est créée autour de la table de jeu avec l'ensemble des participants. Elle n'est pas le seul fait du MJ et de sa préparation, mais de la collaboration de tous. Ceci étant dit, une bonne expérience se prépare et il convient de réunir tous les éléments nécessaires au bon déroulement d'une partie.

Tout d'abord, la création de personnage doit être réalisée de telle sorte à mettre en avant les Emotions et la Bête du vampire, et à donner au MJ, ainsi qu'à l'ensemble des participants, des pistes pour creuser dans ce sens via les Souvenirs et les liens que le personnage entretient avec le reste du monde.

Ensuite, nous vous conseillons de garder à l'esprit tous les points décrits ci-dessous, qui peuvent être considérés comme des règles.

LES SITUATIONS PROBLÉMATIQUES

Le MJ, aidé par l'ensemble des participants, met en scène des situations problématiques pour les PJ. Ces situations peuvent être préparées à l'avance ou improvisées à la volée. Dans tous les cas, elles doivent avoir l'un des buts suivant:

- confronter un personnage à son Problème;
- creuser une Emotion ou un Souvenir;
- confronter un personnage à sa Bête;

- questionner un personnage sur une Emotion associée à un Souvenir;

- approfondir les relations entre les personnages (PJ ou PNJ);

- amener les joueurs à se poser des questions sur les Emotions et les actes des personnages.

CONFRONTER LE PERSONNAGE À SON PROBLÈME

Les joueurs ont choisi pour leur personnage une Quête et un Problème. Le MJ ou les joueurs peuvent confronter un PJ face à son Problème pour le forcer à réagir, à prendre les devants si nécessaire, ou bien à fuir. Mettez les personnages dans une situation instable et les lois de la nature pousseront ces derniers à retrouver la stabilité... Jusqu'à la prochaine fois.

CREUSER UNE EMOTION OU UN SOUVENIR

Le personnage existe dans un contexte, un cadre. Il possède des attaches avec le monde, des choses auxquelles il tient, des amis ou des connaissances. Ces attaches sont présentées dans les Souvenirs du personnage. Le MJ ou les joueurs peuvent réinvestir ces éléments pour présenter des situations qui approfondissent une situation ou une relation déjà existante, en allant dans le sens de ce que le personnage connaît déjà.

Ces situations n'impliquent pas forcément une confrontation avec la Bête mais si cela est nécessaire, n'hésitez pas à la mettre en scène.



Par exemple, Jean-François a indiqué que son personnage Richard avait une grand-mère aimante qui l'a élevé seule. Il a associé à ce Souvenir la Confiance. Simon, le MJ, souhaite approfondir cette relation entre Richard et sa grand mère. Il présente une situation où sa grand mère invite les PJ à manger un poulet cajun en racontant des anecdotes de la jeunesse de Richard. Un autre exemple pourrait être qu'un PJ décide d'aller voir la grand-mère pour éclaircir le passé sombre de Richard.

CONFRONTER LE PERSONNAGE À SA BÊTE

Les vampires sont des êtres torturés, tiraillés entre l'humanité et la Bête. Cette dernière est représentée par l'Anesthésie ou l'Intempérance de ses Emotions, et en particulier deux d'entre elles. Les participants autour de la table peuvent confronter un personnage aux sentiments qu'il ressent ou

qu'il ne ressent plus, en titillant la Bête.

Le MJ ou les joueurs peuvent demander au PJ concerné ce qu'il ressent. C'est un bon moyen de le pousser à réfléchir sur la Bête. Vous pouvez aussi le mettre face aux conséquences de ses actes, montrer l'empreinte qu'il laisse sur le monde (en bien mais surtout en mal), proposer des situations émotionnellement ou physiquement éprouvantes, le pousser à utiliser ses points de Sang ou ses Disciplines...

À tout moment, le joueur peut demander d'arrêter une scène. Vampire: Ein weiterer Lied reste un jeu. Ne l'oubliez pas.

Par exemple, Joy est face au meurtrier de son Sire, un vampire abjecte qui a décapité froidement le géniteur de Joy. Simon, le MJ, demande à Manon ce que Joy ressent. Manon réfléchit un instant, regarde sa fiche de personnage et décide que la Bête de Joy risque de se manifester en cet instant

par le biais de la Colère.

De plus, les autres joueurs souhaitent ajouter à la scène la tête du Sire de Joy qui se trouve à ses pieds.

Dans les règles, il est possible soit de faire un jet d'Emotion, soit de volontairement Charger une Emotion. Manon décide de Charger sa Colère, en jouant son Anesthésie. Elle décrit une Joy qui ramasse la tête de son Sire, l'air impassible. Joy prend la tête entre ses mains et l'embrasse, ignorant le combat qui s'engage entre les autres PJ et l'antagoniste. Elle ne va pas reprendre conscience du monde qui l'entoure avant d'avoir enterré son Sire...

QUESTIONNER LE PERSONNAGE SUR UNE EMOTION ASSOCIÉE À UN SOUVENIR

Le joueur a défini cinq Souvenirs au moment de la création de personnage. Ces Souvenirs sont liés à d'autres personnages, PJ ou PNJ, ainsi qu'à une Emotion. Mais les Souvenirs sont personnels, ils sont subjectifs et partiels. Avec l'accord du joueur concerné, le MJ et les autres joueurs peuvent mettre en scène des situations qui remettent en cause les Emotions liés aux Souvenirs d'un personnage.

Par exemple, Théodore, le personnage de Thomas, évoque des souvenirs de la faculté avec sa meilleure amie Chloé. Il y associe la Confiance. Le MJ et les autres joueurs, en accord avec Thomas, peuvent proposer une scène où Chloé révèle qu'elle a un jour aimé Théodore mais que celui-ci l'a rejetée sans le savoir. Depuis, elle l'exècre et fait



tout pour lui nuire. Ainsi, toutes les embuches que Théodore a rencontré jusque là étaient le fait de Chloé !

APPROFONDIR LES RELATIONS ENTRE LES PERSONNAGES

Vampyre: Ein weiterer Lied est un jeu où les joueurs doivent être proactifs. A ce titre, les joueurs sont encouragés à aller chercher ce que les PNJ et les autres PJ ont à montrer d'eux-même. Les participants sont invités à jouer des tranches de vie, des scènes du quotidien, des explications, des réconciliations, des disputes...

Ces tranches de vie entrent parfaitement dans des scènes où les personnages effectuent une Décharge de leurs Emotions. La Décharge ne sera effective que lorsque les personnages seront dans une situation où ils peuvent prendre du recul, où ils sont moins sollicités par les événements alentours.

Par exemple, Théodore et Elliot souhaitent approfondir les relations qui les lient. Elliot considère Théodore comme un fils et, de manière réciproque, Théodore voit en Elliot le père qu'il n'a jamais eu. Après une série d'événements aux enjeux intenses, les deux protagonistes décident de prendre du temps pour eux. Ils entrent par effraction, de nuit, dans une salle de sport et profite de la lueur de la lune pour s'échanger quelques passes de boxe.

En terme de règle, les deux personnages peuvent Décharger la tension accumulée durant la dernière

aventure.

POSER DES QUESTIONS SUR LES EMOTIONS ET LES ACTES

Les situations problématiques sont souvent mises en scène pour confronter directement les personnages aux enjeux. Parfois, il peut être intéressant de mettre les personnages dans une position de juge: les Emotions et les actes auxquels ils font face ne sont plus les leurs mais ceux des autres. Les participants peuvent donc proposer des scènes qui montrent des personnages et des agissements en miroir des PJ.

Par exemple, Aimé, le personnage de Michaël, est confronté à un personnage semblable au sien, un vampire tellement détaché du monde qu'il ne réagit jamais aux événements qui affectent monde. C'est la pente que pourrait prendre Aimé s'il se laisse emporté par la Bête. C'est pourquoi le MJ propose une scène où ce personnage est amené à faire un choix difficile sous les yeux d'Aimé.

JOUER SON PERSONNAGE

Il n'y a pas de bonne façon de jouer son personnage. Qui serions-nous pour vous dire comment incarner votre alter ego ? Ce que nous pouvons faire en revanche, c'est vous donner quelques points à avoir en tête pour profiter au mieux de votre personnage:

- demandez vous ce que ressent votre personnage mais également les autres personnages;

- jouez au mieux les Emotions, leur Charge et leur Décharge;
- créez des liens entre les personnages;
- utilisez les Souvenirs pour ouvrir sur des situations intéressantes.

Et c'est tout ! Il n'y a rien de plus à dire sur l'incarnation d'un personnage. Profitez, ressentez et jouez ! Voilà simplement ce que le jeu de rôle en général (et donc Vampire: Ein weiterer Lied) vous propose.



SYSTÈME DE RÉOLUTION

RÉSUMÉ DES RÈGLES DE RÉOLUTION

On ne lance les dés que lorsque l'action entreprise contient un enjeu dramatique ou émotionnel. On peut faire un test de Caractéristique et un test d'Emotion en même temps.

Un Obstacle est défini par une Difficulté, une Résilience et une Dangersité.

Test de Caractéristique (Corps, Coeur ou Esprit):

- Lancez autant de dé que la valeur de la Caractéristique;
- Les dés affichant 4, 5 ou 6 sont comptés comme des Succès;
- Si le nombre de Succès est supérieur ou égal à la Difficulté, le personnage réussit et le joueur décrit les conséquences. La Résilience de l'Obstacle est réduite d'un point;
- Si le nombre de Succès est inférieur à la Difficulté, le personnage échoue et le joueur décrit les conséquences, OU le personnage réussit mais un événement facheux survient, le joueur décrit les conséquences et la Résilience est diminuée de 1 point. C'est le MJ qui choisit. De plus, le personnage subit la Dangersité de l'Obstacle.

Test d'Emotion:

- Lancez autant de dé que le nombre présent dans le Vitrail Emotionnel;
- Les dés affichant 6 sont comptés comme des Succès;
- Les dés affichant 1 sont enlevés du nombre total de Succès total;
- Si les dés affichent 1 ou 6, le personnage Charge l'Emotion testée.

Dépenser 1 point de Sang permet d'ajouter un Succès supplémentaire. Le personnage doit Charger une Emotion.

Pour utiliser une Discipline, il faut:

- Dépenser 1 point de Sang et Charger l'Emotion associée à la Discipline;
- Lancer autant de dé que le nombre présent dans le Vitrail Emotionnel;
- Si un dé affiche la valeur 1, alors la Discipline n'a pas l'effet escompté. Le personnage subit la Dangersité de l'Obstacle;
- Si aucun dé n'affiche la valeur 1, alors la Résilience de l'Obstacle est réduite d'un point.

Dans Vampyre: Ein weiterer Lied, on ne lance les dés que si l'action entreprise est chargée d'enjeux dramatiques, émotionnels, ou si une opposition significative se dresse face aux personnages. Le MJ évalue alors les paramètres de l'Obstacle et demande d'effectuer un test de Caractéristique ou/et d'Emotion. Dans les cas contraires, c'est-à-dire lorsqu'aucun jet de dés n'est requis, les joueurs peuvent librement narrer leurs actions et leurs conséquences dans la limite de l'approbation des autres participants à la table.

LES OBSTACLES

Le MJ est chargé, entre autre, d'incarner l'adversité, les obstacles auxquels font face les PJ. Cet Obstacle est défini par trois valeurs chiffrées:

- La Difficulté: Elle représente à quel point il est difficile de surmonter l'Obstacle. C'est la valeur à dépasser avec le nombre de Succès.

- La Dangerosité: Elle représente les conséquences que les PJ auront à affronter. C'est ce que subit le PJ s'il rate son jet. Ce peut être simplement le nombre de points de Sang que le personnage perd, ou bien une conséquence matérielle: la perte d'un objet, l'enlèvement d'un être proche, la vendetta d'un gang de bikers...

- La Résilience: Elle représente le nombre de fois que le PJ aura à battre la Difficulté pour surmonter l'Obstacle. Ce peut être le nombre de point de Sang d'un adversaire, ou une résistance physique, comme la solidité des chaines qui emprisonnent les personnages, ou encore une résistance psychologique.

Le MJ définit pour chaque Obstacle une Difficulté, une Dangerosité et une Résilience. Il peut s'agir d'un obstacle matériel ou d'un ou plusieurs adversaires de chair et de sang.

Dans la majorité des cas, la Résilience de l'adversité est égale à 1, ce qui veut dire qu'il suffit de passer la Difficulté une seule fois. Dans d'autres cas, un adversaire entouré de ses sbires peut être considéré comme un seul Obstacle. Il aura alors une valeur de Résilience plus grande et on considérera par exemple que ses sbires sont maîtrisés par les PJ lorsque la Résilience aura été réduite de moitié.

LES TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Les Caractéristiques d'un personnage sont le Corps, le Coeur et l'Esprit. Les tests de Caractéristique permettent de mettre à l'épreuve le physique (Corps), le charisme et le socibilité (Coeur) ou l'intelligence et l'astuce (Esprit) d'un personnage. Lorsqu'un tel test est requis:

- Lancez autant de d6 que la Caractéristique testée;

- Les dés affichant 4, 5 ou 6 sont comptabilisés comme des Succès;

- Si le nombre de Succès est supérieur ou égal à la Difficulté, le personnage réussit et le joueur décrit les conséquences. La Résilience de l'Obstacle est réduite d'un point;

- Si le nombre de Succès est inférieur à la Difficulté:

- SOIT le personnage échoue et

le joueur décrit les conséquences

- SOIT le personnage réussit mais un évènement facheux survient et le joueur décrit les conséquences. La Résilience de l'Obstacle baisse dans ce cas de 1 point.

- C'est le MJ qui choisit si le personnage réussit ou non lorsque le nombre de Succès n'est pas suffisant;

- Si le nombre de Succès n'est pas suffisant, le personnage subit la Dangersité de l'Obstacle.

Joy tente de trouver des informations pour retrouver Théodore. Simon, le MJ, décide que l'Obstacle aura les propriétés suivantes:

- Difficulté: 2
- Dangersité: Ebruiter sa recherche
- Résilience: 1

Joy fait un test de Coeur. Elle lance 6d6 et obtient 3 succès sur son jet. Elle réussit donc à trouver les informations qu'elle désire. Manon narre donc la conséquence de son action. Un habitué du Crossroad a vu Théodore très stressé récemment: il cherchait à contacter une journaliste du nom de Chloé Price. Il

suffira à Joy de remonter la piste pour retrouver Théodore.

Joy fait face à un sbire de Vidal. Elle tente de le combattre pour sauver Théodore. Le MJ décide que le sbire est un Obstacle qui possède les propriétés suivantes:

- Difficulté: 2
- Dangersité: 1d6
- Résilience: 2

Joy fait un test de Corps mais n'obtient qu'un seul succès. Elle ne passe pas la difficulté. Le MJ décide qu'elle réussit tout de même son action mais que le sbire a eu le temps de donner l'alerte. La Résilience de l'Obstacle est diminuée de 1 point. Joy subit 1d6 points de dégât. Le MJ lance le dé et obtient 5. Joy perd 5 points de Sang. Manon décrit alors les conséquences de l'action: Joy se jette sur le sbire et lui assène un violent coup de couteau. La lame s'enfonce dans le flan de l'homme qui hurle de douleur, déclenchant l'alerte générale. Puis, le sbire mord Joy au cou et commence à lui sucer le sang. Manon note que Joy a perdu 5 points de Sang. Il faut faire vite maintenant car l'alerte a été donnée !



LE SANG

Le Sang est la source du pouvoir des vampires. Après un test de Caractéristique, un personnage peut décider de dépenser autant de points de Sang qu'il souhaite pour augmenter son nombre de Succès. Pour 1 point de Sang dépensé, il obtient 1 Succès supplémentaire. Si un personnage dépense des points de Sang, il doit Charger une Emotion liée à sa Bête. En effet, l'utilisation du Sang pour augmenter ses capacités peut réveiller la Bête, aussi enfouie qu'elle soit.

Joy a obtenu 1 succès sur son dernier jet de dés. Elle peut décider de dépenser 1 point de Sang pour augmenter son nombre de succès de 1. Elle aura donc obtenu 2 succès. En contrepartie, elle charge la Colère, c'est-à-dire qu'elle dépose 1d6 dans le Vitrail Emotionnel correspondant.

LES TESTS D'EMOTION

En plus d'un test de Caractéristique, il est possible d'effectuer un test d'Emotion. Ce test est requis dans les situations où le personnage peut laisser son Emotion prendre le dessus, pour le meilleur comme pour le pire. Le joueur choisit alors l'Emotion la mieux adaptée à la situation. En général on préférera une Emotion liée à la Bête, c'est-à-dire une Emotion figurant sur les Vitraux Emotionnels.

On lance alors autant de d6 que le nombre



de dés présents dans le Vitrail Emotionnel:

- Chaque dé affichant 6 augmente le nombre de Succès de 1 (le personnage, sous le coup de l'Emotion, se surpasse);
- Chaque dé affichant 1 diminue le nombre de Succès de 1 (le personnage est paralysé par ses Emotions);
- Les autres valeurs ne modifient pas le nombre de Succès.

Dans tous les cas, si au moins un dé affiche la valeur 1 ou la valeur 6, le personnage doit Charger l'Emotion qu'il vient de tester.

Si l'Emotion testée ne se trouve pas dans un Vitrail Emotionnel, on lance seulement 1d6.

Joy a obtenu 1 succès sur son dernier jet de dés. Par ailleurs, la situation dans laquelle elle se trouve la met dans un état émotionnellement instable. Elle doit faire un test d'Emotion en plus de son test de Caractéristique. Elle lance autant de dé que le nombre de dés se trouvant le Vitrail Emotionnel correspondant à la Colère. Elle lance donc 3 dés et obtient 6, 2 et 3. Comme elle a obtenu une fois la valeur 6, elle augmente son nombre de succès de 1. Elle doit en revanche Charger sa Colère.

Si elle avait obtenu 1, 2 et 4, elle aurait dû diminuer son nombre de succès de 1. Elle aurait tout de même dû Charger sa Colère.

LES DISCIPLINES

Les Disciplines sont la cristallisation de la nature vampirique du Sang. En puisant dans le Sang, le vampire a accès à des dons surhumains, voire inhumains. Pour utiliser une Discipline, le personnage doit:

- Dépenser 1 point de Sang;
- Charger l'Emotion liée à la Discipline;
- Puis lancer autant de dé que le nombre des présents dans le Vitrail Emotionnel;

Si au moins un dé affiche la valeur 1, la Discipline n'a pas l'effet escompté. Le personnage subit la Dangerosité de l'Obstacle s'il y en a un. Le point de Sang dépensé est perdu. L'Emotion reste

Chargée.

Dans le cas contraire, si aucun dé n'affiche la valeur 1, la Discipline a l'effet souhaité. La Résilience de l'Obstacle, s'il y en a un, est réduite de 1.

Joy tente de neutraliser Vidal en retournant sa peur contre lui. Vidal est considéré par le MJ comme un Obstacle avec une Résilience de 5 et une Dangerosité de 8. Joy dépense 1 point de Sang pour utiliser sa Discipline. Elle Charge sa Peur et lance autant de dés que le nombre présent dans le Vitrail Emotionnel. Malheureusement pour elle, un dé affiche la valeur 1. La Discipline n'a pas l'effet souhaité et Joy subit 8 points de dégât du fait de la Dangerosité de l'Obstacle. Le MJ décide que la Discipline de Joy n'a eu que peu d'effet sur Vidal et l'indique à Manon qui doit alors décrire la scène. Joy est donc confrontée à son plus grand adversaire. Elle se concentre pour fouiller dans les pensées de Vidal afin de trouver sa peur la plus intime. Mais Vidal est un vampire prévoyant et puissant. Il connaît des moyens de protections contre les tours de passe-passe de Joy. Alors que celle-ci tente de pénétrer son esprit, il réplique et détourne l'attaque de Joy contre elle-même: elle se voit maintenant face à sa mère qui l'humilie devant ses camarades de classe...

CONCLUSION

Vous êtes enfin prêt à jouer à Vampire: Ein weiterer Lied. Que vous reste-t-il à faire ? Relire ce document, peut-être le relire encore une fois avant de vous lancer dans vos aventures nocturnes.

Ce document est la conséquence d'une campagne de Vampire: le requiem face à laquelle nous avons eu extrêmement de mal à jouer selon les règles. Il manquait en effet une vraie définition de la Bête et de ce qu'elle impliquait en jeu. Les quelques pages tentent d'y remédier et d'insuffler notre vision des

vampires. Cette version des règles va nous servir à poursuivre notre campagne et nous espérons qu'elle vous sera utile pour vous lancer dans la vôtre.

Nous vous invitons à nous faire part de vos retours à l'adresse mail contact@angeldust-jdr.com.

Abientôt et bon jeu !



Vampyre: Ein weiterer Lied

Souvenirs

Nom

Quête

Problème

Disciplines

Sang

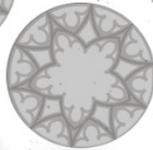
Corps

Coeur

Esprit

La Bête

Joie
Confiance
Peur
Surprise
Tristesse
Dégoût
Colère
Espoir



La Bête



Emotions