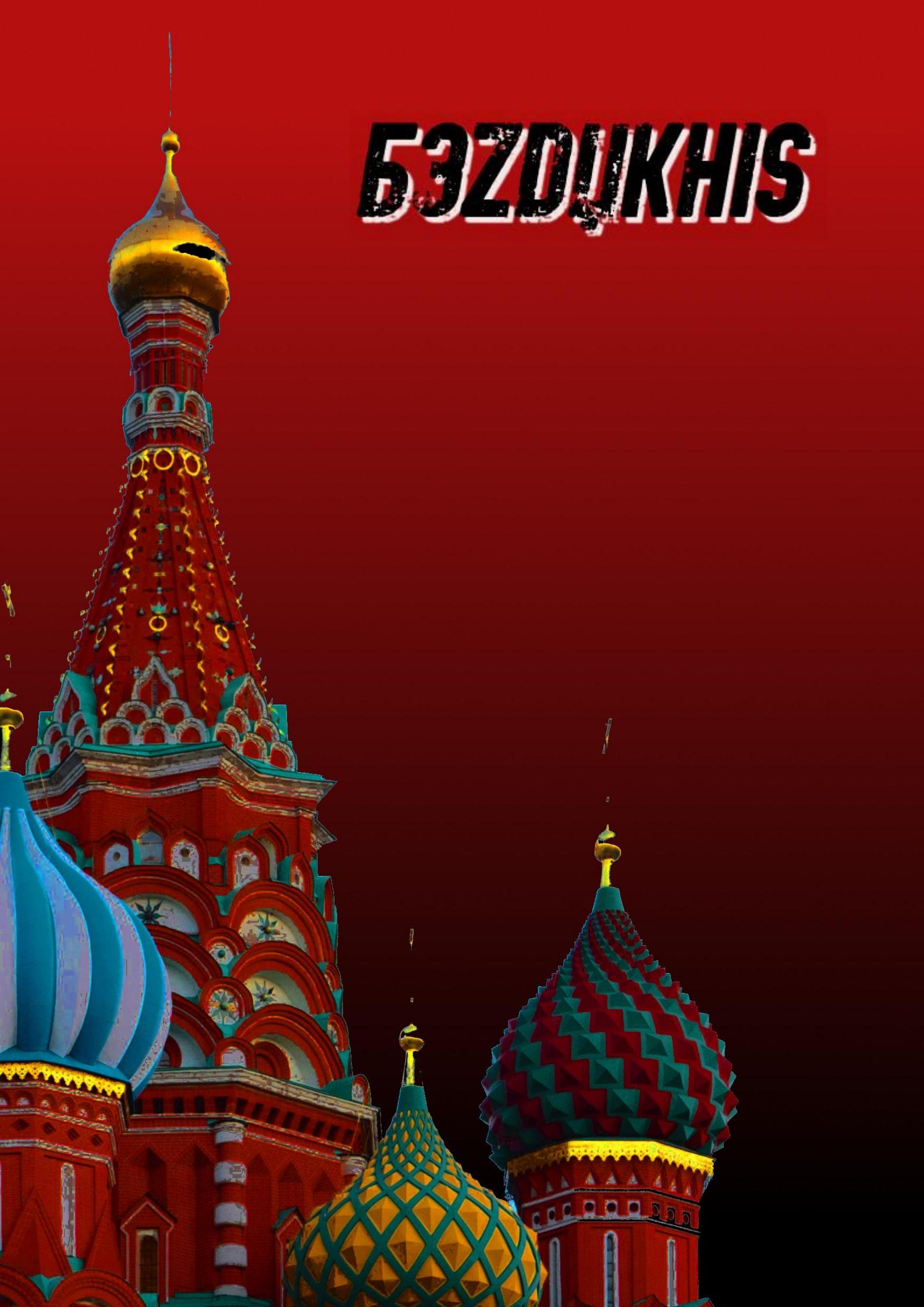


Б3ЛДИКИС



Un jeu de Yakaab pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

CE JEU EST PLACE SOUS LICENCE CREATIVE COMMONS BY-NC-SA

Couverture : Adrien Wodey (Unsplash)

1917. Les masses affamées croyaient marcher pour le pain et la liberté. Mais les insurgés devinrent le premier tribut aux Oupyrs et Strigoïs.

La Russie bascula. Les fourneaux alimentés non plus par le charbon mais par des canalisations écarlates pompaient le sang de milliers de prisonniers. Et sur les coupoles, on issa le drapeau rouge, trempé du sang du peuple.

Les Oupyrs sont l'aristocratie vampiriques, maîtres des cours et des palais, incarnant le côté séduisant, élégant et manipulateur du vampirisme.

Les Strigoïs sont les chiens de guerre des Oupyrs. Ils patrouillent dans les villes et les campagnes, réduisant les humains au silence par la peur et la cruauté.

Les Bezdukhis naissent lorsque les Strigoïs se repaissent non seulement du sang mais aussi de l'âme de leurs victimes. Il ne reste qu'une coquille creuse, docile à l'extrême. Pas faim, pas sommeil, pas de douleur, s'effondrant seulement quand le corps est trop abîmé : le parfait esclave.

Personnages Joueurs

Lorsque les vampires dressèrent l'Empire Rouge, les clochers devinrent dès lors des bastions ; les religieux les premiers soldats de l'ombre. Des prophètes itinérants portèrent de village en village leur parole claire : « Ce n'est pas l'acier ni le feu qui vaincront les Seigneurs du Sang. C'est par la Foi. »

Chasseur d'Oupyrs

Héritier de traditions séculaires, il arpente villages et forêts, armé de pieux, haches bénites et crucifix ternis par le sang.

Tueur de Monstres

Strigoïs, Bezdukhi, bêtes nées de la technologie du sang sont ses proies. C'est un mercenaire ou un survivant aguerri, qui a la traque pour vocation.

Pope Exalté

Prêtre orthodoxe persuadé d'être l'instrument de Dieu. Sa foi est une arme tangible contre les ténèbres.

Soldat Rebelle

Ancien fantassin de l'armée impériale ou déserteur des régiments rouges, il met son expérience militaire au service de la résistance.

Enfant Voyant

Un gamin ou une jeune fille marquée par des visions : rêves prophétiques, anges qui murmurent, saints martyrs guidant ses pas.

Forgeron du Sang

Il détourne les technologies vampiriques pour en faire des armes. Ingénieur de fortune, il crée des reliques mécaniques ou explosives.

Rénégat

Un ancien Oupyr ou Strigoï « guéri », mutilé ou renié, qui lutte désormais contre ses semblables. Il connaît leurs secrets, mais porte leur malédiction.

Système de jeu

Sang et Foi de base sont déterminés avec 1d6+10.

Chaque personnage possède une barre de Sang : puissance physique et énergie vitale.

Les humains possèdent en plus une barre de Foi : puissance psychique et énergie spirituelle.

Pour un vampire, tomber à 0 Sang conduit au Sommeil. Il est en incapacité d'agir, et dans une situation de vulnérabilité maximale. Le sang peut être régénéré en se nourrissant de victimes ou via des réservoirs artificiels (fioles, reliques).

Pour un humain, tomber à 0 Foi engendre panique, sidération paralysante. Tomber à 0 Sang n'implique rien de moins que la mort. Les actions risquées ou les confrontations physiques consomment du Sang. Les actions rituelles, mystiques consomment de la Foi. Le sang peut être régénéré par un long repos (8h au moins). Les prières, rituels, exposition longue aux icônes et reliques sacrées régénèrent la Foi (8h au moins).

Résolution

1. Le MJ fixe le seuil de difficulté (**S**) : Facile : 7+ ; Moyen : 10+ ; Difficile : 13+ ; Épique : 16+
2. Le joueur choisit la compétence (**C**) et déclare son modificateur Sang ou Foi (**M**) : Une action nécessite 1 point, mais le joueur peut choisir de dépenser Sang ou Foi supplémentaires pour augmenter ses chances et obtenir des effets spectaculaires :
 - + 1 point de Sang ou Foi : +2 au jet
 - + 2 points : +5 au jet, mais risque accru de conséquences néfastes.
3. Le joueur lance 1d10 et on compare le résultat (**D**) au seuil ou au jet opposé selon la formule adaptée :

Seuil : $C+M+D \geq S$ ou Opposé : $C+M+D$ agissant VS $C+M+D$ défenseur

4. Le MJ décrit le résultat.

Bénédiction

Des points de Foi peuvent être dépensés pour bénir un objet ou un lieu.

Les objets et lieux bénis ont une valeur d'Imprégnation égale au nombre de points de Foi ainsi dépensés. Chaque point d'Imprégnation vient diminuer d'autant le résultat d'une action d'un être surnaturel.

Progression

En cours de partie, chaque échec rapporte 1 point d'expérience utilisable pour le Rituel d'Elevation en fin de session :

Augmenter une Compétence ou une Ressource : 1 PE pour 1

Les PJs peuvent augmenter leur Foi ou leur Sang, jamais les deux lors d'un même rituel.

Compétences

Survie

- Corps à corps : maîtrise des armes blanches, pieux, haches, bâtons.
- Tir : fusils, pistolets, arbalètes.
- Traque : suivre, traquer, pister.
- Acrobaties : se faufiler, esquiver, grimper.
- Résistance : encaisser blessures, fatigue, froid glacial.

Mystique

- Cryptologie : détecter et reconnaître les monstres, leurs points faibles.
- Rituels : bénédicitions, exorcismes, prières de protection.
- Alchimie : fabrication de poisons, décoctions, fioles de sang.
- Divination : visions, présages, lecture des signes.
- Magie populaire : sorts folkloriques, malédictions, protections occultes.

Infiltration

- Sabotage : ouvrir portes, désactiver pièges, saboter machines du sang.
- Dérobade : subtiliser objets ou informations, voler discrètement.
- Tromperie : déguisement, mensonge, persuasion furtive.

Interaction

- Persuasion : rallier alliés, convaincre, négocier, faire plier ou effrayer.
- Politique : intrigues, alliances, secrets des hautes sphères vampiriques.
- Culture : connaissance de la Russie impériale, folklore, légendes.

Technique

- Fabrication d'armes : pieux, armes artisanales, armes spéciales.
- Ingénierie du sang : comprendre et bricoler la technologie sanguine vampirique.
- Refuge : se cacher, établir camps, stocker nourriture, créer refuges sûrs.

Spéciales

- Sang-froid : face à l'horreur, aux Strigoïs ou aux Bezdukhî.
- Leadership : inspirer la rébellion, coordonner les alliés.
- Reliques : activer des objets sacrés ou anciens pour repousser les monstres.

Valeurs de départ des compétences

Compétence	Chasseur d'Oupyrs	Tueur de Monstres	Pope Exalté	Soldat Rebelle	Enfant Voyant	Forgeron du Sang	Rénégat
Corps à corps	3	4	1	3	1	2	3
Tir	2	3	0	4	0	1	2
Traque	4	3	1	3	2	2	4
Acrobaties	3	3	1	2	3	2	3
Résistance	3	3	2	4	2	2	3
Cryptologie	4	4	2	2	3	3	5
Rituels	1	1	5	2	3	1	2
Alchimie	2	2	2	2	2	4	3
Divination	1	1	3	1	5	2	2
Magie populaire	2	1	3	1	2	2	3
Sabotage	2	3	1	2	2	4	3
Dérobade	2	2	1	2	3	2	3
Tromperie	3	2	4	3	3	2	4
Persuasion	3	2	5	3	2	2	3
Politique	4	2	4	2	1	3	4
Culture	3	2	4	3	3	3	3
Fabrication d'armes	2	3	1	2	1	5	3
Ingénierie du sang	3	2	1	2	1	5	4
Refuge	3	3	2	4	2	3	3
Sang-froid	4	4	3	4	2	3	4
Leadership	2	2	5	4	2	2	3
Reliques	1	2	5	2	3	3	3