

# Bezdukhis



Par Vouiv\_re, sur une idée de Yakaab développée par Allegas pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

## Avertissement

Ce jeu contient des références à de la violence et au sang. De manière ludique et légère néanmoins.

## Présentation

Bezdukhis est un jeu de rôle dans lequel on incarne des vampires vivant en communauté et dotés d'une redoutable malédiction : l'empathie. Ils ne peuvent alors plus se permettre de saigner les humains comme leurs aïeux. Ils doivent trouver un sang de synthèse.

Le jeu se joue avec des cartes.

# Univers

Il y a le vampire originel, le **bezdukhis**, le sans-âme. Bête, maudit et destiné à errer seul à travers les affres de l'éternité à l'ombre de la vie et du jour. À la fois mort et vivant, il singe la vie en absorbant l'élixir de vie de ceux qui se meuvent, et il imite la mort, par son immobilité et son absence de sentiments. Mu par sa soif de sang, il saigne les créatures pour se sustenter.

Mais le sang, détenteur de vie, transporte en son sein des bribes de souvenirs, de connaissances et de capacités. C'est ce qu'on appelle la **mémoire du sang**. Le vampire, malgré lui, évolue. Selon le sang prélevé, il obtient un savoir qui ne lui appartient pas, mais dont il use pour devenir plus fort, plus dangereux. Il connaît mieux ses proies, un peu comme s'il était l'une d'entre elles.

Tant et si bien qu'une nuit, l'impensable se produit. Il finit par s'attacher et ressentir une pointe d'affection pour sa victime. Un tout petit éclat d'amour dans son cœur mort aurait dû disparaître dans les néants de sa sociopathie, mais, tel un bref éclat de lumière dans un ciel noir, cet instantané de sentiment provoqua un raz-de-marée dans la psyché du vampire.

Il en fit un compagnon de voyage. Un rabatteur, un complice et un traître à son peuple. Isolé, ce dernier n'eut pas le choix. D'abord, mu par la peur, la crainte puis l'admiration et la fierté, ce compagnon n'était pourtant pas à l'abri des coups de sang de son maître.

Une nuit, alors que l'excitation et la soif de chasse du vampire étaient à son paroxysme, il saigna à mort son serviteur. Grisé de sang et rassasié, il ne se rendit pas tout de suite compte de la vie qui s'échappait, vitrifiant le regard de son seul "camarade".

Effrayé par l'abîme que constituait sa perte, il fit ce qu'il n'avait jamais fait auparavant. Il donna son sang à cette créature livide, qui agonisa pendant trois jours et trois nuits. Au crépuscule du troisième jour, une nouvelle bête surgit dans les ténèbres. Éternelle comme son maître, elle est tout autant maudite.

Enfin, le maître pouvait partager sa solitude. Et d'une certaine manière, exprimer une paternité, car le sang donné transmet aussi un **lien de domination**. Le donneur garde un contrôle sur sa créature qui perdure jusqu'à la mort d'un des deux damnés.

Au fil du temps, ils fondèrent une autocratie loin au nord dans les steppes où le soleil brille peu.

Le primovampire et son compagnon disparurent et l'on oublia jusqu'à leur nom.

Une hiérarchie basée sur l'ancienneté et la prédateur prit le relai et la possession de ce monde. Des générations de chasseurs dégénérés et décadents saignèrent toutes les créatures sentientes connues. Les vampires bénéficièrent des pouvoirs et des connaissances de leurs victimes, mais causèrent la disparition de nombre d'entre elles.

Des vampires s'abrutirent dans du sang frelaté pour oublier leur fardeau. D'autres conspirèrent pour prendre le pouvoir. D'autres profitèrent de leurs éternités pour essayer de se transcender.

La société vampire s'écroula sous son propre poids. Certains essaimèrent, d'autres reconstruisirent des cendres de l'ancienne société, une nouvelle qui suivit les mêmes travers.

Ainsi de suite, jusqu'à aujourd'hui : Au nord, dans le froid et à l'ombre d'une nuit quasi continue, trône la société tsariste. Au sud, profitant du soleil comme d'une protection naturelle, les humains autrefois sauvages se sont réunis dans une forteresse libre du dictat vampirique.

Au milieu, à l'abri d'une petite vallée enclavée, se trouve une petite communauté de vampires accompagnée d'humains vivant dans une harmonie particulière. Issue du premier exode, elle partit accompagnée de ses troupeaux d'humains domestiqués chercher globules plus rouges ailleurs et fuir les guerres intestines qui faisaient des ravages.

Là-bas, loin des turbulences, ils expérimentèrent tant et si bien, qu'ils découvrent une manière d'optimiser le transfert de connaissances et d'informations. Placés en cercle se mordant le poignet comme on se tiendrait la main, ils font se mouvoir le sang à travers leurs corps comme une sorte de centrifugeuse extatique et globulesque pendant de longues heures. La mémoire du sang prend alors son plein potentiel. À la fin du **rituhème**, nom de la cérémonie, les vampires bénéficient des connaissances et de certaines facultés de leurs camarades. Ainsi, ces vampires deviennent plus savants, plus attentifs et plus puissants en profitant de cet esprit de ruche à une rapidité exponentielle.

Cette petite communauté est vite devenue vigoureuse, leur assurant une indépendance et stabilité. Mais cette découverte fut accompagnée de conséquences conséquentes.

Déjà, le **lien de domination** s'est distendu jusqu'au devenir **quasiment inexistant**.

Ensuite, l'empathie des vampires s'est accrue à tel point qu'ils souffrent de devoir se sustenter d'êtres sentients rétifs. Ils sont devenus... **compatissant**, une sorte de double malédiction pour ces êtres damnés.

Ils leur donnèrent alors à leur bétail, les humains, des maisons, une alimentation équilibrée, une certaine sécurité, puis une quasi-liberté. Apparurent alors des conseils syndicaux, que les vampires toujours plus empathiques acceptèrent de bon gré.

Chemin faisant, des humains sauvages accourent de toute la région pour donner son sang en échange d'une vie de luxe et de confort.

Deux ombres au tableau demeurent néanmoins : les vampires restent **soumis à leurs pulsions** et sont dorénavant **dépendants** du bon vouloir des humains.

Il arrive fréquemment qu'un vampire perdant le contrôle fasse un carnage dans une maisonnée. Sans compter le traumatisme subi par les proches, bien évidemment dédommagé par la communauté vampire, celui qui a provoqué dans le carnage ayant pris ces esprits va vivre dans la **honte** et la **culpabilité**.

De plus, les vampires, bien que compatissants, n'ont pas perdu de leur intelligence. Cette situation, quoique relativement stable, commence à créer une lente pente dont ils sont toujours plus dépendants. Leurs objectifs, votre objectif : **trouver un sang de synthèse**. Un palliatif qui permettrait de se libérer de ces nouvelles chaînes.

## Les peuples

- La communauté : **les joueuses incarnent des vampires résidents dans la communauté.** Ce sont des vampires intelligents, élégants et surtout terriblement empathiques. Le **rituhème** octroie connaissance, sagesse et... compassion. Ils sont sur la voie de la transcendance et de la rédemption. Mais survivront-ils à leurs remords et à leur honte ?
- Les strigoï, la société Tsariste : société verticale, violente et décadente. Il s'agit de ce que l'on fait de mieux en termes de vampire. C'est-à-dire le pire. Richesses, artéfacts et savoirs y sont légion. Fin prématuée aussi. De vastes palais côtoient de monstrueuses fermes humaines. L'architecture symétrique est composée de dômes en forme d'ognon (et surtout pas d'ail !) constellé de pignons. Le blanc est omniprésent à l'extérieur, à l'inverse, les bâtiments sont extrêmement colorés à l'intérieur. Au fond, à quoi bon teindre un décor que l'on ne voit que la nuit ?
- La forteresse des sorciers : un amas d'humains a tendance à conduire les vampires à se faire une entrée. En l'occurrence, leur union fait leur force. *Attention, les informations qui suivent constituent des révélations de premier ordre pour les joueuses.* Protégé par des sorciers qui altèrent la mémoire d'un des leurs, sacrifié et jeté en pâture aux vampires. Ce dernier, à son corps défendant, va dénaturer les souvenirs du vampire lui transmettant une peur irrationnelle de la forteresse et des humains qui y habitent.
- Broucolaque (Loup-garou) : Créature créée par les vampires, pinacle de leur violence et apogée de la bestialité. Depuis longtemps rebellée, cette bestiole vit désormais en meute et cherche vengeance et réparation auprès de son ancien maître.
- Humains sauvages : que dire ? Sorte d'herbivore, mais sans le régime, néanmoins bête à manger du foin. Parfois solitaire, souvent en meute, c'est une créature paradoxale. Très loin d'être la créature la plus intelligente de ce monde, il s'agit néanmoins d'une des dernières créatures encore présentes dont la sentience permet une mémoire du sang acceptable pour un vampire. Le vampire niera d'ailleurs toute parenté avec son homologue qui lui ressemble pourtant tant ! Probablement due à sa bêtise crasse.

## Les factions au sein de la communauté

Au sein de la communauté vampire, il existe plusieurs courants de pensée. Bien qu'opposées, elles coexistent paisiblement grâce au **rituhème**. Elles sont généralement issues du passé des vampires. C'est la règle de la communauté qui prime sur le comportement individuel, et cette règle est définie par le groupe majoritaire. En ce moment, ce sont les **synthés** qui dominent les débats.

- Les synthés : ils souhaitent trouver une alternative synthétique, le **santhèse**, qui permettra de délivrer les vampires de leurs dépendances aux humains (autonomie).
- Les traqueurs : pour eux, il s'agit de revenir aux fondamentaux. Il faut chasser les humains et les animaux sauvages dans la nature. À bas les aiguilles et les poches de sang. Vive les crocs et les griffes (chasse).
- Les traditionalistes : on continue comme ça, modulo les syndicats et la bienveillance (tradition).
- Les sevrés : ils ne veulent plus consommer de sang du tout. Ce sont des ermites ayant élevé l'empathie au rang d'art. Pour eux, croiser le regard d'un moineau est une souffrance (restriction).
- Les purs : ils ne souhaitent pas boire de sang non-vampire, ils ont une tendance certaine à une forme vampirique de consanguinité (pureté).
- Les organiques : ils militent pour un cheptel de qualité sans traitement avec un sang oxygéné au grand air et en semi-autonomie avec un suivi effectué par un diététicien et un entraîneur (santé).

# Système

Les règles fonctionnent en cascade. Les règles en aval l'emportent sur les règles en amont.

## Matériel

Chaque joueuse a besoin d'un jeu de 52 cartes. En début de partie, elle remise les figures et les jokers. Elle compose 3 paquets de 10 cartes face à elle regroupés par couleur : pique, cœur et carreau.

Au centre de la table, un seul paquet de 10 trèfles est mis à disposition de toutes les joueuses.

Tous les paquets doivent être mélangés avant utilisation.

## Paquets de cartes

- Pique : représente les capacités et la volonté d'un vampire ainsi que sa mortalité (points d'énergie mortique). C'est le paquet que la joueuse va utiliser pour résoudre des actions. Il va être complété au fil de la partie par d'autres cartes.
- Cœur : décrit l'état d'excitation et de soif de sang du vampire.
- Carreau : illustre sa honte et sa culpabilité.
- Trèfle : incarne l'esprit de ruche des vampires grâce au fameux **rituhème**. C'est la force du commun.

## Caractéristiques

Les vampires sont capables de beaucoup de choses, ce qui importe, c'est la manière dont ils s'y prennent. Le vampire est défini par 6 caractéristiques qui représentent son intention et son instinct de prédateur plutôt que sa véritable habileté.

Chaque action du vampire est définie par une caractéristique liée. Elles sont suffisamment souples et interprétables pour s'adapter à de multiples situations.

- Précis : utilisé, par exemple, pour **mordre** ses proies ou **mémoriser** une information.
- Violent : consacré au **combat**, à la destruction et au saccage.
- Rapide : pratique pour l'**esquive** et le franchissement d'obstacle, comme un rai de soleil.
- Prudent : permet de **transformer** une créature en vampire, mais aussi de **percevoir** et de **méditer**.
- Discret : pour les actions nécessitant de passer inaperçu.
- Impressionnant : offre des capacités d'**hypnose**, de **métamorphose** et de **dressage**.

Un jeune vampire a 1 point pour chacune des caractéristiques précédentes. À ceci, la joueuse ajoute 1 point pour la caractéristique de son choix.

## Épreuve

Quand la joueuse souhaite que son vampire effectue une action, elle la décrit à la meneuse et précise la caractéristique concernée. Si cette dernière estime qu'il y a un risque d'échec, alors elle impose une **épreuve** à la joueuse et confirme la caractéristique choisie.

La meneuse décide de la difficulté de l'épreuve :

- 5 : facile
- 10 : difficile
- 15 : ardue

La joueuse pioche une carte de son paquet personnel :

- Si la valeur de sa carte est supérieure ou égale, alors elle réussit l'épreuve et la meneuse décrit les conséquences.
- Sinon, elle échoue. À ce moment, elle peut décider d'assumer son échec ou de retenter sa chance. La joueuse peut piocher autant de cartes que son niveau de caractéristique, avant d'augmenter son seuil d'excitation (cœur). Si elle retente au-delà de son niveau de caractéristique, elle ajoute, après avoir tiré sa carte, une carte cœur à son paquet personnel. Ainsi de suite jusqu'à réussite ou arrêt.

Après l'épreuve, elle mélange l'entièreté de son paquet de cartes.

## Critique

Si la joueuse tire une carte ou un ensemble de cartes dont la somme des valeurs est identique au seuil de difficulté, alors elle retire une carte cœur de son paquet personnel.

Si la joueuse tire un as, alors elle ajoute une carte cœur dans son paquet de cartes pique.

## ♠ Points d'énergie mortique (PEM)

Quand le vampire est blessé ou qu'il prend le soleil, il perd une carte pique.

Il peut à son tour se régénérer en récupérant une carte pique et en ajoutant une carte cœur à son paquet de pique.

Quand le vampire n'a plus de cartes pique, il rentre en stase. Pour le réanimer, il faut lui faire récupérer la totalité de ses PEM.

Si pendant qu'il est en stase, le vampire est planté par un pieu ou exposé au soleil, alors il meurt. Pour de bon cette fois.

## ❤ Excitation

Quand, lors d'une épreuve, la joueuse pioche une carte cœur, le vampire perd le contrôle. Dans ce cas, la joueuse est obligée de piocher jusqu'à atteindre ou dépasser le seuil du niveau de difficulté.

L'épreuve est alors réussie, mais juste après le vampire craque.

La joueuse annonce le chiffre de cartes cœur piochées à la meneuse (I, II, III+). Cette dernière se réfère au tableau de conséquences associé.

Dans ce tableau, la différence entre la somme des valeurs cartes de l'épreuve et le seuil à atteindre indique le niveau d'excitation.

La meneuse décrit la conséquence associée à ce niveau d'excitation, souvent négative, qu'elle impose au vampire. Elle peut se permettre d'adapter les conséquences selon la situation.

La perte de contrôle est un vrai tabou dans la communauté vampire.

## Excitation I

Dépassemement	Conséquences
0	Il fait un pas de danse
1	Fuite
2	Il mord légèrement un de ses voisins directs (1) + 1 carreau et pique
3	Ajoute une carte cœur à son paquet
4	Léthargique pendant un tour
5	Il part de la scène pour aller saigner un lapin : <b>malade</b> + 1 carte pique
6+	Il se mord lui-même et perd 1 carte pique

## Excitation II

Dépassemement	Conséquences
0	Se roule par terre en gémissant
1	Frénétique jusqu'au prochain crépuscule : chaque obtention de carte cœur est incrémentée
2	Morsure conséquente sur la créature la plus proche (2) + 2 carreau et pique
3	Il part de la scène pour aller saigner un humain sauvage + 2 carreau et pique
4	Il se mord lui-même et perd 2 cartes pique
5	Morsures légères sur les 3 créatures les plus proches (1) + 3 cartes carreau et pique
6+	Il mord à mort un humain de sa communauté + 3 cartes carreau et pique

### Excitation III+

Dépassement	Conséquences
0	Commence à se déshabiller
1	Morsure critique sur son allié le plus proche (3) + 3 cartes carreau et pique
2	Morsures légères sur les 3 créatures les plus proches (1) + 3 cartes carreau et pique
3	Il se mord lui-même et perd 3 cartes pique
4	Ne peut utiliser que les caractéristiques violent, rapide ou impressionnant jusqu'au prochain crépuscule
5	Utilise en priorité le paquet de cartes commun (trèfle) pour résoudre ses épreuves jusqu'au prochain crépuscule
6+	Il commet un carnage chez des humains de sa communauté + 4 cartes carreau et récupère tous ses piques

### ♦ Honte

Lors d'une épreuve, quand un vampire pioche une carte carreau, il se remémore l'un de ses forfaits. Il a tellement honte qu'il est incapable d'accomplir son action. L'épreuve échoue automatiquement et immédiatement, même s'il y a excitation.

Si la valeur de la carte honte est plus forte que la difficulté, il ajoute une carte honte, au hasard, à son paquet personnel.

### Médiation

Pour retirer les cartes carreau de son paquet de cartes, la joueuse peut méditer. C'est une épreuve de **prudence** qui se déroule **hors séquence** et **une seule fois par nuit**. Elle retire autant de cartes carreau que le seuil de difficulté choisi :

- 5 : 1 carte
- 10 : 2 cartes
- 15 : 3 cartes

## ♣ Commun

Quand le vampire a besoin de soutien, il peut choisir de piocher une carte trèfle dans le paquet commun pour résoudre son épreuve. Il met ensuite la carte dans son paquet personnel jusqu'au prochain **rituhème**.

## Choisir sa faction

En début de partie, chaque joueuse choisit une faction pour son vampire. Elle peut agir pour faire évoluer la communauté dans son sens, tant que cela ne rentre pas en contradiction avec les règles de la majorité.

- Un synthé : le choix par défaut.
- Un sevré : est capable de résister 3 fois par nuit à l'excitation, mais ne dispose que de 7 cartes pique maximum, les 7 plus basses.
- Un traqueur : quand il étanche sa soif, il retire un cœur supplémentaire. Il ne peut pas consommer du sang autre que **médiocre** et **exécrable**. Estomacs fragiles, s'abstenir. Dispose d'un pouvoir de transformation.
- Un pur : ne peut pas faire d'actions avec la caractéristique "précis", mais à un bonus de 1 pour les actions impressionnantes.
- Un traditionaliste : a bonus de 1 en violence et malus de 1 en prudence.
- Un organique : a une carte pique supplémentaire et a toujours un cœur qu'elle ne peut retirer. Ça pinaille sur la bouffe, du coup, ça a soif.

## Fébrilité

Si après une scène, le vampire a plus de cartes cœur que de cartes pique ou trèfle, la joueuse perd son contrôle. Il va partir sillonner les campagnes pour se nourrir ou faire un carnage dans le cheptel. Sa soif sera étanchée et ses PEM (cartes pique) seront au maximum, mais il recevra 4 cartes "Honte".

## Rituhème

Ce rituel permet aux vampires d'un même groupe de partager savoirs et fardeaux. Une fois par séance de jeu, ils se mettent en cercle et se mordent les poignets. Les trèfles sont retirés des paquets individuels pour rejoindre le tas commun.

Les joueuses peuvent alors décider de se répartir les autres cartes. C'est un esprit de communauté, donc elles doivent s'efforcer d'atteindre le consensus. Si c'est le cas, alors la meneuse peut permettre de tourner face visible la première carte du paquet commun (trèfle).

Si ce n'est pas le cas, les piques sont répartis aléatoirement, mais équitablement et les coeurs et les carreaux restent assignés à leurs joueuses d'origine.

## Morsure

Quand il boit du sang, le vampire perd autant de cartes cœur et récupère autant de cartes pique que la gravité de la morsure :

- Légère - 1
- Conséquente - 2
- Sévère - 3

Il peut mordre un vampire consentant. Il reçoit deux fois plus de cartes de cœur que la ponction.

Si la créature n'est pas volontaire, le vampire ajoute 1 carte honte à son paquet.

Si une créature sentiente (définition à la discréption de la meneuse) est vidée de son sang, il ajoute 3 cartes honte à son paquet.

## Prélèvement

Au-delà c'est la mort.

Créature	Raisonnables	Conséquent	Critique	Qualité
Humain	1	2	3	Passable
Magicien		1	2	Exquis
Politicien		1	2	Exécrable
Lapin			1	Médiocre
Chien		1	2	Passable
Cerf	1	2	3	Passable
Poulpe		1	2	Exquis

## Qualité du sang

- Exquis : augmente temporairement la **rivière** personnelle.
- Passable : le pain quotidien, tenez, ceci est mon sang. Euh, heing ?
- Médiocre : risque de maladie.
- Exécrable : diminue de 1 la **rivière** personnelle jusqu'à la prochaine nuit.

## Maladies et effets divers

Les maladies imposent un malus sur une caractéristique. Elle implique une épreuve de prudence dont la difficultés est définie par la meneuse sur 1 carte maximum sans effet d'excitation ou de honte. En cas d'échec, si la carte piochée est noire, le malus est de 1 sinon il est de 2.

- Myxomatose : précis
- Rhume : violent et discret
- Angine : impressionnant

- 
- Drogue : + 1 violent - 2 prudent
  - Médicaments : inéligible au **rituhème**

## Propositions de développement à l'intention de la meneuse

- Oxygéné
- Fer
- Type de sang : O,A,B,AB rhésus
- Sucre, gras
- Plasma

## Transformation

Sur une épreuve de **prudence** de difficulté 15, le vampire peut tenter de transformer une créature préalablement vidée de son sang (précis).

Particularité de ce test :

- La dernière carte de l'épreuve doit être un carreau.
- La somme totale des cartes doit être strictement supérieure à 15.

Il peut piocher sa dernière carte directement dans le paquet de cartes carreau.

Si le vampire s'interrompt avant, le vampire hésite et, honteux de son action, laisse la créature mourir.

S'il dépasse 15 avec autre chose qu'un carreau, il aspire les dernières gouttes de son âme et le pauvre hère décède sans un soupir, le visage tourmenté.

Si la transformation est réussie, alors tant que le nouveau camarade accompagne son géniteur le paquet commun (trèfle) est augmenté de 1 carte.

## Séquence

Quand il y a du danger ou que le temps est compté, la meneuse impose une séquence.

Pour une égalité de parole, le jeu se déroule à tour de rôle, en commençant par une épreuve de prudence à 1 tirage maximum sans risque d'excitation ou de honte.

La joueuse ayant la valeur la plus élevée commence, suivie par sa voisine de gauche et ainsi de suite. Enfin, la meneuse joue.

Le monde des vampires se sépare en deux, les prédateurs et les proies. Les vampires sont des traqueurs nés, néanmoins, parfois, ce sont eux les chassés.

Alpha-vampires, loup-garous, chasseurs de vampires et magiciens sont capables de les prendre à dépourvu. S'ils font un guet-apens, c'est la meneuse qui commence.

## Niveaux

À la fin de chaque arc narratif, les vampires progressent. Ils peuvent choisir leur évolution :

- Ajouter 1 figure à son paquet individuel (au hasard).
- Augmenter sa **rivière** personnelle de 1.
- Augmenter une de ses caractéristiques de 1.
- Obtenir 1 **pouvoir**.

Ponctuellement, la meneuse peut permettre aux joueuses l'acquisition d'un talent qui va servir la communauté :

- Augmenter la rivière du commun.
- Ajouter une figure dans les cartes communes (trèfle) (au hasard).
- Remettre une carte d'épreuve sur le sommet du paquet de groupe.

Une rivière de carte est constituée des cartes retournées face visible à côté de son paquet d'origine. Les joueuses peuvent piocher dans la rivière ou la première carte face cachée du paquet.

## Pouvoir

- Outrepasser une honte par nuit.
- Se métamorphoser. Les caractéristiques du vampire sont remplacées par celles de la créature, indiquées ici à titre de suggestion :
  - Loup (+ 3 violent)
  - Chauvesouris (+ 3 précis et vol)
  - Chouette (+ 3 prudent et vol)
  - Renard (+ 3 discret)

- Résister à une excitation par nuit.
- Donner son sang volontairement ne provoque pas de soif une fois par nuit.
- Diurnambule pendant une séquence.
- Une fois par nuit, il peut piocher deux cartes et en choisir une.

## Aube

À la fin de chaque nuit, ils obtiennent une carte cœur.

## Scénario principal

Les vampires ont pour objectif de trouver et/ou de concevoir le santhèse, cet élixir qui leur permettrait de jouir de leur éternité sans subir de culpabilité ou la présence d'humains encombrants. Cette panacée, ils vont devoir en trouver les ingrédients :

- Le sang du vampire originel, le premier bezdukhis.
- Du sang de loup-garou
- Le sang de la première victime du vampire
- Une chauvesouris
- Un fragment de soleil
- Une goutte d'un sang innocent
- ...

Après chaque mission réussie concernant leur quête principale, ils obtiennent une carte de tarot. Chaque carte de tarot représente un ingrédient potentiel ou une information pour la réalisation de la santhèse. Sur la réussite d'un jet de prudence, l'alchimiste du groupe propose une suite ordonnée de 5 (V) ingrédients. La meneuse valide la présence et la position des ingrédients. Les joueuses doivent traverser le monde en multipliant les expériences et les rencontres pour compléter et peaufiner la recette.

Certaines quêtes seront des échecs ou des voies sans-issues, mais la pugnacité des vampires verra la fin de leur peine.

## Missions

1. Archéologie dans des ruines
2. Généalogie chez les strigoïs
3. Divination auprès des spectres
4. Traque de monstres
  1. Licorne
  2. Phénix
5. Voyage en terre lointaine
6. Infiltration et vol au sein de la forteresse humaine
7. Expédition dans les sous-sols pour trouver des cristaux
8. Chercher conseil auprès de druides
9. Dérober un fragment divin
10. Élaborer un éclat de patience
- 11....

## Donneurs de quêtes

1. Vision pendant un rituhème
2. Vieux vampires
3. Inscription sur des ruines
4. Un mystérieux message
5. Un livre de la bibliothèque
6. Un mage retors
7. ...

## Conseils

- Entre chaque épreuve, la joueuse est invitée à étaler son paquet personnel face visible devant elle. Quand elle fait une épreuve, elle le rassemble, le mélange, puis tire une carte.
- Des animaux peuvent aussi être transformés.
- Jouer avec le soleil.
- Changer la faction majoritaire de la communauté.

## Extensions

Le jeu, bien que conçu pour jouer avec des vampires, propose des idées pour varier les incarnations :

- Loup-garou : ♠ Actions ♣ Meute ♥ Rage
- Spectres : ♠♣ Actions physiques ♥♦ Actions éthérées. Il doit systématiquement maintenir un équilibre, sinon, soit il disparait, soit il reste coincé sur place.
- Humain : ♠ Actions ♣ Magie ♥ Peur

## Notes

- Le nom "Bezdukhis" a été inventé par Yakaab à partir de racines russes qu'on pourrait traduire par "sans âme"
- Le V du valet signifie "vampire"
- Le C du cavalier signifie "camarade"

## Illustration

L'illustration de la chauvesouris "2D Monster Bat Enemy", par Segel est sous licence [CC BY 3.0](#).

- <https://opengameart.org/content/2d-monster-bat-enemy>
- <https://opengameart.org/users/segel>