

Pour les vampires :

Les personnages ne deviennent pas des humains normaux, mais ils perdent quand même des capacités :

Attributs

- -1 en For, Dex, Vig (et les lètaux ne peuvent plus être encaissés autrement que par les armures).
- les Nosfés passent à 1 + 1D4 d'apparence, révélant ce qu'ils sont au fond d'eux-mêmes (évidemment, si le personnage a 9 en huma et foire son jet, vous pouvez lui offrir un point de rab).
- -1 en Perception.

Capacités

- -1 en Athlé, Esquive, Intim.
- L'expérience de la rue est convertie en Passe-Passe.
- -1 en Armes à feu, qui devient Archerie.
- La conduite n'est pas convertie en équitation, sauf si le PJ présente 2 en animaux.

Avantages

- Les hitoriques ne servent plus à rien (MOUHOUHOUHAHAHAHAHAHA !)
- Les disciplines ne changent pas (bien entendu si qqn utilise de façon ostentatoire une discipline, type Vicissitude ou Nécromancie, en public, c'est le bûcher direct).
Comme il est indiqué dans le scénar, la première transformation ne permet pas aux vampires de les utiliser, alors qu'après, si.
- Les Vertus, huma, volonté, santé, restent identiques, mais le létaux ne peut plus être absorbé.
- A vous de gérer les atouts & handicaps.
- La réserve de sang devient une réserve de mana, utilisable comme le sang, et renouvelée de la même façon au réveil.
Lorsque le personnage tombe à moins de 3 de mana, il ne peut plus utiliser ses disciplines, et attend de récupérer sa mana au prochain transfert temporel.

Divers

- Si un joueur décide de mordre qqn d'autre, il doit réussir un jet de maîtrise de soi pour ne pas "se prendre pour un vampire" et mordre cette personne jusqu'au sang.
- La génération se traduit par un âge apparent : en gros, un vampire 9ème géné aura l'apparence d'un homme – ou d'une femme – de 40 ans environ, tandis qu'un Sang Clair (géné 14 et plus) passera pour un gamin de 16 ans (avec malus de 1 en force et en commandement).

Pour les fae :

Même topo :

Attributs

- -1 à chaque physique, pas d'absorption du létal, -1 en perception.

Capacités

- -1 en Athlé et Esquive.
- Le Passe-Passe devient XP de la rue.
- -1 en Archerie, qui devient Armes à feu.
- L'équitation n'est pas convertie en conduite.

Avantages

- Les hitoriques ne servent plus à rien (MOUHOUHOUHAHAHAHAHAHAHA derechef !)
- Les Empires restent disponibles.
Comme il est indiqué dans le scénario, la première transformation ne permet pas aux fae de les utiliser, alors qu'après, si.
- A vous de gérer les atouts & handicaps.
- Les brumes deviennent une réserve de mana, utilisable pour améliorer les scores d'Empires, et renouvelée au réveil. Le Tissage disparaît.
A partir du deuxième réveil fae, la mana des Brumes leur permet de lancer des sorts mineurs (pas de colonne de flammes sur 15 mètres, par exemple).
Lorsque le personnage tombe à moins de 3 de mana, il ne peut plus utiliser ses disciplines, et attend de récupérer sa mana au prochain transfert temporel.

Divers

- L'origine se traduit par un âge apparent : Changelin => 18-25 ans (donc réduction à la SNCF, mais malus de 1 en commandement).
Inanimae => 26-35 ans.
Premier-né => 36-46 ans.