

VAMPIRE – RETOUR AUX TÉNÈBRES

II. ATTRIBUTS & APTITUDES

Olivier Legrand (Juin 2022)

Les Attributs

Les règles originales comptent neuf attributs, divisés en trois catégories :

Physique : Force, Dextérité, Vigueur / Endurance (Stamina en VO)

Mental : Intelligence, Perception, Astuce / Vivacité (Wits en VO)

Social : Apparence, Charisme, Manipulation

A l'usage, il apparaît que certains de ces attributs empiètent souvent les uns sur les autres ; ainsi, la fameuse 'Astuce' semble constamment en concurrence avec les deux autres attributs mentaux et le distinguo entre Apparence et Charisme tend à susciter plus de litiges et d'incertitudes qu'autre chose.

Il me semble donc plus simple de réduire la voilure à six attributs, en retirant un attribut dans chaque catégorie, soit :

Physique : **Force** et **Dextérité**

Mental : **Intellect** et **Perception**

Social : **Charisme** et **Manipulation**

La Vigueur est désormais englobée dans la Force. L'Astuce/Vivacité disparaît au profit de la Perception. L'Intelligence devient l'Intellect, ce qui la distingue encore plus nettement de la Perception mais aussi de l'intelligence pratique du joueur. Quant à l'Apparence, elle constitue désormais une simple facette du Charisme.

Cette réduction de neuf à six attributs entraîne fatalement une réduction du nombre de points disponibles à la création. Dans les règles originales, le personnage avait un score de base de 1 dans chaque attribut, plus 7/5/3 points à répartir, selon l'ordre de préférence des trois catégories. En d'autres termes, la somme initiale des neuf scores était de 24, soit une moyenne de 2,66 par attribut. Appliquée à un nombre de six attributs, cette moyenne donnerait un total de 16 – soit, en défalquant le point de base dans chaque attribut, un capital de 10 points à répartir entre les six attributs. Après réflexion (et testage), il semble néanmoins judicieux de hisser ce capital à **12 points** (pour une somme totale de 18). Si l'on souhaite garder l'idée de la répartition par catégories, ces 12 points pourraient être distribués en 2/4/6. On peut aussi proposer au joueur de tout simplement répartir les six scores suivants à sa convenance : 4 dans deux attributs privilégiés, 3 dans deux autres et 2 dans les deux derniers. Ce système permet de créer des personnages *un peu mieux lotis*, en moyenne, que les règles originales, ce qui n'est pas un mal.

N'oublions pas les **points de bonus** (freebie points) reçus à la fin de la création du personnage et qui peuvent venir booster certains de ces scores. A ce sujet, il m'a toujours semblé préférable de faire passer leur total de 15 à 20, afin d'offrir un peu plus de marge de manœuvre au joueur (et ces 5 points de bonus correspondent justement au prix d'un +1 dans un attribut).

Les Aptitudes

La division entre Talents, Compétences et Connaissances, plutôt séduisante au départ, s'avère ne rien apporter de notable en jeu et pose même parfois quelques problèmes : ainsi, si l'Ecole de la Rue (Streetwise en VO) est un Talent, n'importe qui peut y faire appel, y compris des personnes sans la moindre expérience de la vie urbaine – alors que, selon ses utilisations, ce Talent pourrait tout aussi bien représenter une forme de Compétence ou de Connaissance.

Bref, il semble judicieux et beaucoup plus simple d'oublier ce distinguo. Et lorsqu'un personnage souhaite utiliser une Aptitude qu'il ne possède pas, ce sera au Conteur de décider au cas par cas, en fonction de chaque situation, s'il peut ou non tenter sa chance et si, dans ce cas, son inexpérience se traduit ou non par un +1 à la difficulté de la tâche.

Un aspect que je souhaite conserver est le relativement faible nombre d'Aptitudes : les règles de base en donnaient 30 et la liste ci-dessous en compte seulement 24. J'ai supprimé les Aptitudes qui me semblaient redondantes, hors-sujet ou trop pointues et j'en ai ajouté quelques-unes.

Avant de lister ces 24 aptitudes, réglons la question des points. Dans les règles originales, le joueur recevait 13/9/5 niveaux d'aptitudes à répartir, sans dépasser 3 par aptitude (ce qui était ensuite possible grâce aux points de bonus) – soit un total de 27 niveaux pour un choix de 30 aptitudes.

Après réflexion, il semble judicieux de fixer notre nouveau total au nombre d'aptitudes elles-mêmes : **24 niveaux** d'aptitudes à répartir, maximum 3 par aptitude (à ce stade). Comme pour les attributs, on pourrait aussi utiliser un système de choix pré-répartis : quatre aptitudes à 3, quatre à 2 et quatre à 1, soit 24 niveaux au total. La création des personnages s'en trouvera notablement accélérée, sans véritable déperdition en termes de liberté de choix pour le joueur.

Agilité : Englobe à la fois l'esquive et divers aspects de l'ancien talent Athlétisme, comme le saut, l'escalade, etc. Selon les situations, elle sera couplée avec la Force ou la Dextérité.

Animaux : Apprivoiser, dresser, gérer, etc. Utilisé le plus souvent avec la Perception.

Armes à Feu : Comme dans les règles de base. Habituellement utilisé avec la Dextérité.

Armes Blanches : Comme dans les règles de base. Utilisé avec la Force ou la Dextérité, selon le type d'armes : Dextérité pour les couteaux, dagues et autres poignards, Force pour les gourdins, matraques, haches, etc. Certaines armes (épées, lances) pourront être utilisées avec l'un ou l'autre, au choix.

Arts : Musique, peinture, théâtre, etc. Chaque grand domaine constitue une aptitude distincte. Utilisé avec la Dextérité, la Perception, l'Intellect ou le Charisme, selon les arts et les situations.

Autorité : Commandement, leadership, etc. Utilisé avec le Charisme ou la Manipulation, selon les approches et les situations.

Bagarre : Comme dans les règles de base. Utilisé avec la Force ou la Dextérité, selon les manœuvres.

Conduite : Voitures, motos, etc. Utilisé avec la Dextérité ou la Perception, selon les cas.

Culture : Littérature, arts, sciences humaines etc. Utilisé avec l'Intellect. Englobe aussi les langues étrangères (1 par niveau au-dessus de 1).

Discrétion : Se cacher, se mouvoir en silence, filature etc. Peut aussi englober le vol à la tire, voire l'art du pickpocket (spécialité). Utilisé le plus souvent avec la Dextérité ou la Perception, selon les cas.

Ecole de la Rue : Connaître les bas-fonds, les quartiers chauds et leur faune ; débrouille et survie urbaine. Utilisé le plus souvent avec la Perception ou la Manipulation, selon les cas.

Empathie : Comme dans les règles de base. Utilisé le plus souvent avec la Perception ou la Manipulation, selon les cas.

Enquêtes : Recherches (y compris informatiques), enquêtes de terrain, art du détective etc. A ne pas confondre avec Discrétion ou Vigilance. Utilisé avec Intellect ou Perception.

Endurance : Aptitude destinée à compenser la disparition de la Vigueur ; récupère divers aspects de l'ancienne aptitude Athlétisme (nage, course de fond, etc.). Utilisé avec la Force.

Intimidation : Comme dans les règles de base. Utilisé avec la Force, le Charisme ou la Manipulation, selon les approches et les situations.

Médecine : Comme dans les règles de base. Utilisé avec l'Intellect ou la Perception, selon la situation.

Métier : Un savoir-faire *technique* spécifique, chaque métier pouvant être représenté par une aptitude distincte. Ceci englobe les diverses aptitudes très importantes pour certains personnages mais totalement « hors sujet » pour d'autres, comme par exemple informaticien, mécanicien, cambrioleur... Utilisé avec la Dextérité, l'Intellect ou la Perception, selon les domaines et les situations.

Occultisme : Comme dans les règles de base. Utilisé avec Intellect ou Perception, selon les cas.

Sciences : Comme dans les règles de base. Utilisé le plus souvent avec l'Intellect.

Société : Savoir jouer de son charme et de son entregent, se comporter en société, nouer des contacts, utiliser son influence, etc. Récupère divers aspects de l'ancienne aptitude Etiquette mais pourrait aussi englober des domaines comme les affaires, la politique etc.

Subterfuge : Mentir, bluffer, simuler, etc. Utilisé le plus souvent avec la Manipulation (voire avec la Perception, pour les situations plus mentales que sociales).

Survie : Pistage, camouflage, survie en extérieur, etc. Peut aussi englober le secourisme. Utilisé le plus souvent avec la Perception.

Traditions : L'histoire et la culture des Caïnites, leurs Clans, Sectes et autres factions. Utilisé le plus souvent avec l'Intellect.

Vigilance : Sens de l'observation, présence d'esprit, se tenir et rester sur ses gardes, etc. Utilisé avec la Perception.

En résumé : 1 point de base dans les six attributs (Force, Dextérité, Intellect, Perception, Charisme et Manipulation), plus 12 points à répartir (score maximum 5). 24 niveaux à répartir entre les aptitudes, avec, à ce stade, un maximum de 3 par aptitude.

Les Autres Traits

Les autres éléments de la création du personnage (Disciplines, Avantages liés au background, calcul de l'Humanité et de la Volonté, etc.) restent inchangés, mais comme souligné en début d'article, il semble judicieux de faire passer le capital de points de bonus de 15 à 20.

Prochain article : l'Humanité en Question. A bientôt dans les ténèbres...