



MUMMY THE RESURRECTION



KIT DE CONVERSION AU SYSTÈME DU
NOUVEAU MONDE DES TÉNÈBRES (NWoD)

CREDITS

Document écrit et compilé par Selpoivre (selpoivre@gmail.com) – Version 1 Avril 2007.

Mummy : the Resurrection et the World of Darkness sont des jeux de rôles créés par les studios **White Wolf** et traduits et publiés en français par **Hexagonal**. Ce document ne doit pas être vu comme une atteinte aux droits d'auteurs détenus par **White Wolf** et **Hexagonal**. Les différentes illustrations utilisées restent la propriété exclusive de leurs auteurs.



1554 LITTON DR
STONE MOUNTAIN, GA
30083
USA

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning, World of Darkness, Aberrant and Exalted are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Trinity, Dark Ages Vampire, Demon the Fallen, Orpheus, Mind's Eye Theatre, Shades of Gray, Crusade of Ashes, Shadow Games, the

Orphan-Grinders and End Game are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

© 2004 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Mage the Ascension and World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Storyteller System, Storytelling System, Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken and Mage the Awakening are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

Pour plus d'aides de jeu et de matériel sur les jeux du **Monde des Ténèbres**, n'hésitez pas à visiter mon blog (<http://meuh.fullbox.org/blog>).

INTRODUCTION

Le présent fichier à pour objectif de vous fournir tous les outils pour jouer à *Mummy – the Resurrection* en utilisant les règles du nouveau *Monde des Ténèbres* (nWoD). Il ne s'agit pas à proprement parler d'une adaptation ou d'une conversion, mais d'une sorte de kit de conversion, vous permettant de jouer à *Momie* avec les nouvelles règles avec un minimum d'effort. Ce document vous présente donc le processus de création d'une Momie ainsi que des conseils qui vous permettront de convertir les Hekau de vos personnages au nouveau système.

Vu le nombre considérable de sorts et rituels présents dans ce jeu (plus de 60 pages de texte brut), je vous conseille de vous concentrer uniquement sur ceux dont vous avez besoin (typiquement, ceux utilisés par vos joueurs et vos PNJs) et de les convertir au fur et à mesure du besoin. L'intégralité des Hekau sont d'ailleurs résumés sur l'excellent site *les Litanies de Sang* (<http://litanies.dyndns.org/web/princ.html>).

CRÉATION DE PERSONNAGE

1. Concept :

Voir le livre de règles du nouveau *Monde des Ténèbres*.

2. Vice et Vertu :

Voir le livre de règles du nouveau *Monde des Ténèbres*. Vous pouvez mettre en relation le Vice du personnage avec son Hamatria, mais cela n'a rien d'obligatoire.

3. Attributs (5/4/3) :

Voir le livre de règles du nouveau *Monde des Ténèbres*.

4. Compétences (11/7/4) et Spécialités (3) :

Voir le livre de règles du nouveau *Monde des Ténèbres*. Si le personnage créé est un Amenti, il peut conserver une partie des points alloués à ses compétences Mentales pour acheter des Knowledges (Savoirs) à l'étape 6.

La Résurrection

5. Hamatria, Inheritance et Amenti :

Lors de cette étape, vous devrez déterminer l'Hamatria de votre personnage et son Inheritance (Héritage). Vous devrez également choisir un Amenti.

Chaque Amenti accorde un point supplémentaire dans l'un des attributs du personnage. L'Amenti détermine également la voie d'Hekau primaire.

Amenti	Caractéristique favorisée	Voie d'Hekau primaire
Kher-minu – the Tomb Watchers	Stamina (Vigueur)	Amulets (Amulettes)
Khri-habi – the Scroll-bearers	Intelligence	Alchemy (Alchimie)
Mesektet – the Vessels of Ra	Presence (Présence)	Celestial (Céleste)
Sakhmu – the Spirit Scepters	Dexterity (Dextérité)	Effigy (Effigie)
Sefekhi – the Unbandaged Ones	Strength (Force)	Necromancy (Nécromancie)
Udj-a-sen – the Judged Ones	Resolve (Détermination)	Au choix

6. Atouts (10) et Knowledges

Contrairement aux humains, les Amenti disposent de 10 points à dépenser dans leurs Merits (Atouts). Jusqu'à 5 points de cette réserve peuvent être utilisés pour acheter des Knowledges (Savoirs). Les nouveaux Merits (Atouts) disponibles pour les personnages Amenti correspondent aux Historiques introduits dans le livre de base de *Momie* (leur score variera donc entre • et •••••) et aux Atouts cités dans ce même livre (voir plus loin pour leur conversion).

Voir le livre de règles du nouveau *Monde des Ténèbres* et le livre de base de *Momie – la Résurrection*. Si un Historique présenté dans le livre de base de *Momie* est déjà présent dans le livre de base du nouveau *Monde des Ténèbres*, utilisez de préférence ce dernier.

7. Hekau (2+1) et Hekau Magic (3) :

Choix des voies d'Hekau : La momie gagne automatiquement un point dans la voir d'Hekau primaire de son Amenti. Elle peut ensuite affecter deux autres points comme elle l'entend.

Choix des sorts et rituels : Chaque point dans une voie d'Hekau donne le droit à un sort ou un rituel gratuit dans cette voie. D'autres sorts peuvent être achetés avec des points d'Atouts au coût de 1x niveau du sort/rituel.

8. Balance et Sekhem (7) :

Le score de Balance du personnage est par défaut de 7. Il peut sacrifier jusqu'à 2 points de Balance pour obtenir des points d'Atouts en échange (voir étape 6). Le score de Sekhem de départ est égal au score de Balance.

Pour plus de détails, vous pouvez vous référer au livre de base de *Momie – la Résurrection*.

PASSER D'UN SYSTÈME À L'AUTRE

Les tableaux suivants vous permettront de passer assez facilement du *Storyteller system* (celui utilisé dans les règles de base de *Momie*) au *Storytelling system* (celui du nWoD).

Ceux d'entre-vous qui ont une affinité avec les probabilités auront sans doute remarqué que les conseils donnés ci-dessous ne respectent pas tout à fait les probabilités originales. Ceci découle essentiellement d'une volonté de ne pas trahir l'esprit du nouveau système en introduisant de nouveaux mécanismes : les pistes de conversion données ici respectent le plus possible le paradigme du *Storytelling system* (difficulté unique et modulation des jets effectuée en jouant sur le nombre de dés). Les exceptions à ce paradigme utilisées ici ont toutes été vues dans un ou plusieurs jeux de cette gamme.

En plus des questions de chiffres, passer du *Storyteller* au *Storytelling* nécessite également de transcrire les anciens Attributs/Capacités/Talents/Connaissances dans les nouveaux Attributs/Compétences. Vous trouverez plus loin un tableau synthétique résumant les principales modifications apportées à ce niveau là, ainsi que quelques conseils concernant la conversion des anciens Atouts et Handicaps pour le *Storytelling system*.

Conversion à la volée

La manière la plus simple de passer rapidement d'un système à l'autre est de modifier directement la réserve de dés sans se préoccuper de la Difficulté initiale :

Storyteller system (oWoD)	Storytelling system (nWoD)
Ajoute X à la difficulté	Retire X à la réserve de dés
Retire X à la difficulté	Ajoute X à la réserve de dés

Ainsi, une action se faisant avec un malus de 2 à la Difficulté se fera dans le nouveau système avec un bonus de deux dés.

Naturellement, cette méthode de conversion ne tient absolument pas compte de la Difficulté initiale, ce qui peut considérablement déséquilibrer le jeu, en rendant certaines actions plus faciles qu'à l'origine ou au contraire en les complexifiant. Pour régler ce problème, vous pouvez vous référer au tableau

suivant, qui vous donnera la correspondance entre une difficulté donnée et son équivalent dans le *Storytelling system*. Néanmoins, calculer systématiquement la Difficulté pour consulter les tableaux suivants peut considérablement ralentir le « rythme » du nouveau système. Ainsi, n'hésitez pas à opter pour une rapide conversion à la volée si vous êtes en plein feu de l'action.

Niveaux et modificateurs de Difficulté

Storyteller system (oWoD)	Storytelling system (nWoD)	Commentaires
Réussite automatique	Ajoute 3 dés à la réserve	Cf fonctionnement de la Volonté.
Difficulté 7	Jet normal	
Difficulté 8 / Ajoute 1 à la Diff	Jet normal, sans relancer les 10 OU Retire 1 dé à la réserve	Inspiré d'une mécanique présente dans <i>Vampire : the Requiem</i> . Retirer un dé à la place d'utiliser la première solution permet de gagner en fluidité.
Difficulté 9 / Ajoute 2 à la Diff	Retire 2 dés à la réserve	
Difficulté 10 / Ajoute 3 à la Diff	Retire 3 dés à la réserve	
Difficulté 6 / Retire 1 à la Diff	Le jet bénéficie du 9-again	Inspiré d'une mécanique présente dans <i>Promethean : the Created</i> .
Difficulté 5 / Retire 2 à la Diff	Le jet bénéficie du 8-again	
Difficulté 4 / Retire 3 à la Diff	Le jet bénéficie du 8-again Ajoute 2 dés à la réserve	

Esquive, protection et dégâts

Storyteller system (oWoD)	Storytelling system (nWoD)	Commentaires
Accorde un bonus de X pour encaisser les dégâts		L'Armure est la seule variable du système permettant de représenter l'encaissement d'une attaque.
Accorde une protection de X	Accorde une Armure de X	On limite généralement l'Armure à 5.
Augmente de X les dégâts d'une arme ou d'une attaque	Ajoute X dés au jet d'attaque	Cf fonctionnement des armes dans le <i>Storytelling system</i> .

Donne un bonus de X à l'esquive	Augmente de X la Défense	La Défense représente la capacité à esquiver les attaques. On limite généralement la Défense à 5.
---------------------------------	--------------------------	---

Etat de santé et blessures

Storyteller system (oWoD)	Storytelling system (nWoD)	Commentaires
Inflige X niveaux de santé	Inflige X blessures	Le fonctionnement est suffisamment similaire entre les deux systèmes pour permettre ce raccourci.
Restaure X niveaux de santé	Guérit X blessures	

Atouts et Handicaps

Convertir les anciens Atouts et Handicaps dans le nouveau système ne pose pas de difficultés majeures.

- Les Atouts qui n'existent pas déjà dans le nouveau *Monde des Ténèbres*, deviennent des Merits (Atouts) d'une valeur égale à leur ancien coût (avec un maximum de 5 – si l'Atout en question coûte plus que 5 vous devrez probablement pousser un peu plus loin le travail de conversion). Par exemple, l'ancien Avantage *Don d'Osiris* (coût de 1) devient l'Atout *Don d'Osiris* (•).
- Si un Atout présenté dans la gamme *Momie* doublonne avec un Merit (Atout) présenté dans le nouveau *Monde des Ténèbres*, utilisez toujours ce dernier (même si les coûts sont différents). Par exemple, les anciens Atouts *Séducteur* et *Aura fascinante* sont remplacés par le Merit *Striking looks* (•• ou ••••).
- Les Handicaps deviennent des Handicaps au sens du nouveau système : ils perdent leur valeur en points et n'apportent aucun bénéfice immédiat lorsqu'ils sont choisis. En revanche, ils apportent des points d'expérience supplémentaires à la fin d'une session où ils ont handicapé le personnage.

Caractéristiques et compétences

Storyteller system (oWoD)	Storytelling system (nWoD)	Commentaires
Charisme	Présence ou Manipulation	Choisir entre les deux en fonction de la situation.
Apparence	Présence	Eventuellement modifié par le Merit <i>Striking looks</i>
Perception	Wits (Astuce)	Si un jet de perception est demandé, jeter Wits (Astuce) + Composure (Calme)
Alertness / Inuition	Wits (Astuce) + Composure (Calme)	Jet de perception standard
Awareness	Wits (Astuce) + Occult (Occultisme)	Jet de perception « sixième sens »
Meditation	Composure (Calme) + Resolve (Résolution)	Action d'entrer en méditation
Security	Larceny (Larcin)	Nouvelle dénomination
Melee	Weaponry (Armement)	
Etiquette	Socialize (Entregent)	
Bureaucracy	Academics (Erudition)	Champ d'application de Academics (Erudition). Peut donner lieu à des Spécialités.
Law		
Research		
Linguistics	Academics (Erudition) ou le Merit Language (Langue)	Les aspects théoriques de la linguistique sont du domaine d'Academics (Erudition) et peuvent donner lieu à une Spécialité. La pratique est du domaine du Merit Language (Langue)
Enigmas	Occult (Occultisme)	Champ d'application de Occult (Occultisme). Peut donner lieu à une spécialité.
Technology	Science	Technology fusionne avec Science dans le nouveau systèmes.



MUMMY THE REBIRTH

CURRENT NAME:
INHERITANCE:
TRUE NAME:

VIRTUE: VICE: CONCEPT

**AMENTI:
CULT:
HAMATRIA:**

ATTRIBUTES

POWER	Intelligence	●0000	Strength	●0000	Presence	●0000
FINESSE	Wits	●0000	Dexterity	●0000	Manipulation	●0000
RESISTANCE	Resolve	●0000	Stamina	●0000	Composure	●0000

SKILLS

MENTAL

(-3 unskilled)

Academics _____ 00000
Computer _____ 00000
Crafts _____ 00000
Investigation _____ 00000
Medicine _____ 00000
Occult _____ 00000
Politics _____ 00000
Science _____ 00000

PHYSICAL

(-1 unskilled)

Athletics	00000
Brawl	00000
Drive	00000
Firearms	00000
Larceny	00000
Stealth	00000
Survival	00000
Weaponry	00000

SOCIAL

(-1 unskilled)

Animal Ken	_____	00000
Empathy	_____	00000
Expression	_____	00000
Intimidation	_____	00000
Persuasion	_____	00000
Socialize	_____	00000
Streetwise	_____	00000
Subterfuge	_____	00000

HEKAU

Alchemy	00000
Amulets	00000
Celestial	00000
Effigy	00000
Necromancy	00000
Nomenclature	00000

KNOWLEDGES

Cosmology	00000
Divination	00000
Enigmas	00000
Poisons	00000
Thantology	00000

MERITS

FLAWS

Size: **Armor:**

Speed: Defense:

Initiative Mod:

Initiative Mod.: _____

EXPERIENCE:



HEKAU MAGIC

SPELL/RITUAL

TYPE

SEKHMET

DICE POOL

BOOK PAGE