

# MANŒUVRES DE BASE

## S'ÉVEILLER

Quand tu réveilles pour la nuit, tu ressens le poids du temps et ta faim est accrue. Dépense 1 SANG. Si tu réveilles avec moins de 3 SANG, tu es affamé. Si tu as 0 SANG quand le soleil se couche, tu ne peux réveiller et tu demeures dans un repos semblable à la mort jusqu'à ce que, par une quelconque Providence, tu consommes 1 SANG.

## ÊTRE AFFAMÉ

Quand tu as moins de 3 SANG, tu es affamé : la bête prend le contrôle et fait tout ce qui est en son pouvoir pour étancher sa soif. Tu perds le contrôle de toi-même durant le carnage, un spectateur impuissant des ravages que tu causes. Des corps exsangues et lacérés sont abandonnés sur ton passage. Tu es couvert des visières de tes victimes. Les rues semblent désormais froides et désertées. Le MJ décrit la situation à laquelle tu fais face après avoir regagné le contrôle de toi-même et t'annonce quels sont les faits objectifs de ta folie meurtrière dont tu te rappelles, si tant est que tu possèdes de tels souvenirs. Les visages des victimes te hantent-ils ? Le MJ décide également combien de SANG tu as désormais : entre 3 SANG et ta limite de SANG.

## CHASSER

Quand tu traques une proie, tu trouves et prends au piège une victime. Le MJ la décrit et explique la manière dont elle essaie de s'échapper. Tu peux choisir un nombre maximal d'options égal à ton STATUT. Seules les options choisies se réalisent. Si tu chasses sur ton propre TERRAIN DE CHASSE, tu peux choisir une option supplémentaire. Tu peux aussi choisir une option supplémentaire pour chaque point de SANG que tu dépenses pour effectuer cette manœuvre.

- ◆ **Tu traques ta victime rapidement.** Elle n'échappe pas pendant longtemps à ton étreinte. (Ce choix n'est disponible que sur un terrain de chasse avec abondance à maigre, suffisant ou foisonnant)
- ◆ **Tu étouffes les cris de ta victime afin d'éviter d'effrayer les proies.** Celles-ci ne sont pas poussées à agir.
- ◆ **Tu maîtrises gentiment ta victime.** Elle ne lutte pas contre toi.
- ◆ **Tu évites adroitement les regards inquisiteurs de tes semblables.** Aucun prédateur n'interfère ou ne s'oppose à toi.

## SE NOURRIR

Quand tu plantes tes crocs dans ta proie et que tu t'en nourris, tu lui prends du SANG. Tu es instinctivement conscient de l'impact physiologique sur ta victime pour chaque gorgée que tu prends. Prendre 1 ou 2 SANG la laisse étourdie. Prendre 3 SANG la laisse malade. Prendre 4 SANG la laisse dans le besoin désespéré d'une attention médicale. Prendre 5 SANG la tue. Tu peux choisir un nombre maximal d'options égal à ton HUMANITÉ+1. Seules les options choisies se réalisent.

- ◆ **Tu arrêtes de te nourrir quand tu le veux.** Choisis combien de SANG tu prends à ta victime.
- ◆ **Tu résistes à la tentation de terroriser ta victime et de la blesser par plaisir ou par sport.**
- ◆ **Tu manipules les mémoires de ta proie afin qu'elle ne se souvienne pas de toi dans ses cauchemars.**
- ◆ **Tu refermes les blessures que tu as laissées sur le corps de ta victime, dissimulant les signes évidents de ta prédation.**

## MARCHANDER

Quand tu marchandes avec un prédateur, décris les biens ou le service que tu désires obtenir de lui. Il peut refuser. S'il refuse et que tu es mieux placé que lui dans l'ORDRE DE PRÉSÉANCE, il devient un PARIÀ. S'il accepte, il peut demander que tu lui doives une nouvelle DETTE, que tu effaces une DETTE qu'il te devait, ou demander en retour un service ou des biens. Les conditions sont négociables mais favorisez le prédateur qui est le mieux placé dans l'ORDRE DE PRÉSÉANCE.

Tu es mieux placé dans l'ORDRE DE PRÉSÉANCE quand...

- ◆ Une autre manœuvre te l'indique ;
- ◆ Ton STATUT est plus élevé que le sien ;
- ◆ Tu es son CRÉATEUR ;
- ◆ Il te doit plus de DETTES MAJEURES que tu ne lui en dois, ou ;
- ◆ Il te doit plus de DETTES MINEURES que tu ne lui en dois.

## COMBATTRE

Quand tu COMBATS un autre prédateur, c'est une lutte à la vie à la mort, sale et désespérée. Tous les prédateurs impliqués parient autant de SANG qu'ils l'osent en secret. Puis, ils révèlent en même temps le SANG qu'ils ont parié et le dépensent. Si plusieurs prédateurs s'unissent contre un autre prédateur, ils cumulent le SANG dépensé en une mise unique après l'avoir révélé. Le prédateur ou le groupe de prédateurs qui a dépensé le plus de SANG l'emporte.

Parmi les prédateurs l'ayant emporté, celui qui a dépensé le plus de SANG décide du sort – vie ou mort – de chaque prédateur impliqué dans le combat. En cas d'égalité, le MJ décide du sort de chaque prédateur. Chaque prédateur décrit le sort qu'il subit.

Ceux qui ont survécu se réfugient alors dans la nuit pour lécher leurs plaies.

Perdre un combat et être épargné est hautement humiliant : tu deviens un PARIÀ. La coutume veut que tu ne peux retrouver ta place dans la société des prédateurs tant que tu n'auras pas remboursé une DETTE MAJEURE au prédateur qui t'a épargné.

## FASCINER

Quand tu fascines ta proie, tu l'hypnotises par des paroles mielleuses et des gestes sensuels. Elle succombe et souhaite désespérément te faire plaisir. Plus ton HUMANITÉ est élevée, plus cette fascination est importante. Dis ce que tu attends de ta proie. Le MJ choisit dans la liste ci-dessous un nombre d'options égal à ton HUMANITÉ+1. Seules les options choisies se réalisent. Pour chaque point de SANG que tu dépenses lors de cette manœuvre, le MJ doit choisir une option supplémentaire.

- ◆ Ta proie le fait avec enthousiasme.
- ◆ Ta proie le fait fidèlement.
- ◆ Ta proie dépasse tes attentes.
- ◆ Ta proie est toujours attirée par toi.

## FAIRE ÉTALAGE DE SES DONS

Quand tu fais l'étalage des dons que t'a transmis ton CRÉATEUR et que tu utilises des capacités surnaturelles de prédateur à ton avantage, dépense 1 SANG et décris ce que tu fais. Cela peut être notamment une force, une vitesse, une astuce, une beauté ou une présence surhumaines.

## S'IMMISER

Quand tu interfères avec un autre prédateur et qu'il résiste à tes machinations, tu mets en branle un jeu aux enjeux élevés dans lequel le gagnant remporte la totalité de la mise. Tous les prédateurs impliqués misent en dépensant 1 SANG. « Dépenser » signifie que tu dépenses du SANG immédiatement. « Miser » signifie que tu t'engages à dépenser du SANG si ton enchère est suivie. Il n'est pas possible d'enchérir du SANG dont tu ne disposes pas. Les enchères débutent par une relance du prédateur effectuant cette manœuvre puis continuent à tour de rôle avec chaque prédateur impliqué dans ce conflit.

Lors de ton tour, choisis une des options suivantes et décris comment tu t'y prends :

- ◆ **(Suivre et) Relancer** : tu fais monter les enchères alors que tu retournes la situation au détriment de ton adversaire. Mise plus de SANG que lui et décris comment la pression monte. Si personne n'a encore misé, tu dois dépenser au moins 1 SANG. Si quelqu'un a déjà misé, tu dois d'abord suivre (détaillé ci-dessous) puis relancer.
- ◆ **Suivre** : tu ripostes, stoppant ton adversaire sur sa lancée. Décris comment tu contrecarres ses plans. Quand tu suis l'enchère d'un autre prédateur, dépense autant de SANG que son enchère. S'il n'a pas encore dépensé le SANG qu'il s'est engagé à dépenser quand il a enchéri, il le dépense à présent.
- ◆ **Se coucher** : tu cèdes, acceptant les conséquences telles qu'établies dans la fiction. Lorsque tu te couches, tu te privas de la possibilité de suivre ou de relancer quand bien même les enchères se poursuivraient. Tu n'es plus partie prenante et tu ne peux plus t'opposer aux autres prédateurs impliqués dans les enchères jusqu'à ce que la manœuvre soit résolue.
- ◆ **ENCAISSER SES JETONS** : au lieu de dépenser du SANG pour suivre l'enchère d'un prédateur, tu peux effacer une dette qu'il te doit. Tu peux continuer à suivre contre ce prédateur sans dépenser de SANG ou de dette supplémentaire jusqu'à ce que la manœuvre soit résolue.

Si plusieurs prédateurs agissent de concert contre un autre prédateur, ils cumulent leurs enchères de SANG et les considèrent comme une enchère unique. Ils enchériront à présent ensemble pour les futurs tours de parole.

Si la lutte dégénère en un conflit violent, tu COMBATS ton adversaire désormais. Tout SANG d'ores et déjà dépensé lors de cette manœuvre est transféré en enchère pour la manœuvre de COMBAT. Il te sera évidemment possible d'enchérir davantage.

La manœuvre se résout quand il n'y a plus de surenchère : quand tous les autres se sont couchés ou ont suivi. Si tu as l'enchère la plus importante, tu obtiens ce que tu voulais. Si ton enchère a été suivie, tu obtiens quelque chose mais tu dois aussi céder quelque chose (et réciproquement). Si tu t'es couché, tu perds tout.

## DOMINER

Quand tu intimides ta proie, elle est effrayée. Quand tu attaques ta proie, elle est tuée ou blessée selon ton bon vouloir. Tes victimes ne peuvent s'opposer à ta prédation. Ce sont tes jouets. Tu décides de ce qui leur arrive. Si tes victimes sont nombreuses ou bien préparées, elles peuvent faire couler le SANG en retour : le MJ peut effectuer la manœuvre submerger un PJ.

# MANŒUVRES DE MYTHE ET INTRIGUES

## MANŒUVRES DE MYTHE

### CRÉER

Quand un humain meurt avec du **SANG** dans les veines, il devient un nouveau prédateur. Choisissez les propositions qui s'appliquent :

- ◆ Il est lié à votre volonté par le **SANG**.
- ◆ Il s'éveille comme un démon affamé et assoiffé de **SANG**.
- ◆ Il est confus, en colère et fragile émotionnellement. Il a besoin que vous le guidiez.

Quand vous **CRÉEZ** un prédateur, vous êtes son **CRÉATEUR** et il est votre **ÉLU**. L'**ÉLU** se doit de montrer du respect à son **CRÉATEUR**. En général, le **CRÉATEUR** est mieux placé dans l'**ORDRE DE PRÉSÉANCE** que l'**ÉLU**.

### DÉTRUIRE

Quand vous détruisez le corps d'un prédateur ou quand... (choisissez au moins une proposition de la liste), vous détruisez ce prédateur.

- ◆ Vous lui coupez la tête et truffez sa bouche d'ail.
- ◆ Vous passez par les flammes son corps et que celui-ci est dévoré par le feu purificateur.
- ◆ Vous exposez son corps aux rayons sacrés du Soleil.
- ◆ Vous plantez un pieu en bois à travers son cœur mort-vivant.

### SE DÉCOMPOSER

Quand un prédateur est détruit... (choisissez une proposition de la liste)

- ◆ Son corps se désintègre, laissant derrière lui une fine couche de cendres.
- ◆ Son corps coagule en une flaque de sang et de viscères.
- ◆ Son corps se transforme en un cadavre desséché.

### ENTRAVER

Quand un prédateur doit faire face à... (choisissez au moins une proposition de la liste), le MJ annonce ce qu'il doit faire et combien de **SANG** il doit dépenser pour surmonter cet obstacle.

- ◆ De l'ail, suffisamment fort pour être remarqué au nez ou au goût.
- ◆ Un symbole sacré brandi par un croyant.
- ◆ Un lieu consacré que le mal n'a pas corrompu.
- ◆ L'absence de permission pour entrer dans une demeure occupée par ses propriétaires.
- ◆ Un cours d'eau, comme une rivière ou un ruisseau.

### MANGER

Quand vous imitez vos proies en ingérant nourriture et boisson, les aliments ne vous apportent aucune subsistance et ils ont le goût... (choisissez une proposition de la liste)

- ◆ De cendres amères d'armoise et de soude caustique.
- ◆ De chips de polystyrène et votre repas pourrit dans vos intestins.

## BOIRE

Quand un prédateur boit du **SANG** de sa proie, il ressent une sensation de pure extase et sa subsistance est assurée. Boire... (choisissez les propositions vraies de la liste)

- ◆ Du sang préservé a un goût de pourriture sous cellophane, mais il fait l'affaire.
- ◆ Du sang synthétique a un goût de friandise, mais il parvient à peine à apaiser la faim.
- ◆ Du sang animal a un goût de pisserie de chat et il faut en boire des litres pour être ne serait-ce qu'un peu soulagé de sa faim.

## SOMMEILLER

Quand les rayons du soleil inondent de lumière la terre, le poids de la malédiction du prédateur se fait pesant. Les prédateurs... (choisissez une proposition de la liste)

- ◆ Succombent inévitablement à un état semblable au sommeil mais dénué de rêves.
- ◆ Sont éveillés durant la journée bien que léthargiques, faibles et facilement submergés par les proies.
- ◆ Peuvent se forcer à se déplacer durant la journée en dépensant 1 **SANG** par heure d'éveil.

## INTRIGUES

Lors de votre tour durant la phase manœuvre **INTRIGUER ET COMPLOTER**, choisissez un nombre d'**INTRIGUES** à accomplir, avec comme maximum le double de votre **STATUT** (ou 1 si votre **STATUT** est égal à 0). Vous pouvez sélectionner la même **INTRIGUE** plusieurs fois, tant que cela a du sens. Pour chacune de vos **INTRIGUES**, décrivez vos manipulations astucieuses.

- ◆ **Expier** : faites la paix avec un **RIVAL** ou apaisez un **ENNEMI** (devenant alors seulement un **RIVAL**).
- ◆ **Interférer** : réduisez d'un point les **MOYENS** d'un autre prédateur. Il devient votre **RIVAL**.
- ◆ **Soutenir** : augmentez d'un point les **MOYENS** d'un autre prédateur. Il vous doit une **DETTE MINEURE**.
- ◆ **Financer** : gagnez un nombre de **DETTES MINEURES** égal à VOTRE statut de la part des prédateurs de votre choix. Annoncez qui vous doit chacune de ces **DETTES** et discutez rapidement de ce que vous avez fait pour les mériter.
- ◆ **Embourgeoiser** : augmentez d'un point soit l'**ABONDANCE** soit la **VIGILANCE** de votre **TERRAIN DE CHASSE**.
- ◆ **Conquérir** : vous revendiquez un nouveau **TERRAIN DE CHASSE** grâce à de rusées transactions ou par la force brute. Votre nouveau **TERRAIN DE CHASSE** possède un score total de points typique pour un prédateur de votre **STATUT**. Le prédateur que vous avez chassé de ce **TERRAIN DE CHASSE** devient votre **RIVAL**.
- ◆ **Tuer** (accessible seulement au Diable) : tuez un PNJ prédateur dont le **STATUT** est égal ou inférieur au vôtre. Tout prédateur à qui il devait des **DETTES MINEURES** devient votre **RIVAL** et tout prédateur à qui il devait des **DETTES MAJEURES** devient votre **ENNEMI**.

◆ **Forcer** (accessible seulement au Diable) : emparez-vous du **TERRAIN DE CHASSE** d'un prédateur dont le **STATUT** est égal ou inférieur au vôtre. Augmentez d'un point l'**ABONDANCE** de votre **TERRAIN DE CHASSE** et vous pouvez échanger votre étiquette de proximité avec le sien. L'**ABONDANCE** de son **TERRAIN DE CHASSE** est réduite d'un point et il devient votre **RIVAL**.

◆ **Renégocier** (accessible seulement à l'Éminence grise) : majorez une **DETTE MINEURE** que vous détenez d'un autre prédateur en une **DETTE MAJEURE**. Ce prédateur devient votre **RIVAL**.

◆ **Investir** (accessible seulement à l'Éminence grise) : ajoutez un atout à votre entreprise ou retirez un handicap.

◆ **Divertir** (accessible seulement à l'Hédoniste) : organisez une soirée malgré la crise imminente ; vous gagnez le **STATUT** de **PATRICIEN** quand la **PHASE NOCTURNE REPREND**. En conséquence, un **PATRICIEN** perd son **STATUT** de **PATRICIEN** et devient votre **ENNEMI**.

◆ **Cultiver** (accessible seulement à l'Hédoniste) : ajoutez un cadeau, que vous font vos adeptes, ou retirez un problème.

◆ **Fouiner** (accessible seulement au Cauchemar) : dénichiez des informations compromettantes sur le prédateur de votre choix, avec lesquelles vous pourrez le faire chanter. Il devient votre **ENNEMI**.

◆ **Maudire** (accessible seulement au Cauchemar) : invoquez une magie noire du sang pour avilir un prédateur de votre choix. Il devient un **PARIA** et votre **NÉMÉSIS**. Tout prédateur à qui il devait des **DETTES MINEURES** devient votre **RIVAL** et tout prédateur à qui il devait des **DETTES MAJEURES** devient votre **ENNEMI**.

◆ **Recruter** (accessible seulement au Loup) : accueillez un prédateur dans votre meute. Ce nouveau membre peut être un **PJ**, s'il est d'accord. Détaillez la façon dont vous l'avez recruté. Il peut demander une **DETTE MINEURE**.

◆ **Exclure** (accessible seulement au Loup) : renvoyez en disgrâce un prédateur de votre meute. Il devient votre **ENNEMI**.

# FICHE DU MJ

## PRINCIPES DU MJ

- ◆ Emboîtez le pas aux PJ.
- ◆ Faites pression avec des éléments externes.
- ◆ Assurez la cohérence.
- ◆ Posez des questions pertinentes.
- ◆ Fournissez des descriptions hautes en couleur.

## OBJECTIFS DU MJ

- ◆ *Empiétez sur le TERRAIN DE CHASSE d'un PJ afin de tester sa force.*
- ◆ *Faites valoir une vieille DETTE ou offrez-en une nouvelle à un PJ pour faire avancer le PLAN d'un PNJ.*
- ◆ *IMMISCEZ-VOUS dans les affaires d'un PJ au bénéfice d'un PNJ.*
- ◆ *Frappez un PJ quand il est au plus mal afin d'exploiter sa faiblesse.*
- ◆ *Agissez en premier et prenez l'initiative.*
- ◆ *Faites tomber un PJ de son piédestal pour lui donner une leçon d'humilité.*
- ◆ *Faites d'un PJ un PARIÀ en détruisant sa réputation.*
- ◆ *Combattez un PJ, pour sauver la peau d'un PNJ ou par vengeance.*

### DETTES

<b>DETTE MAJEURE</b>	Une épreuve importante : le débiteur doit effectuer des sacrifices personnels, agir à son détriment, ou risquer de s'exposer à un tort, notamment physique, ou à une perte de <b>STATUT</b> .
<b>DETTE MINEURE</b>	Une simple perte de temps, d'influence ou de ressources qui n'expose pas le débiteur à un risque personnel significatif ou à un tort, notamment physique.

### HUMANITÉ

### LIMITE DE SANG

<b>HUMAIN (3)</b>	10
<b>INSENSIBLE (2)</b>	12
<b>MONSTRUEUX (1)</b>	15
<b>PERDU (0)</b>	20

### STATUT

### TERRAIN DE CHASSE TYPIQUE

<b>PRINCEPS (3)</b>	<b>FOISSONNANT (ABONDANCE-3), INATTENTIF (VIGILANCE-2), CENTRAL (PROXIMITÉ-3).</b>
<b>PATRICIEN (2)</b>	<b>SUFFISANT (ABONDANCE-2), INATTENTIF (VIGILANCE-2), PROCHE (PROXIMITÉ-2)</b>
<b>PLÉBÉIEN (1)</b>	<b>MAIGRE (ABONDANCE-1), INATTENTIF (VIGILANCE-2), ÉLOIGNÉ (PROXIMITÉ-1)</b>
<b>PARIÀ (0)</b>	Les <b>PARIÀS</b> n'ont pas droit à un <b>TERRAIN DE CHASSE</b>

## MANŒUVRES DE MJ

Les **MANŒUVRES DE MJ** sont des outils qui vous aident à gérer vos PNJ et à faire bon usage de vos principes et objectifs. Seul le MJ effectue des **MANŒUVRES DE MJ**, contrairement aux autres **MANŒUVRES (DE BASE, DE RÉPIT, DE LIVRET et DE MYTHE)** que les PJ, ainsi que le MJ pour ses PNJ, effectuent.

Les **MANŒUVRES DE MJ** fonctionnent comme n'importe quelle autre manœuvre et possèdent elles aussi un déclencheur et un résultat. Cependant, elles sont plus abstraites et vous devrez bien faire attention à leur déclencheur.

### SUBMERGER UN PJ

Quand une proie mystifie par la ruse, submerge par la force ou prend au piège un PJ prédateur, annoncez combien de **SANG** cela lui coûtera pour s'extirper de ce traquenard : 1 **SANG** pour un simple désagrément, 3 **SANG** pour une prestation respectable, 5 **SANG** pour une victoire de justesse ou 8+ **SANG** pour une lutte à mort. S'il ne peut ou ne veut payer, vous décidez de son sort – la vie ou la mort –, et le joueur décrit la façon dont le PJ le subit.

### INTRODUIRE UN PNJ

Quand vous introduisez un nouveau PNJ prédateur, notez son nom, son livret, son **STATUT** et son **TERRAIN DE CHASSE** sur la **CARTE RELATIONNELLE**. Puis décidez quelle est son importance dans votre histoire : figurant, mineur ou majeur. Donnez à un figurant 5 **SANG**, à un PNJ mineur 10 **SANG** et à un PNJ majeur 15 **SANG**. Cela correspond également à sa **LIMITE DE SANG**. Tracez sur la **CARTE RELATIONNELLE** une **DETTE MINEURE** qui est due au PNJ que vous introduisez et une **DETTE MAJEURE** que ce PNJ doit à l'un des prédateurs existants.

### ÉTABLIR UN RIVAL

Quand un PJ prédateur se montre plus rusé, plus habile qu'un PNJ prédateur ou le manipule complètement, il se crée un nouveau **RIVAL**. Notez « rival de [nom du PJ] » à côté du nom de votre PNJ sur la **CARTE RELATIONNELLE**. Regardez les **Objectifs de MJ** pour y trouver le moyen de lui rendre la pareille.

### ÉTABLIR UN ENNEMI

Quand un PJ prédateur blesse, insulte ou neutralise un PNJ prédateur, il se fait un nouvel **ENNEMI**. Notez « ennemi de [nom du PJ] » à côté du nom de votre PNJ sur la **CARTE RELATIONNELLE**. Regardez les **Objectifs de MJ** pour y trouver le moyen de causer sa perte.

### ÉTABLIR UNE NÉMÉSIS

Quand un PJ prédateur humilie dans les grandes largeurs ou cause la perte complète d'un PNJ prédateur, il se fait une nouvelle **NÉMÉSIS**. Notez « Némésis de [nom du PJ] » à côté du nom de votre PNJ sur la **CARTE RELATIONNELLE**. Regardez les **Objectifs de MJ** pour y trouver comment l'anéantir.

## MARQUER COMME HÉRÉTIQUE

Quand un prédateur expose sa véritable nature aux proies d'une façon qui pourrait mettre en péril la communauté dans son ensemble et que la communauté prend conscience de cette transgression :

- ◆ S'il fait valoir une **DETTE MAJEURE** que le **PRINCEPS** lui doit, l'affaire entière est passée sous silence. Les soupçons demeurent malgré tout.
- ◆ S'il fait valoir une **DETTE MAJEURE** détenue auprès d'un **PATRICIEN**, un bouc-émissaire est trouvé afin d'être marqué publiquement comme hérétique.
- ◆ Autrement, il est marqué comme hérétique et pourchassé avec vigueur par la communauté.

Quand un prédateur est marqué comme hérétique, il devient un **PARIÀ** et tous les prédateurs de la communauté deviennent son **ENNEMI**. Le **PRINCEPS** désigne un Chasseur qui est personnellement responsable de l'application de la justice (ce qui revient souvent à une exécution sommaire). Le Chasseur est désormais sa **NÉMÉSIS**.

## UTILISER LES PNJ

Quand un PNJ prédateur effectue une manœuvre contre un PJ prédateur, il peut effectuer une **MANŒUVRE DE BASE** ou **DE LIVRET**, comme les PJ. Si la manœuvre nécessite une dépense de **SANG** ou de **DETTE**, payez ce coût. Si la manœuvre cible un autre PNJ, vous n'en avez pas besoin.

## APPROVISIONNER LES PNJ

Quand la session est terminée, tous les PNJ prédateurs gagnent 2 **SANG** ou remontent à 5 **SANG** au minimum. Les PNJ ne sont pas **AFFAMÉS** à 3 **SANG** ou moins et ne dépensent pas de **SANG** pour **S'ÉVEILLER** pour la nuit : vous ne tenez compte que de leur surplus. N'utilisez la faim d'un PNJ et ses besoins en **SANG** que pour des raisons narratives.

## CHANGER LE STATUT D'UN PRÉDATEUR

Quand un prédateur s'élève au-dessus de sa position sociale, augmentez son **STATUT**. Un autre prédateur court le risque d'en perdre sa position ; il devient son **RIVAL** (ou son **ENNEMI** s'il perd son statut). Quand un prédateur touche le fond, diminuez son **STATUT**. Examinez votre **CARTE RELATIONNELLE** et choisissez lequel des prédateurs prend la place laissée libre.

# MANŒUVRES DE RÉPIT

## LE TEMPS S'ÉCOULE

Le MJ décrit les événements qui transpirent durant les années intermédiaires et plante le décor pour la crise à venir en choisissant un des désastres suivants.

**CONQUÊTE** – Je regardai, et voici que parut un cheval blanc. Celui qui le montait avait un arc ; une couronne lui fut donnée, et il partit en vainqueur et pour vaincre. (Apocalypse 6:2)

◆ Le titre de **PATRICIEN** ou de **PRINCEPS** est revendiqué, ou

◆ Des prédateurs rivaux se disputent un **TERRAIN DE CHASSE**.

**GUERRE** – Et il sortit un autre cheval, roux. Celui qui le montait reçut le pouvoir d'enlever la paix de la terre, afin que les hommes s'égorgeassent les uns les autres ; et une grande épée lui fut donnée. (Apocalypse 6:4)

◆ Les proies s'entre-tuent, détruisant tout sur leur passage, lors d'un conflit armé, ou

◆ De puissants prédateurs cherchent à s'anéantir, pour assouvir leur revanche.

**JUGEMENT** – Je regardai, et voici que parut un cheval noir. Celui qui le montait tenait une balance dans sa main. Et j'entendis au milieu des quatre êtres vivants une voix qui disait : Une mesure de blé pour un denier, et trois mesures d'orge pour un denier ; mais ne fais point de mal à l'huile et au vin. (Apocalypse 6:5-6)

◆ Les prédateurs sont décimés par une maladie, ordinaire ou divine, ou

◆ Le **SANG** se fait rare et les proies sont peu nombreuses, malades ou méfiantes.

**MORT** – Je regardai, et voici que parut un cheval d'une couleur pâle. Celui qui le montait se nommait la mort, et le séjour des morts l'accompagnait. Le pouvoir leur fut donné sur le quart de la terre, pour faire périr les hommes par l'épée, par la famine, par la mortalité, et par les bêtes sauvages de la terre. (Apocalypse 6:8)

◆ Des prédateurs s'entre-tuent pour quelques gouttes de vermeilles, ou

◆ Les proies se soulèvent pour détruire leurs maîtres immortels.

Le MJ réattribue un **TERRAIN DE CHASSE** à chaque prédateur, les adaptant au paysage actuel. Le nouveau **TERRAIN DE CHASSE** d'un prédateur possède le même score total de points que leur ancien **TERRAIN DE CHASSE**. Une fois que ce nouveau territoire est établi, les trahisons peuvent commencer.

Le MJ et les joueurs effectuent la manœuvre **INTRIGUER ET COMPLOTER**. Quand celle-ci est résolue, le MJ décrit la façon dont le nouveau *statu quo* est encore une fois bouleversé et la **PHASE NOCTURNE** recommence alors.

Chaque PJ démarre la **PHASE NOCTURNE** avec un score de **SANG** égal à son **HUMANITÉ** +7, puis dépense 1 **SANG** pour s'éveiller pour la nuit.

## INTRIGUER ET COMPLOTER

Chaque prédateur sur la **CARTE RELATIONNELLE** effectue cette manœuvre. Commencez par le prédateur le mieux placé dans l'**ORDRE DE PRÉSÉANCE** puis progressez du haut vers le bas. Le MJ décide de l'ordre pour les prédateurs dont la place dans l'ordre de préséance est équivalente ou indéterminée.

Les prédateurs n'ayant pas encore joué peuvent contrecarrer, retourner ou supplanter les intrigues des prédateurs qui ont déjà joué leur tour.

Vos machinations peuvent modifier l'**ORDRE DE PRÉSÉANCE**. Terminez votre tour de jeu, puis mettez à jour l'ordre de jeu pour les prédateurs n'ayant pas encore joué afin de refléter le changement de leur position dans l'**ORDRE DE PRÉSÉANCE**.

Lors de votre tour, choisissez un nombre d'**INTRIGUES** à accomplir, avec comme maximum le double de votre **STATUT** (ou 1 si votre **STATUT** est égal à 0). Vous pouvez sélectionner la même **INTRIGUE** plusieurs fois, tant que cela a du sens. Pour chacune de vos **INTRIGUES**, décrivez vos manipulations astucieuses.

◆ **Expier** : faites la paix avec un **RIVAL** ou apaisez un **ENNEMI** (devenant alors seulement un **RIVAL**).

◆ **Interférer** : réduisez d'un point les **MOYENS** d'un autre prédateur. Il devient votre **RIVAL**.

◆ **Soutenir** : augmentez d'un point les **MOYENS** d'un autre prédateur. Il vous doit une **DETTE MINEURE**.

◆ **Financer** : gagnez un nombre de **DETTES MINEURES** égal à votre **statut** de la part des prédateurs de votre choix. Annoncez qui vous doit chacune de ces **DETTES** et discutez rapidement de ce que vous avez fait pour les mériter.

◆ **Embourgeoiser** : augmentez d'un point soit l'**ABONDANCE** soit la **VIGILANCE** de votre **TERRAIN DE CHASSE**.

◆ **Conquérir** : vous revendiquez un nouveau **TERRAIN DE CHASSE** grâce à de rusées transactions ou par la force brute. Votre nouveau **TERRAIN DE CHASSE** possède un score total de points typique pour un prédateur de votre **STATUT**. Le prédateur que vous avez chassé de ce **TERRAIN DE CHASSE** devient votre **RIVAL**.

◆ **Tuer** (accessible seulement au Diable) : tuez un PNJ prédateur dont le **STATUT** est égal ou inférieur au vôtre. Tout prédateur à qui il devait des **DETTES MINEURES** devient votre **RIVAL** et tout prédateur à qui il devait des **DETTES MAJEURES** devient votre **ENNEMI**.

◆ **Forcer** (accessible seulement au Diable) : emparez-vous du **TERRAIN DE CHASSE** d'un prédateur dont le **STATUT** est égal ou inférieur au vôtre. Augmentez d'un point l'**ABONDANCE** de votre **TERRAIN DE CHASSE** et vous pouvez échanger votre étiquette de proximité avec le sien. L'**ABONDANCE** de son **TERRAIN DE CHASSE** est réduite d'un point et il devient votre **RIVAL**.

◆ **Renégocier** (accessible seulement à l'Éminence grise) : majorez une **DETTE MINEURE** que vous détenez d'un autre prédateur en une **DETTE MAJEURE**. Ce prédateur devient votre **RIVAL**.

◆ **Investir** (accessible seulement à l'Éminence grise) : ajoutez un atout à votre entreprise ou retirez un handicap.

◆ **Divertir** (accessible seulement à l'Hédoniste) : organisez une soirée malgré la crise imminente ; vous gagnez le **STATUT** de **PATRICIEN** quand la **PHASE NOCTURNE** reprend. En conséquence, un **PATRICIEN** perd son **STATUT** de **PATRICIEN** et devient votre **ENNEMI**.

◆ **Cultiver** (accessible seulement à l'Hédoniste) : ajoutez un cadeau, que vous font vos adeptes, ou retirez un problème.

◆ **Fouiner** (accessible seulement au Cauchemar) : dénichez des informations compromettantes sur le prédateur de votre choix, avec lesquelles vous pourrez le faire chanter. Il devient votre **ENNEMI**.

◆ **Maudire** (accessible seulement au Cauchemar) : invoquez une magie noire du sang pour avilir un prédateur de votre choix. Il devient un **PARIA** et votre **NÉMÉSIS**. Tout prédateur à qui il devait des **DETTES MINEURES** devient votre **RIVAL** et tout prédateur à qui il devait des **DETTES MAJEURES** devient votre **ENNEMI**.

◆ **Recruter** (accessible seulement au Loup) : accueillez un prédateur dans votre meute. Ce nouveau membre peut être un PJ, s'il est d'accord. Détaillez la façon dont vous l'avez recruté. Il peut demander une **DETTE MINEURE**.

◆ **Exclure** (accessible seulement au Loup) : renvoyez en disgrâce un prédateur de votre meute. Il devient votre **ENNEMI**.

Après que tous les personnages aient joué leur tour, comparez vos **MOYENS** au nombre d'**INTRIGUES** que vous avez tramées

$$\text{VOS MOYENS} = \text{VOTRE STATUT} + \text{SOUTENIR VOUS VISANT} - \text{INTERFÉRER VOUS VISANT}$$

Vous pouvez aussi encaisser vos **DETTES** pour augmenter vos **MOYENS** : une **DETTE MAJEURE** ou cinq **DETTES MINEURES** augmentent vos **MOYENS** d'un point.

(Note : les **DETTES** acquises durant cette manœuvre ne peuvent être utilisées pour augmenter vos moyens)

Comptabilisez vos **MOYENS** avec le nombre d'**INTRIGUES** que vous avez tramées :

◆ Si vos **MOYENS** sont plus importants que vos **INTRIGUES**, vous évitez adroitement toute complication supplémentaire.

◆ Si vos **MOYENS** sont équivalents à vos **INTRIGUES**, vous attisez la convoitise d'un nouveau **RIVAL**.

◆ Si vos **INTRIGUES** sont plus nombreuses que vos **MOYENS**, vous remportez la haine d'un nouvel **ENNEMI**.

◆ Si vos **INTRIGUES** sont plus de deux fois plus nombreuses que vos **MOYENS**, vous attisez la soif de vengeance d'une nouvelle **NÉMÉSIS**.

◆ Si vos **MOYENS** sont inférieurs à 1, alors choisir 0 **INTRIGUE** vous fait gagner un **RIVAL**, choisir 1 **INTRIGUE** vous fait gagner un **ENNEMI** et choisir plus d'une **INTRIGUE** vous fait gagner une **NÉMÉSIS**.

Un PJ peut se porter volontaire pour devenir votre **RIVAL**, **ENNEMI**, ou **NÉMÉSIS** s'il a souffert de votre fait ; autrement, le MJ attribue ce rôle à un PNJ. Voir la **MANŒUVRE DE MJ** pour introduire un **RIVAL**, un **ENNEMI** ou une **NÉMÉSIS**.