

GEHENNE- Les Règles

Règles d'or :

1. Ne pas se mettre en danger ou mettre en danger un autre participant.
2. Pas de vols. Seuls certains objets de jeux peuvent être dérobés, en aucun cas les objets personnels.
3. Tous les joueurs et PNJ doivent pouvoir être identifiés par un brassard de couleur au bras gauche.
4. Pas d'armes autres que ceux homologuées par les organisateurs, merci de venir présenter ces dernières à votre arrivée. Ne pas se déplacer/utiliser/montrer des armes (même en latex) sur la voie publique. Les armes ne sont autorisées que dans les zones de jeu, à moins d'être expressément autorisé par un organisateur.
5. En ce qui concerne votre costume, vous incarnerez une créature des ténèbres relativement civilisée durant ce GN et non pas un pastiche de vampire des années 50. Ainsi vous pouvez avoir un accoutrement extravagant mais votre personnage doit pouvoir se mêler aux simples mortels sans provoquer une émeute.
6. Quant à votre maquillage, sauf indication contraire, vous pouvez avoir un teint pâle, mais vous ne ressemblez pas à un zombie.
7. Nul besoin de vous balader tout le temps avec des fausses dents. Dans l'univers de Vampires : la Mascarade, ces dernières sont totalement rétractiles et ne sortent naturellement qu'au dernier moment pour la plupart des vampires.
8. Respectez la propreté et la quiétude de la voie publique. Ne faites rien qui pourrait attirer l'attention des forces de l'ordre.
9. Pour votre plaisir et celui des autres joueurs, restez un maximum en jeu, fair-play et roleplay. Evitez la tentation de tricher, le « méta-gaming », la rétention d'informations et/ou d'objets, etc...
10. Lors d'une situation dangereuse ou d'une éventuelle blessure le signal universel est « Stop jeu ! ». A l'annonce de ce signal plus aucune action de jeu n'a court avant de s'être assuré de la sécurité des personnes et des lieux.
11. Lors d'une situation dérangeante, un participant peut utiliser le signal « Ralenti ! » pour demander aux autres participants de calmer leur jeu sans totalement stopper la scène.
12. Amusez-vous, mais respectez toujours l'intégrité physique et psychique des autres joueurs.
13. Tout manquement à ces règles pourrait se voir sanctionner d'exclusion.

*L'Hydre vous souhaite un excellent jeu en sa compagnie
et vous souhaite la bienvenue dans le Monde des Ténèbres !*

Bases

Point de Vie :

Chaque personnage possède 1 point de vie (**PV**) de base plus un certain nombre de points dus aux pouvoirs ou disciplines vampiriques auxquels il ou elle a accès. Ces points représentent le capital de vie de votre personnage. Ils sont globaux et non-localisés. Nous faisons confiance à votre roleplay pour simuler les coups reçus et leurs effets dramatiques.

Lorsque tous les PV du personnage sont perdus le joueur doit tomber au sol, son alter-ego étant mourant. Dans cet état il ne pourra que gémir ou ramper avec peine. Lorsqu'un personnage agonise au sol, n'importe qui pourra l'achever. Il faudra pour cela jouer une attaque explicite en annonçant haut et fort « Achèvement ! ». Le joueur dont le personnage se sera fait achever devra venir s'annoncer auprès d'un organisateur.

Point de Sang :

Chaque personnage possède aussi un certain nombre de point de sang (**PS**).

Dans le monde des ténèbres le sang est sources de pouvoir et permet l'utilisation de discipline particulière.

Le nombre de PS du personnage augmente lorsque celui-ci se nourrit de sang.

Les vampires se nourrissent du sang des humains, les goules se nourrissent du sang de vampire.

Lorsque vous mordez/recevez du sang d'une personne incapable de se défendre vous devez annoncer le nombre de PS que vous ingurgitez.

Un humain de base contient l'équivalent de 2PS. Prendre 1 PS le rendra groggy, 2 PS le rendra inconscient, 3 PS le fera tomber en état de choc qui conduira à la mort. Si quelqu'un tombe à -1 PS, il meure dans la minute.

Le maximum de PS est égal au nombre de niveau de disciplines que le personnage possède.

Exemples :

1 niveau en Domination + **1** niveau en Présence = **2** PS maximum.

2 niveaux en Célérité + **3** niveau en Auspex = **5** PS maximum

Les PS sont dépensés pour :

- guérir des PV. Le coût est d'un PS par PV.
- activer une discipline vampirique, le coût en PS est égal au niveau de la discipline.
- résister à une discipline vampirique, le coût en PS est égal à la discipline + 1.

Exemple :

Jane souhaite utiliser Domination sur Joe. En jeu, elle annonce "Domination 3" et déduit mentalement 3 PS de sa réserve. Si Joe souhaite résister à ce pouvoir, il doit immédiatement annoncer "Résiste 4" et déduire 4 PS de son total.

Frénésie :

Si un vampire devient « frénétique », celui-ci attaquera tout ce qu'il voit tant qu'il n'arrivera pas à se nourrir de sang.

Combat

La philosophie derrière le système est de permettre des combats sans risques qui donnent aux joueurs la possibilité de penser au côté visuel au coût d'une spontanéité moindre et d'annonces d'actions parfois peu immersives.

Celui-ci se base sur une succession alternée d'actions entre les participants. En d'autres termes, chacun fait une action avant d'avoir à nouveau le droit d'agir.

Notez bien que coups de poing, et d'armes de mêlées **ne sont pas réellement portés**.

Un combat est initié par une menace verbale sans équivoque et l'attaquant peut alors infliger des dégâts ou utiliser une discipline.

Exemple : Jane veut commencer un combat contre Joe. Elle lui lance « Ta dernière heure a sonné, Joe ! » et lui porte un coup de couteau.

Ensuite les autres participants prennent la parole à tour de rôle et miment leur action. L'initiateur d'un combat est toujours la référence temporelle en cas de confusion. Ce système permet de gérer de façon fluide un certain nombre de protagonistes mais a évidemment ses limites.

Exemple : Joe mime le résultat du coup de couteau de Jane puis, s'il est toujours en état de combattre, prend la parole et annonce « Pitoyable ! Je vais t'apprendre à coups de poing comment un vrai vampire se bat ! ». Sa déclaration très subtile suggère qu'il va porter un coup de poing à Jane, permettant à sa joueuse de se préparer à jouer.

Si le jeu venait à tourner en affrontement de masse, les organisateurs interrompraient le jeu pour vous expliquer comment procéder à la résolution. En règle générale, si le nombre de combattant le permet, les joueurs devraient se trouver un partenaire de duel.

Dégâts :

Une attaque à **main nue** retire **1 PV** à celui qui la subit

Une attaque avec une **arme de mêlée** ou une **arme à feu** retire **2 PVs** à celui qui la subit.

Sautoir rouge :

Un **sautoir rouge** enroulé autour d'un poing ou d'une arme de mêlée bien en évidence signifie que les dégâts infligés sont **doublés** (2 PV à main nue, 4 PV avec arme de mêlée).

Pieu dans le cœur :

Il est possible d'immobiliser un vampire en lui plongeant un pieu dans le cœur. Cette action ne peut être menée que sur un vampire vaincu ou incapable de se défendre. Il restera ainsi jusqu'à ce que le pieu soit retiré.

Vade retro :

Les vampires sont repoussés par l'eau bénite qui les brûle et par les symboles religieux tels que les croix pour autant que ceux-ci soient maniés un personnage possédant la « Vraie Foi ». Si un tel personnage annonce « Vade Retro ! » et brandit un symbole religieux ou asperge un vampire d'eau, ce dernier devra fuir hors de sa présence.

Autres actions possibles en combat :

Les autres actions standard possibles en combat sont :

- activer une discipline
- se guérir en utilisant X PS pour récupérer X PV

Disciplines et Pouvoirs

Les disciplines représentent les pouvoirs du sang et les capacités surnaturels utilisées dans le monde des ténèbres. Dans la plupart des cas, ils nécessitent de longues heures d'entraînement afin d'être maîtrisé et compris.

La plupart des disciplines rajoute des PV cumulatifs au personnage afin de simuler l'augmentation de ses capacités de combats. Certaines fois, un pouvoir spécial est accessible à partir d'un certain niveau de discipline.

Dans le monde des ténèbres les disciplines ont jusqu'à 5 niveaux, cependant comme nous jouons sur les terres maudites de Morges, l'utilisation des disciplines sont bridées et seuls leur les pouvoirs de niveau 3 maximum sont accessibles.

Les pouvoirs ayant un mot de commande en « **XXXXX** » coûtent à chaque utilisation un minimum de point de sang égal à son niveau. Il est possible d'utiliser plus de points de sang pour augmenter leur puissance. Pour les utiliser il suffit de prononcer le mot de commande du pouvoir suivi du nombre de points de sang total qu'il dépense. Donc il faut au minimum dépenser un nombre de PS égal au niveau de l'effet que l'on souhaite créer.

Exemple : « Domination 2 ! »

Si l'on est la cible directe d'un pouvoir de discipline comme par exemple Domination ou Charme, il est possible d'y résister en utilisant plus de points de sang.

Exemple : « Résistance 4 ! »

Si la discipline n'est pas résistée, l'effet exact est annoncé par le possesseur du pouvoir (et selon besoin).

Liste des disciplines et pouvoirs :

Puissance

1 : + 1 PV

2 : + 2 PV, « **Gicle** », repousser au loin (plusieurs mètres) jusqu'à deux personnes qui vous attaque, pas de dégât mais la cible est virée du combat et ne pourra pas y revenir avant un moment.

3 : + 3 PV, Double dégâts permanent, sautoir rouge en évidence (autour de la main / arme)

Célérité

1 : + 2 PV

2 : + 3 PV, « **Fuite** », permet de fuir un combat. Une personne avec une célérité égale ou supérieure peut dépenser des PS et suivre le fuyard.

3 : + 4 PV

Fortitude

1 : + 3 PV

2 : + 4 PV

3 : + 5 PV

Domination

1 : « **Peur** » sur une cible durant X minutes (X = PS investis) – La victime fuit aussi loin que possible

2 : +1 PV, « **Domination** » La cible obéit à des ordres durant X minutes (pas d'ordre suicidaire) (X = PS investis). La cible aura le souvenir désagréable de s'être fait dominer.

3 : « **Oubli** » La cible oublie les dernières X minutes (X = PS investis)

Présence

1 : « **Votre attention est requise** » Attire l'attention de toute personne entendant cela pendant X minutes (X = PS investis)

2 : +1 PV, « **Vous conviendrez que...** » La cible d'être d'accord avec vous pendant une conversation durant X minutes (X = PS investis)

3 : « **Charme** » Charme la cible pendant X minutes (X = PS investis). La cible gardera un souvenir plutôt agréable de l'expérience mais réalisera qu'elle n'a pas été totalement elle-même.

Auspex

1 : voir les auras. Celles-ci sont visible sur un brassard et leurs significations sont fournies au début du GN

2 : +1 PV, voir à travers les pouvoir d'invisibilité

3 : « **Psychométrie** ». Voir une partie du passé d'un lieu ou d'un objet.

Obfuscation

L'invisibilité doit être enclenchée hors de vue de qui que ce soit qui n'en soit pas au bénéfice de ce pouvoir. Main sur la tête pour le représenter

1 : +1 PV, « **Invisibilité** » (statique)

2 : +1 PV, « **Invisibilité** » (mobile)

3 : +1 PV, « **Invisibilité** » (mobile + personne tenue)

Animalisme

1 : +1 PV, « **Espionner via animal** » La personne qui espionne peut demander à une autre ou est-ce que cette dernière s'est récemment rendue. En termes de jeu, le personnage est capable de parler aux animaux qui suivent la cible et font un rapport.

2 : +1 PV, « **Peur** » et « **Apathie** » sur une cible durant X minutes (X = PS investis)

3 : +1 PV, « **Rendre frénétique** » et « **Calmer frénésie** » calme ou excite la bête intérieur qui sommeille en chaque vampire.

Métamorphose

1 : +1 PV « **Espionner via sens amélioré** » La personne qui espionne peut demander à une autre la teneur de sa dernière conversation qui devra lui répondre. L'espion doit être au plus loin dans la pièce adjacente.

2 : +2 PV « **Griffes** » Dégats 2, prothèse ou sautoir rouge pendant 1h

3 : +3 PV « **Se fondre avec le sol** » permet de fuir instantanément

Aliénation

1 : « **Passion exacerbée** » ou « **annihiler une passion** » de la cible durant X minutes (X = PS investis)

2 : +1 PV « **Tourment** » fait surgir les vrais fêlures et hantises de la cible et provoque la confusion X minutes (X = PS investis)

3 : « **Confident** » Permet d'engager une conversation intime et vraie sur un mode patient/psychiatre

Thamaturgie - voie du Sang

1 : +1 PV « **Gouter le sang** » permet connaître la génération et le clan d'une cible touchée

2 : +1 PV « **Purger le sang** » de la cible désignée par l'index perd 4 PS

3 : +1 PV « **Vol de sang** » de la cible désignée par l'index, vide 4 PS a une cible, gagne 2 PV

Thamaturgie - voie du Feu

1 : +1 PV « **Boule de feu** » infligeant 1 points de dégâts

2 : +1 PV « **Boule de feu** » infligeant 2 points de dégâts

3 : +1 PV « **Boule de feu** » infligeant 3 points de dégâts

Serpentis :

1 : « **Hypnotisation** » permet de figer une personne sur place tant que le contact avec le regard de la personne est maintenu. La victime maintient le contact tant qu'elle peut sans bouger la tête.

2 : +1 PV, Changer son aura. Aller voir un orga pour qu'il fournisse un brassard correspondant.

3 : Changer le goût de son sang

Quietus :

1 : +1 PV

2 : +2 PV « **Silence** » dans une salle

3 : +3 Double dégâts permanent, sautoir rouge en évidence (autour de la main / arme)

Chimerie :

- 1: "Vous ne sentez pas que" illusion sur un sens
- 2: +1 PV "Vous ne voyez pas que"
- 3: "Vous ne vous souvenez pas que"

Nécromancie :

- 1: Voir les derniers instant d'une victime
- 2: +1 PV, « **Exorcisme** », annuler une influence surnaturelle sur un vampire
- 3: Rituel de contact des morts, ce pouvoir nécessite un cercle de rituel préparé

Obeah :

- 1: +1 PV, « Soin » permet de rendre un PV à une cible touchée
- 2: +1 PV « **Reposez-vous un instant...** » endort une cible vivante
- 3: +1 PV « **Du calme je vous prie...** » Calme toutes personnes entendant cette proclamation, les rendant incapable d'attaquer durant X minutes (X = PS investis)

Obtenebration :

- 1: +1 PV : « **Invisibilité** » (statique) dans une pièce ou un endroit sombre uniquement
- 2: + 1 PV, « **Immobilisation** » La victime est entièrement figée durant X minutes (X = PS investis)
- 3: + 1 PV, Immunité au feu

Vissicitude :

- 1: +1 PV, « **Changement d'apparence** », permet d'apparaître physiquement comme quelqu'un d'autre.
- 2: "+2 PV, Griffes d'os, dégâts à main nue sont doublés (sautoir rouge autour de la main)
- 3: +3 PV, Armure d'os, les dégâts doublés n'ont pas d'effet sur le personnage